



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE GRADUAÇÃO

CEFET-MG

Plano de Ensino

Campus: V – Divinópolis

DISCIPLINA: Desenho de Moda Digital	CÓDIGO: G05DMDI0.01-T01
--	-----------------------------------

VALIDADE: A partir de 01/2022

Carga Horária: Total: 60 horas/aula Semanal: 4 aulas Créditos: 4
Modalidade: Teórico/ 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; estampa; edição de textos para publicidade, logomarca; tratamentos e alterações de imagens; catálogos e editoriais.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Design de Moda	3º	Design de Moda	X	

Departamento/Coordenação:

INTERDISCIPLINARIDADES

Pré-requisitos	Código
Desenho Técnico de Moda	2.5
Co-requisitos	
Desenho e Ilustração de Moda	3.5

Objetivos: *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

1	Propiciar ao aluno o conhecimento das ferramentas de softwares de criação e edição de imagem, como: <i>CorelDraw, Photoshop e Audaces.</i>
2	Desenvolver habilidades na representação digital reconhecendo a importância de tais recursos em projetos gráficos nas diversas áreas e setores da moda.

Avaliações

- Criação de Painel Semântico/ Moodboard	10 pontos
- Desenvolvimento de projetos técnicos	20 pontos
- Criação de ilustração de moda conceitual	20 pontos
- Criação de Estampas Corridas e Localizadas	20 pontos
- Projeto final, portfólio da disciplina	30 pontos



Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	Introdução a Linguagem Vetorial X Linguagem Bitmap; Conhecimentos básicos da interface dos softwares. Como desenhar e vetorizar no CorelDraw. Como colorir, recortar e editar imagens no Corel Photo-Paint.	10
2	Mood Board / Painéis Criação de Painéis temáticos de inspiração e pesquisa criativa.	10
3	Desenho Técnico de Moda no CorelDRAW Desenvolvimento de croqui técnico. Criação de produto de moda usando o croqui como base. Aplicação de efeitos, acabamentos, texturas e estampas.	15
4	Desenho do Croqui Conceitual e Ilustração no Corel Photo-Paint Edição de croquis com imagens bitmap Acabamentos, cores, texturas nos croquis e no vestuário Composição, cores, brilhos, contrastes Recortes e composição de imagens	15
5	Estampa localizada e Corrida (rapport). Desenvolvimento de estampas Corridas (Pattern) e Localizada.	10
Total		60

Bibliografia Básica

1	BRYANT, Michele. Desenho de Moda: Técnica de Ilustração para Estilistas . São Paulo: Senac, 2020.
2	CAPELASSO, Evandro Luiz; . Produção gráfica: do projeto ao produto . São Paulo: Senac São Paulo, 2018. 208 p.
3	ROMANATO, Daniela. Desenhando moda em CorelDraw . Rio de Janeiro: Brasport, 2008.

Bibliografia Complementar

1	HESS, J.; PASZTOREK, S. Design gráfico para moda: branding, convites, lookbooks, embalagens . São Paulo: Rosari, 2010
2	LAVER, James. A Roupas e a Moda . São Paulo: Cia das Letras, 1989.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE GRADUAÇÃO

CEFET-MG

Plano de Ensino

Campus: V – Divinópolis

3	LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. Desenho técnico de roupa feminina. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2004.
4	LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. Princípios universais do design. Porto Alegre: Bookman, 2010.
5	MINSKY, Tânia Maria Sanches. Fundamentos do design. Curitiba: Intersaberes, 2021.