



DISCIPLINA: Laboratório de Criatividade | **CÓDIGO:** G05LCRI0.01

VALIDADE: Início: 08/2022

Término: 12/2022

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

Projeto Interdisciplinar– Painéis imagéticos dos Uniformes – 20 pts
Trabalhos / Exercícios - Caderno de Processos Criativos (individual) – 25 pts
Resumo do livro “Roube como um artista”– 5 pts
Painéis, conceito –chave e esboços – 15 pts
Projeto de Design de Moda e Seminário – 25 pts
Prova de Conhecimentos Interdisciplinares – 10 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.

Atividades Complementares:

Leitura de livros, filmes e documentários para assistir na plataforma Youtube.



Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	Criatividade Definição e importância da criatividade; O contexto competitivo; Como o cérebro cria; Panorama de técnicas e estratégias para o desenvolvimento da criatividade; Desbloqueios do pensamento criativo.	4
2	A pesquisa de moda Fontes primárias e Fontes secundárias; Referências, fontes de inspiração, elementos e análise da pesquisa; Tema macro e Tema-chave; Estudos de Caso.	4
3	Processos Criativos Técnicas e processos criativos: <i>Brainstoming</i> (clássico, didático, anônimo, destrutivo/ construtivo), Método 635, Discussão 66, Biônica, Sinética, Caixa Morfológica e Design Think <i>Briefing</i> – definição de objetivos, metas e expectativas; Imersão – Pesquisa; Criação autoral, Co-criação ou criação coletiva, A diferença de plágio e referência / intertextualidade.	6
4	Construção do Repertório Repertório Intelectual (Aporte teórico); Repertório multissensorial; Técnicas artesanais e digitais; Identidade visual para apresentação dos resultados.	2
5	Criação a partir da pesquisa A relação da Arte Conceitual com o Design de Moda; Diário de bordo/ Caderno de Processos Criativos/ <i>sketchbook</i> ; Painéis imagéticos / multissensoriais; Insights / esboços; Projetos de design de moda.	8
6	Definição da criação autoral Prototipagem Seminários de apresentação dos resultados da pesquisa	6
Total / Carga Horária		30

Bibliografia Básica

1	CASTELO FILHO, Claudio. O processo criativo: transformação e ruptura . 2. ed. São Paulo: Blucher 2015.
2	KLEON, Austin. Roube como um artista . São Paulo: Rocco, 2014
3	NAKAO, Jun. A costura do invisível . São Paulo: Senac, 2005.

Bibliografia Complementar

1	MUNARI, Bruno. Das coisas nascem as coisas . São Paulo: Martins Fontes, 2002.
2	KLEON, Austin. Siga em frente: 10 maneiras de manter a criatividade nos bons e maus momentos . Tradução de Sofia Soter. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.
3	PAZMINO, Ana Verônica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos . São Paulo: Blucher, 2015.
4	PRECIOSA, Rosane. Produção estética: notas sobre roupas, sujeitos e modos de vida . 2. ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2007.
5	OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação . 24. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.