

Plano Didático

Campus/Curso: Divinópolis/ Design de Moda	
Disciplina: Computação Gráfica Aplicada à Moda	CÓDIGO: G05CGAM0.01
Docente responsável: Dr. Rodrigo Bessa	Data: 04/03/2024
Coordenador(a) do curso: Dr. Edilson Hélio Santana	Data: 12/07/2024

Período Letivo: 1º Semestre / 2024

Carga Horária Total: 30 horas/aula

Créditos: 02

Natureza: Teórico-prática / Obrigatória

Área de Formação - DCN: Específica

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Moda, Gestão e Design

Atendimento extraclasse aos alunos
Local: Bloco Escolar 6, sala 608.
Horário semanal: Segundas-feiras, das 18h às 18:50h.

Metodologia de ensino	Atividades Avaliativas	Valor
Metodologias Ativas: Abordagem “Aprendizado baseado em Projeto”	1ª Atividade Avaliativa: 22 de abril de 2024. Criação do Logotipo (Tipologia, Cores Institucionais, Variações, Redução Mínima) e do cartão de visita (frente e verso).	20
Trabalhos Práticos em individuais e em dupla	2ª Atividade Avaliativa: 13 de Maio de 2024. Vetorização do Ícone, Mascote e/ou Personagem da marca.	10
Aulas expositivas dialogadas (utilização dos recursos audiovisuais disponíveis).	3ª Atividade Avaliativa: 27 de Maio de 2024. Criação de um panfleto, brindes (mínimo três <i>Mockups</i>) e uniformes com a identidade visual.	20
Atividades Práticas Avaliativas em Laboratório de Informática	4ª Atividade Avaliativa: 17 de Junho de 2024. Papel timbrado, Envelopes, Embalagens, Tags, Outdoor/ busdoor, Postagens para redes sociais.	20
Seminários das apresentações de trabalhos	Aprendizado baseado em Projeto (ABP): 01 de julho de 2024	30
	Total	100

Recursos
Laboratório de Informática com softwares específicos de vetorização de imagens (CorelDRAW e/ou INKSCAPE)
Data-show no Laboratório de Informática

Cronograma:	
Data	Atividades
04/03/2024	Apresentação da disciplina, do conteúdo, dos trabalhos e distribuições dos pontos.
11/03/2024	1 - APLICAÇÃO DE SOFTWARE DE VETORIZAÇÃO APLICADO A MODA 1.1. Conceitos básicos de informática: Softwares aplicados à moda - 1.2. Apresentação das ferramentas dos softwares aplicados a moda -
18/03/2024	1.3. Uso dos softwares para a construção do corpo 1.4. Desenho e Representação Gráfica do produto de moda (vestuário feminino, masculino e infantil)
25/03/2024	1.5. Aplicação de cor, texturas e efeitos de preenchimento 1.6. Desenho gráfico para a indústria têxtil e de estamparia 1.7. Desenvolvimento de ficha técnica para o produto de moda
01/04/2024	2- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA 2.1. Edição de croquis com imagens bitmap 2.2. Acabamentos, cores, texturas
08/04/2024	2.3. Preparação de desenhos 2.4. Composição, cores, brilhos, contrastes
15/04/2024	2.5. Recortes e composição de imagens
22/04/2024	Apresentação da Criação do Logotipo (Tipologia, Cores Institucionais, Variações, Redução Mínima) e do cartão de visita (frente e verso).
29/04/2024	3- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP E VETORIAL NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA 3.1. Edição de croquis utilizando imagens bitmap e vetorial (Adobe Photoshop e Corel Draw) 3.2. Acabamentos, cores, texturas com imagens bitmap e vetorial
06/05/2024	3.3. Preparação de desenhos utilizando imagens bitmap e vetorial 3.4. Composição, cores, brilhos, contrastes utilizando imagens bitmap e vetorial 3.5. Recortes e composição de imagens utilizando imagens
13/05/2024	Apresentação da Vetorização do Ícone, Mascote e/ou Personagem da marca.
25/05/2024	4 – PUBLICIDADE E PROPAGANDA 4.1 Cartão de visita 4.2 Flyer (virtual e impresso) 4.3 Cartaz
27/05/2024	Apresentação da Criação de um panfleto, brindes (mínimo três Mockups) e uniformes com a identidade visual.
03/06/2024	4.4 Peças publicitárias para mídias digitais
10/06/2024	4.4 Portfólio de Moda 4.5 Desenho universal: um conceito para todos
17/06/2024	Apresentação do Papel timbrado, Envelopes, Embalagens, <i>Tags</i> , <i>Outdoor</i> , <i>busdoor</i> , Postagens para redes sociais.
24/06/2024	Realização de Seminários para apresentações de trabalhos (Aprendizado baseado em Projeto)
01/07/2024	Realização de Seminários para apresentações de trabalhos (Aprendizado baseado em Projeto)

Bibliografia Adicional	
1	BARROS, Lilian Ried Miller. A Cor no Processo Criativo : Um Estudo Sobre a Bauhaus e a Teoria de Goethe. Senac Nacional, 2009.
2	BESSA, Rodrigo. Desenho de Moda Feminina : criação de produtos e ilustração no CorelDRAW. Ed. Artigo A, 2018.
3	CAMEIRA, Sandra Ribeiro. Branding + design : a estratégia na criação de identidades de marca. São Paulo: Senac São Paulo, 2016.

Observações
A disciplina propõe o desenvolvimento de um portfólios de moda digital com foco na área do Design Gráfico, que será produzido por meio de criações e edições em softwares específicos e fundamentais para elaboração de artes gráficas (peças publicitárias).



PLANO DIDÁTICO Nº 583/2024 - DMGEDDV (11.60.12)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 11/03/2024 21:44)

EDILSON HELIO SANTANA

*COORDENADOR
CDMODDV (11.51.25)
Matrícula: ###507#3*

(Assinado digitalmente em 10/03/2024 18:35)

RODRIGO BESSA

*PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO
DMGEDDV (11.60.12)
Matrícula: ###102#1*

Visualize o documento original em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número: 583, ano: 2024, tipo:
PLANO DIDÁTICO, data de emissão: 10/03/2024 e o código de verificação: **1b35dbcfa6**