

<b>DISCIPLINA:</b> Computação Gráfica aplicada à Moda	<b>CÓDIGO:</b> G05CGAM0.01
---	-------------------------------

**VALIDADE:** Início: **03/2024****Carga Horária:** Total: **30** horas/aula Semanal: **02** aulas Créditos: **02****Modalidade:** ( ) Teórica ( ) Prática (X) Teórica e Prática**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Obrigatória**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	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desenvolver o conhecimento e a aplicação prática dos softwares de desenho e criação/estilo como forma de expressão e representação digital.</li><li>- Executar desenhos técnicos de moda, ilustrações, peças publicitárias, revistas e portfólios nos softwares voltados para desenho aplicado a moda.</li><li>- Criar projetos autorais da área do design gráfico aplicado à moda.</li></ul>
---	---

**Avaliações**

<b>1ª Atividade Avaliativa:</b> 22 de abril de 2024 (20 pontos)
<b>2ª Atividade Avaliativa:</b> 13 de Maio de 2024 (10 pontos)
<b>3ª Atividade Avaliativa:</b> 27 de Maio de 2024 (20 pontos)
<b>4ª Atividade Avaliativa:</b> 17 de Junho de 2024 (20 pontos)
<b>Aprendizado baseado em Projeto (ABP):</b> 01 de julho de 2024 (30 pontos)

**Métodos Didáticos**

Aulas expositivas dialogadas (utilização dos recursos audiovisuais disponíveis).
--

Atividades Práticas Avaliativas em Laboratório de Informática Trabalhos em individuais e em dupla Metodologias Ativas: Abordagem “Aprendizado baseado em Projeto”
---

### Atividades Complementares:

Recomendações de vídeos disponíveis no Youtube e disponibilizados na plataforma SIGAA.

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula
1 <b>1 - APLICAÇÃO DE SOFTWARE DE VETORIZAÇÃO APLICADO A MODA</b> 1.1. Conceitos básicos de informática: Softwares aplicados à moda - 1.2. Apresentação das ferramentas dos softwares aplicados a moda - 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) 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	4
2 <b>2- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</b> 2.1. Edição de croquis com imagens bitmap 2.2. Acabamentos, cores, texturas 2.3. Preparação de desenhos 2.4. Composição, cores, brilhos, contrastes 2.5. Recortes e composição de imagens	4
3 <b>3- APLICAÇÃO DE IMAGENS BITMAP E VETORIAL NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E ILUSTRAÇÃO DE MODA</b> 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 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	6
4 <b>4 – PUBLICIDADE E PROPAGANDA</b> 4.1 Cartão de visitas 4.2 Flyer (virtual e impresso) 4.3 Cartaz 4.4 Peças publicitárias para mídias digitais 4.4 Portfólio de Moda	16
<b>Total / Carga Horária</b>	30

Bibliografia Básica	
1	BRYANT, Michele Wesen. <b>Desenho de moda:</b> técnicas de ilustração para estilistas. Tradução de Joana Canêdo, Lana Lim. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2020. 448 p. Título original: Fashion drawing.
2	HESS, Jay; PASZTOREK, Simone. <b>Design gráfico para moda:</b> branding, convites, lookbooks, embalagens. Tradução de Rogério Bettoni. São Paulo: Rosari, 2010. 240 p. Título original: Graphic design for fashion.
3	ROMANATO, Daniela. <b>Desenhando moda em CORELDRAW.</b> Rio de Janeiro: Brasport, 2008.

<b>Bibliografia Complementar</b>	
1	AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aura. <b>Computação gráfica: geração de imagens</b> . Rio de Janeiro: Campus; 2003. 353 p... 134 p.
2	CAMARENA, Elá. <b>Book de moda com Indesign, Photoshop e Illustrator CC</b> . São Paulo: Senac São Paulo, 2016. 330 p
3	GALLETI, Luís Sérgio; SOARES, Rodrigo Venturini. <b>Captura e tratamento de imagens</b> . São Paulo: Senai São Paulo, 2016
4	LEAL, Leopoldo. <b>Processo de criação em design gráfico: pandemonium</b> . São Paulo: Senac São Paulo, 2020. 282 p.
5	LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. <b>Desenho técnico de roupa feminina</b> . 3. ed. Rio de Janeiro: Senac Rio de Janeiro, 2004. 152 p.



*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**