

DISCIPLINA: COMPUTAÇÃO GRÁFICA APLICADA À MODA

CÓDIGO: G05CGAM0.02

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:

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	Propiciar ao aluno o conhecimento das ferramentas de softwares de criação e edição de imagem, como: CorelDraw, PhotoPaint. Desenvolver habilidades na representação digital reconhecendo a importância de tais recursos em projetos gráficos nas diversas áreas e setores da moda.
---	--

Avaliações

	-Atividade 1 (individual) Criação de Painel Semântico/ Moodboard. 10 pts. 23/08/2023. -Atividade 2 (grupo) - Desenvolvimento de projetos técnicos. 20 pts. 06/09/2023. -Atividade 3 (grupo) - Criação de ilustração de moda conceitual. 20 pts. 20/09/2023. -Atividade 4 (grupo) - Criação de Estampas Corridas e Localizadas. 20 pts. 11/10/2023. -Atividade FINAL (individual)- Portfólio da Disciplina. 30 pts. 05/12/2023.
--	--

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.

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	Introdução ao Corel Conhecimentos básicos da interface de softwares. Como desenhar e vetorizar no CorelDraw.	5
2	Desenho técnico de Moda no Corel 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. Recortes 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 LAVER, 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.