



Ensino **DISCIPLINA:** Tópicos Especiais em Moda: Computação Gráfica **CODIGO:** 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.

Ensino		Campus: V Divinópolis	Carga-horária Horas/aula
Unidades de ensino			
1	Introdução ao Corel Draw . Conhecimentos básicos da interface do softwares. Como desenhar e vetorizar no CorelDraw.		5
2	Desenho técnico de Moda no Corel A . Desenhos técnicos na ficha técnica. Apresentação de beneficiamentos de produtos no CorelDraw no desenho técnico.		5
3	Desenho do Croqui no PhotoPaint. Edição de croquis com imagens bitmap. Acabamentos, cores, texturas nos croquis e no vestuário. Composição, cores, brilhos, contrastes. ecortes e composição de imagens.		10
4	Finalização e Apresentação Final .		10
Total / Carga Horária			30

Bibliografia Básica

1 HESS Jay; PASZTOREK Simone. **Design Gráfico Para Moda: Branding, Convites, Lookbooks, Embalagens.** São Paulo: Edições Rosari, 2010.

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 BRYANT, Michele. **Desenho de Moda: Técnica de Ilustração para Estilistas.** São Paulo: Senac, 2020.

2 SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, Semiótica e Mídia.** São Paulo: Iluminuras; 1998.

3	LAYER, James. A Roupas e a Moda . São Paulo: Cia das Letras, 1989.
4	LEITE, Adriana Sampaio. Desenho técnico de roupa feminina . 3. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2004.
4	LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. Desenho técnico de roupa feminina . Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2004.