



DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Computação Gráfica aplicada à Moda	CÓDIGO:
---	---------

VALIDADE: Início: **05/2021**

Término: **08/2021**

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	5			X

Departamento/Coordenação: Departamento de Informática, Gestão e Design

INTERDISCIPLINARIDADES

Pré-requisitos	Código
Co-requisitos	

Objetivos: *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

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

Avaliações

Primeira Avaliação – 20 pontos Trabalho / Exercícios – 25 pontos Trabalho / Exercícios – 20 pontos Segunda Avaliação – 25 pontos Portfólio do Projeto Final – 10 pontos

Métodos Didáticos

Aulas expositivas dialogadas (utilização dos recursos audiovisuais disponíveis). Debates e dinâmicas de grupos. Trabalhos em Grupo Aprendizado baseado em Projeto
--

Atividades Complementares:

Recomendação de vídeos.

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

Bibliografia Básica

1	GAMBA JÚNIOR, Nilton Gonçalves. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo . Rio de Janeiro: 2 AB Editora, 2003.
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	BESSA, Rodrigo. Desenho de Moda Feminina: criação de produtos e ilustração no CorelDRAW . Ed. Artigo A, 2018.
3	BAER, Lorenzo. Produção Gráfica . 6ª ed., São Paulo: SENAC, 2005.
4	FRAGA, imone. Corel Draw 11: básico e detalhado . São Paulo: Visual Books, 2003.
5	MACCLELLAND, Deke, Photoshop 7: a bíblia . São Paulo: Campus, 2002.