

DISCIPLINA: COMPUTAÇÃO GRÁFICA APLICADA À MODA | **CÓDIGO:** G05CGAM0.01

VALIDADE: Início: **08/2023**

Término: **12/2023**

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:

Imagem Digital: conceito e aplicações; softwares aplicados; estudos da linguagem visual digital; representação técnica e estilizada do vestuário; ficha técnica; acessórios; estamparia; edição de textos para publicidade, logomarca; tratamentos e alterações de imagens; catálogos e editoriais.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Design de Moda	2	DESIGN DE MODA	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	Propiciar ao aluno o conhecimento das ferramentas de softwares de criação e edição de imagem, como: CorelDraw, PhotoPaint. Desenvolver habilidades na representação digital reconhecendo a importância de tais recursos em projetos gráficos nas diversas áreas e setores da moda.
---	--

Avaliações

-Atividade 1 (individual) Criação de Painel Semântico/ Moodboard. 10 pts. 23/08/2023. -Atividade 2 (grupo) - Desenvolvimento de projetos técnicos. 20 pts. 06/09/2023. -Atividade 3 (grupo) - Criação de ilustração de moda conceitual. 20 pts. 20/09/2023. -Atividade 4 (grupo) - Criação de Estampas Corridas e Localizadas. 20 pts. 11/10/2023. -Atividade FINAL (individual)- Portifólio da Disciplina. 30 pts. 05/12/2023.

Métodos Didáticos

-Aula expositiva-dialogada, -Criações de painéis conceituais e portfólio, -Soluções de problemas, -Pesquisa de campo, -Desenvolvimento dos processos Criativos e produtivos com auxílio de softwares.

Atividades Complementares:

(atividades não computadas na carga horária, que contribuam à melhoria do processo ensino-aprendizagem)

Realização de trabalhos práticos individuais e em equipe.

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	<p>Introdução ao CorelD A .</p> <p>Conhecimentos básicos da interface do softwares.</p> <p>Como desenhar e vetorizar no CorelDraw.</p>	5
2	<p>Desenho técnico de Moda no CorelD A .</p> <p>Desenhos técnicos na ficha técnica.</p> <p>epresentação de beneficiamentos de produtos no CorelDraw no desenho técnico.</p>	5
3	<p>Desenho do Croqui no PhotoPaint.</p> <p>Edição de croquis com imagens bitmap.</p> <p>Acabamentos, cores, texturas nos croquis e no vestuário.</p> <p>Composição, cores, brilhos, contrastes.</p> <p>ecortes e composição de imagens.</p>	10
4	Finalização e Apresentação Final .	10
Total / Carga Horária		30

Bibliografia Básica

1	HESS Jay; PASZTOREK Simone. DESIGN GRÁFICO PARA MODA: BRANDING, CONVITES, LOOKBOOKS, EMBALAGENS. São Paulo: Edições Rosari, 2010.
---	--

Bacharelado em Design de Moda		Plano de	
Ensino		Campus: V Divinópolis	
2	ROMANATO, Daniela. Desenhando moda em CorelDraw . Rio de Janeiro: Brasport, 2008.		
3	GALLETI, Luis Sérgio. Captura e tratamento de imagens . São Paulo: Senai, 2016.		

Bibliografia Complementar	
1	BRYANT, Michele. Desenho de Moda: Técnica de Ilustração para Estilistas . São Paulo: Senac, 2020.
2	SANTAELLA, Lúcia. Imagem: Cognição, Semiótica e Mídia . São Paulo: Iluminuras; 1998.
3	LAVER, James. A Roupas e a Moda . São Paulo: Cia das Letras, 1989.
4	LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. Desenho técnico de roupa feminina . Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2004.