

## PLANO DIDÁTICO

Orientações de Preenchimento:

1. Este documento deverá ser cadastrado no SIPAC/Protocolo como OSTENSIVO
2. Todos os itens do Plano Didático são de preenchimento obrigatório
3. Deverão assinar eletronicamente este documento: o servidor docente responsável pela disciplina e o Coordenador de Curso

| IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA         |                         |
|-------------------------------------|-------------------------|
| Nome da Disciplina                  | Desenho de Moda Digital |
| Código / Período de oferta          | 03.3                    |
| Período letivo                      | 3º                      |
| Créditos %&'                        | 4                       |
| Carga horária total %&'             | 60                      |
| Modalidade                          | Teórico/ Prática        |
| Classificação do Conteúdo pelas DCN | Básica                  |

(\*) Conforme Projeto Pedagógico (PPC) do curso

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Campus                   | Divinópolis/ MG                              |
| Departamento/Coordenação | Departamento de Informática, Gestão e Design |
| Professor(a)             | Marcelo Lorentz Ricardo                      |

### METODOLOGIAS E FERRAMENTAS UTILIZADAS

- Aulas práticas em laboratórios de Informática (Softwares Gráficos).
- Criações de Desenhos de Moda, Ilustrações, Estampas e Paíneis Semânticos.
- Trabalhos em grupo e individuais.
- Apresentações de trabalhos.

### ATIVIDADES AVALIATIVAS

#### Valor / Descrição da atividade

- Criação de Painel Semântico/ Moodboard \_\_\_\_\_ 10 pontos
- Desenvolvimento de projetos técnicos \_\_\_\_\_ 20 pontos
- Criação de ilustração de moda conceitual \_\_\_\_\_ 20 pontos
- Criação de Estampas Corridas e Localizadas \_\_\_\_\_ 20 pontos
- Projeto final, portfólio da disciplina \_\_\_\_\_ 30 pontos

**TOTAL: 100 pontos**

## CRONOGRAMA

### Data / Descrição da Atividade

06/03/2023: Semana de Acolhimento.

13/03/2023: Introdução a Desenho Digital. Diferença entre Vetor X Bitmap.

20/03/2023: Introdução a Linguagem Vetorial (Formas básicas, cores, traçado e proporção.)

27/03/2023: ATIVIDADE 1 Criação de Estampa Corrida - Pattern Geométrico.

03/04/2023: Introdução a Linguagem Bitmap (Controle de camadas, textura e cores)

10/04/2023: ATIVIDADE 2 Painel Semântico - Colagem de imagens digitais.

17/04/2023: Desenho técnico de Moda vetorial.

24/04/2023: ATIVIDADE 3 Desenho técnico - Coleção Capsula.

08/05/2023: Ilustração de Moda - Combinação entre Vetor e Bitmap - aula 1.

15/05/2023: Ilustração de Moda - Coloração digital de desenhos manuais - aula 1.

22/05/2023: ATIVIDADE 4 Ilustração de Moda Conceitual.

29/05/2023: Criação de estampas (corrida e localizada).

05/05/2023: Definição de Temas e Desenvolvimento da Atividade - Portifólio de Estampas..

12/06/2023: Desenvolvimento de ATIVIDADE 5 - Portifólio de Estampas.

19/06/2023: Entrega e Apresentação ATIVIDADE 5 - Portifólio de Estampas.

26/06/2023: Enunciado de ATIVIDADE FINAL.

03/07/2023: Entrega de ATIVIDADE FINAL e Revisão de conteúdo.

## BIBLIOGRAFIA ADICIONAL

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é Designer**. São Paulo: Callins, 2009

**Guia do Utilizador do CorelDraw X4**

(\*) Relação de textos ou materiais didáticos NÃO constantes no plano de ensino

## CONTATO COM O PROFESSOR

E-mail: [marcelotumati@cefetmg.br](mailto:marcelotumati@cefetmg.br)

Atendimento: Quarta-feira de 16h às 18h

(\*) E-mail, Teams, etc. Disponibilizar também possíveis horários de atendimento (mediante agendamento prévio).