

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	Computação Gráfica Aplicada à Moda
Código / Período de oferta	G05CGAM0.01
Período letivo	2º
Créditos %&'	4
Carga horária total %&'	30
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

02/08/2023: Apresentação da Disciplina.

09/08/2023: Introdução a Desenho Digital. Diferença entre Vetor X Bitmap.

16/08/2023: Introdução a Linguagem Vetorial (Formas básicas, cores, traçado e proporção.)

23/08/2023: ATIVIDADE 1 Criação de Estampa Corrida - Pattern Geométrico.

30/08/2023: Introdução a Linguagem Bitmap (Controle de camadas, textura e cores)

06/09/2023: ATIVIDADE 2 Painel Semântico - Colagem de imagens digitais.

13/09/2023: Desenho técnico de Moda vetorial.

20/09/2023: ATIVIDADE 3 Desenho técnico - Coleção Capsula.

27/09/2023: Ilustração de Moda - Combinação entre Vetor e Bitmap - aula 1.

04/10/2023: Ilustração de Moda - Coloração digital de desenhos manuais - aula 2.

11/10/2023: ATIVIDADE 4 Ilustração de Moda Conceitual.

18/10/2023: Criação de estampas (corrida e localizada).

25/10/2023: Definição de Temas e Desenvolvimento da Atividade - Portifólio de Estampas..

01/11/2023: Desenvolvimento de ATIVIDADE 5 - Portifólio de Estampas.

08/11/2023: Entrega e Apresentação ATIVIDADE 5 - Portifólio de Estampas.

15/11/2023: Revisão de conteúdo. Enunciado de ATIVIDADE FINAL.

22/11/2023: Layout e Diagramação na prática.

29/11/2023: Enunciado de ATIVIDADE FINAL.

05/12/2023 - Entrega e Apresentação de ATIVIDADE

12/12/2023 - Encerramento de Semestre

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

Atendimento: Quarta-feira de 16h às 18h

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