

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica	CÓDIGO: <u>GT05MOD001.1</u>
--	------------------------------------

VALIDADE: Início: **03/2022**

Término: **07/2022**

Carga Horária: Total: **30** horas/aula Semanal: **02** aulas Créditos: **02**

Modalidade: () Teórica () Prática (X) Teórica e Prática

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Optativa

Ementa:

Desenvolvimento de portfólios de moda editados por softwares específicos e fundamentais para elaboração de materiais de publicidade, editoriais e catálogos de moda; aulas expositivas; visitas técnicas; palestras com profissionais de moda; projetos desenvolvidos através da interdisciplinaridade; além de pesquisas bibliográficas.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Design de Moda	7º	Design de Moda		X

Departamento/Coordenação: Departamento de Informática, Gestão e Design

INTERDISCIPLINARIDADES

Pré-requisitos	Código
-	
Co-requisitos	
-	

Objetivos: *A disciplina devesa possibilitar ao estudante*

1	<ul style="list-style-type: none">- Desenvolver o conhecimento e a aplicação prática dos softwares de desenho, criação e estilos como forma de expressão e representação gráfica digital.- Executar desenhos técnicos de moda, ilustrações, peças publicitárias, revistas e portfólios nos softwares voltados para desenhos 2D aplicados a moda.- Criar projetos autorais de design gráfico.
---	--

Avaliações

<ul style="list-style-type: none">Primeira Avaliação – 20 pontosTrabalho / Exercícios – 25 pontosTrabalho / Exercícios – 20 pontosSegunda Avaliação – 25 pontosPortfólio do Projeto Final – 10 pontos

Métodos Didáticos

<ul style="list-style-type: none">Aulas expositivas dialogadas (utilização dos recursos audiovisuais disponíveis).Debates e dinâmicas de grupos.Trabalhos em GrupoAprendizado baseado em Projeto

Atividades Complementares:

Recomendação de filmes e peças de teatros no Youtube

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	<p>1 - APLICAÇÃO DE SOFTWARE DE VETORIZAÇÃO APLICADO A MODA</p> <p>1.1. Conceitos básicos de informática: Softwares aplicados à moda -</p> <p>1.2. Apresentação das ferramentas dos softwares aplicados a moda -</p> <p>1.3. Uso dos softwares para a construção do corpo</p> <p>1.4. Desenho e Representação Gráfica do produto de moda (vestuário feminino, masculino e infantil)</p> <p>1.5. Aplicação de cor, texturas e efeitos de preenchimento</p> <p>1.6. Desenho gráfico para a indústria têxtil e de estamparia</p> <p>1.7. Desenvolvimento de ficha técnica para o produto de moda</p>	4
2	<p>2- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</p> <p>2.1. Edição de croquis com imagens bitmap</p> <p>2.2. Acabamentos, cores, texturas</p> <p>2.3. Preparação de desenhos</p> <p>2.4. Composição, cores, brilhos, contrastes</p> <p>2.5. Recortes e composição de imagens</p>	6
3	<p>3- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP E VETORIAL NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</p> <p>3.1. Edição de croquis utilizando imagens bitmap e vetorial (Adobe Photoshop e Corel Draw)</p> <p>3.2. Acabamentos, cores, texturas com imagens bitmap e vetorial</p> <p>3.3. Preparação de desenhos utilizando imagens bitmap e vetorial</p> <p>3.4. Composição, cores, brilhos, contrastes utilizando imagens bitmap e vetorial</p> <p>3.5. Recortes e composição de imagens utilizando imagens</p>	6
4	<p>4 – PUBLICIDADE E PROPAGANDA</p> <p>4.1 Cartão de visitas</p> <p>4.2 Flyer (virtual e impresso)</p> <p>4.3 Cartaz</p> <p>4.4 Peças publicitárias para mídias digitais</p> <p>4.4 Portfólio de Moda</p>	14
Total / Carga Horária		30

Bibliografia Básica

1	BESSA, Rodrigo. Desenho de Moda Feminina : criação de produtos e ilustração no CorelDRAW. Ed. Artigo A, 2018.
---	--

2	LAMARCA, Kátia P.; ALVES, Robson. Desenho Técnico no Coreldraw . 2ªed. São Paulo, SP: All Print, 2010.
3	ROMANATO, Daniela. Desenhando moda em coreldraw . Rio de Janeiro: Brasport, 2008

Bibliografia Complementar

1	Apostila AUDACES – Audaces Idea - Automação e Informática Industrial Ltda.
2	BAER, Lorenzo. Produção Gráfica . 6ª ed., São Paulo: SENAC, 2005.
3	FRAGA, imone. Corel Draw 11: básico e detalhado . São Paulo: Visual Books, 2003.
4	GAMBA JÚNIOR, Nilton Gonçalves. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo . Rio de Janeiro: 2 AB Editora, 2003.
5	MACCLELLAND, Deke, Photoshop 7: a bíblia . São Paulo: Campus, 2002.

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica	CÓDIGO: GT05MOD001.1
--	---------------------------------------

Período Letivo: 7º Semestre / 2021

Carga Horária: Total: 30 horas Semanal: 02 aulas Créditos: 02

Modalidade: () Teórica () Prática (X) Teórica e Prática

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Optativa

Departamento/Coordenação: Departamento de Informática, Gestão e Design

Professor (a): Dr. Rodrigo Bessa

Técnicas Utilizadas	Atividades Avaliativas	Valor
Aula expositiva em quadro.	Primeira Avaliação	20
Aula com uso de multimídia	Trabalho individual e em grupo	20
Trabalhos individuais em grupo	Apresentação dos seminários	20
Seminários e Apresentações de trabalhos	Segunda Avaliação	25
Processos Criativos em Design Gráfico	Portfólio do Projeto Final	10
Criação de um projeto de design gráfico	Total	100

Atividades Complementares

Recomendação de documentários sobre Artes Gráficas.

Horário semanal e local para atendimento extraclasse aos alunos:

Não se aplica

Bibliografia Adicional: (relação de textos ou materiais didáticos não constantes do plano de ensino)	
1	CAMARGO, Mario de. Gráfica: arte e indústria no Brasil: 180 anos de história. São Paulo: Bandeirantes Gráfica, 2003
2	MELO, Chico Homem de. O design gráfico brasileiro: anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
3	MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009
4	MORAES, Ary. Infografia. O design da notícia. Dissertação (mestrado) - Departamento de Artes e Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro, 1998.

Professor (a) responsável: Prof. Dr. Rodrigo Bessa	Data: 22/03/2022
--	------------------

Coordenador (a) do curso: Profa. Dra. Lucília Lemos	Data: 22/03/2022
---	------------------



Emitido em 22/03/2022

PLANO DE ENSINO Nº 102/2022 - DIGDDV (11.60.04)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 27/03/2022 18:20)

LUCILIA LEMOS DE ANDRADE

COORDENADOR - TITULAR

CDMODDV (11.51.25)

Matrícula: 3345876

(Assinado digitalmente em 22/03/2022 21:14)

RODRIGO BESSA

PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO

CDMODDV (11.51.25)

Matrícula: 4610271

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: **102**, ano: **2022**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **22/03/2022** e o código de verificação: **88ddd9e8c5**