

**DISCIPLINA:** Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica | **CÓDIGO:** GT05MOD00.01

**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:**

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	7	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	Desenvolver o conhecimento e a aplicação prática dos softwares de desenho, criação e estilos e forma de expressão e representação gráfica. Executar desenhos técnicos de moda, ilustrações, peças publicitárias, revistas e nos softwares voltados para desenhos 2D aplicados a moda.
---	---

**Avaliações**

-Atividade 1 - Colagem digital. 10 pts. 28/08/2023. -Atividade 2 - Coloração digital 1. 20 pts. 11/09/2023. -Atividade 3 - Coloração digital 2. 20 pts. 18/09/2023. -Atividade 4 - Identidade Visual. 20 pts. 09/10/2023. -Atividade FINAL - Produto Final. 30 pts. 04/12/2023.
---

**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 Corel Draw .</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>Apresentação 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>Recortes e composição de imagens.</p>	10
4	<b>Finalização e Apresentação Final .</b>	10
<b>Total / Carga Horária</b>		30

### Bibliografia Básica

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

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

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