

DISCIPLINA: Laboratório de Criatividade

CÓDIGO: 2.6

VALIDADE: Início: **01/2021**

Término: **04/2021**

Carga Horária: Total: 30 horas/aula Semanal: 2 aulas Créditos: **2**

Modalidade: () Teórica () Prática (x) Teórica e Prática

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Básica

Ementa:

Desenvolvimento da criatividade, identidade e estilo. Capacidade perceptiva e análise do processo criativo. Dinâmicas em equipe. Valorização da capacidade de síntese.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Design de Moda	2		X	

Departamento/Coordenação: Departamento de Informática, Gestão e Design

INTERDISCIPLINARIDADES

Pré-requisitos	Código
Não há	
Co-requisitos	
Não há	

Objetivos: *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

1	Investigar, Pesquisar e experimentar técnicas, materialidades e suportes a fim de desenvolver a capacidade criativa, plástica e compositiva. Ampliar o repertório imagético, com referências diversas. Instigar a busca de um estilo individual, na absorção das particularidades do processo de criação e auxiliar na apuração do senso estético para a criação em moda.
---	---

Avaliações

Exercícios Fundamentos da Criatividade – 21/01 – 10 pts Exercícios Práticos – 04/02 – 20 pontos Projeto Interdisciplinar – 11/02 – Painéis imagéticos – 20 pts Seminário Textos sobre Identidade – 25/02 – 5pts Trabalhos / Exercícios – 01/04 – Caderno de Processos Criativos (individual) – 25 pts Projeto de Inovação – 08/04 Seminário Textos sobre Identidade – 25/02 – 5pts 20 pts

Métodos Didáticos

Aulas expositivas dialogadas (utilização dos recursos audiovisuais disponíveis); Debates e dinâmicas de grupos; Atividades práticas; Seminários e palestras Trabalhos em Grupo; Projeto Interdisciplinar.



CEFET-MG

Atividades Complementares:

(atividades não computadas na carga horária, que contribuam à melhoria do processo ensino- aprendizagem)

Realização de trabalhos práticos individuais e em equipe.

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula
<p>1 UNIDADE 1 – Aspectos Gerais da Criatividade</p> <p>1.1 O que é Criatividade 1.2 Aspectos neurológicos Criatividade 1.3 O que dizem os estudiosos sobre Criatividade 1.4 Onde está a Criatividade? 1.5 Sistematizando o processo Criativo 1.6 Fundamentos da Criatividade</p>	6
<p>UNIDADE 2 – Práticas de Processos Criativos</p> <p>2.1 Práticas de Processos Criativos 2.2 Painéis projeto interdisciplinar</p>	8
<p>UNIDADE 3 - Construção do Repertório</p> <p>3.1 Processo Criativo individual (Diário de Bordo). 3.2 Identidades ou identidade? Memórias e subjetividades 3.3 Repertório Intelectual (Aporte teórico); 3.4 Repertório multissensorial; 3.5 Técnicas artesanais e digitais; 3.6 Identidade visual para apresentação dos resultados. 3.7 Orientações: Livro Objeto Memória ou Livro do Artista</p>	12
<p>UNIDADE 4 – Criatividade e Inovação</p> <p>4.1 Diferença entre designer e artista. 4.2 O design como ferramenta de inovação. 4.3 Conceito de Design Thinking e inovação. 4.4 Criação de um Produto Inovador: Por onde começo?</p>	4
<p>EXAME ESPECIAL</p>	2
Total / Carga Horária	30

Bibliografia Básica	
1	OSTROWER, Fayga. Criatividade e processo de criação . 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. 187 p.



CEFET-MG

2	MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas . São Paulo: Martins Fontes, 1998. 378 p.
3	PRECIOSA, Rosane. Produção estética: notas sobre roupas, sujeitos e modos de vida . 2. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2005. 94 p.

Bibliografia Complementar	
1	BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para desenvolvimento de projetos . João Pessoa: Editora Universitária, 1995.
2	JONES, Jenkin Sue. Fashion design- manual do estilista . São Paulo: Cosac & Naify, 2006
3	GOMES FILHO, João. Design do objeto: bases conceituais . São Paulo: Escrituras, 2006. 255 p
4	ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual:: uma psicologia da visão criadora . São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1980. 503 p.
5	MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual:: contribuição para uma metodologia didática . São Paulo: Martins Fontes, 1997.