

DISCIPLINA: Computação Gráfica aplicada à Moda	CÓDIGO: 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">- Desenvolver o conhecimento e a aplicação prática dos softwares de desenho e criação/estilo como forma de expressão e representação digital.- Executar desenhos técnicos de moda, ilustrações, peças publicitárias, revistas e portfólios nos softwares voltados para desenho aplicado a moda.- Criar projetos autorais da área do design gráfico aplicado à moda. |
|---|---|

Avaliações

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

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 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 - 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 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 2.3. Preparação de desenhos 2.4. Composição, cores, brilhos, contrastes 2.5. Recortes e composição de imagens	4
3 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 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 4 – PUBLICIDADE E PROPAGANDA 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
Total / Carga Horária	30

Bibliografia Básica	
1	BRYANT, Michele Wesen. Desenho de moda: 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. Design gráfico para moda: branding, convites, lookbooks, embalagens. Tradução de Rogério Bettoni. São Paulo: Rosari, 2010. 240 p. Título original: Graphic design for fashion.
3	ROMANATO, Daniela. Desenhando moda em CORELDRAW. Rio de Janeiro: Brasport, 2008.

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



PLANO DIDÁTICO Nº 584/2024 - 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 18:47)

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: 584, ano: 2024, tipo:
PLANO DIDÁTICO, data de emissão: 10/03/2024 e o código de verificação: 3ad49eadae