

RIDER TÉCNICO

1. Informações Gerais

Proposta: Oficina de Introdução à Ilustração Digital de Moda

Ministrante(s): Sthefane Basilio (2198557765)

Número de Participantes: até 20 pessoas

Nível: Iniciante e Intermediário

Duração: 9 a 10 horas

2. Requisitos técnicos

a) Equipamentos necessários:

- Computadores

Quantidade: 20 computadores para alunos + 1 para o instrutor]

Configuração mínima recomendada:

Monitor: Full HD (1920x1080) ou superior

CPU: Intel Core i5-13500 (2.50GHz);

RAM: DDR5 (64GB);

Vídeo: NVIDIA RTX A2000 (12GB GDDR6);

Armazenamento: SSD 512GB NVMe.

- Mesas digitalizadoras

Quantidade: 20 unidades

Modelo sugerido: Wacom Intuos

b) Softwares e Programas necessários:

- Pacote Adobe Creative Cloud

Observação: A coordenadoria de informática da universidade deve configurar previamente licenças temporárias para que toda a comunidade externa que for participar consiga acessar individualmente tanto o computador quanto o software da Adobe.

- Recurso de acessibilidades do Windows

Observação: Farei o ajuste de configuração conforme a necessidade do participante.

- Acesso remoto VDI

Observações: A universidade deve configurar previamente licenças temporárias para que toda a comunidade externa que for participar consiga acessar o VDI (caso a oficina aconteça fora das instalações do Ceart).

c) Estrutura física:

- Sala com projetor para projeção de tela e caixa de som devidamente conectada
- Mesas e cadeiras adequadas para computadores/tablets
- Tomadas suficientes para todos os equipamentos
- Conexão estável com internet (para download de recursos, se necessário)
- Ar-condicionados

3. Materiais Adicionais (opcionais)

- 1 Extensão
- 1 Webcam com saída de voz

4. Observações/Recomendações

Necessário testar os equipamentos com antecedência para evitar problemas técnicos durante a oficina e, caso possível, a disponibilidade de algum técnico de tecnologia para eventuais intercursos no decorrer da oficina.

PROPOSTA PARA PLANO DE OFICINA

1 OBJETIVO GERAL

Promover a inclusão e a diversidade no desenho digital de moda, capacitando os participantes a representar corpos diversos (como pessoas com vitiligo, deficiências físicas, diferentes tonalidades de pele e outras particularidades) a partir de referências visuais.

1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.1.1 Desenvolver habilidades técnicas básicas e intermediárias em desenho digital de moda a partir de referência visual;
- 1.1.2 Praticar a representação inclusiva por meio dos exercícios;
- 1.1.3 Expressar as técnicas de representação gráfica com o uso de ferramenta virtual (Adobe Photoshop);
- 1.1.4 Estimular a autonomia dos participantes na realização da técnica.

2 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução ao Adobe Photoshop para desenho de moda.
2. Explorar técnicas de colorização e sombra no Photoshop.
3. Aplicar fundamentos de desenho de moda no Photoshop.
4. Desenvolvimento de ilustrações digitais.

3 CRONOGRAMA

Hora	Atividade	Conteúdo
------	-----------	----------

08:00	Apresentação e configuração dos computadores.	<ul style="list-style-type: none">- Apresentação do cronograma de oficina.- Configuração dos computadores de acordo com a necessidade do aluno.
09:00	Acesso e familiarização ao photoshop.	<ul style="list-style-type: none">- Cadastramento de conta para teste no Adobe Creative Cloud.- Apresentação do layout do programa de photoshop.
10:00	Ferramentas de desenho.	<ul style="list-style-type: none">- Introdução ao Pincel, Lápis, Caneta, Ferramentas de Forma e a Ferramenta Linha.
11:00	Técnicas de ilustração.	<ul style="list-style-type: none">- Introdução aos pincéis e ferramentas de seleção.
12:00	Intervalo	-
13:00	Intervalo	-
14:00	Seleção e análise de imagens de referência visual.	<ul style="list-style-type: none">- Discussão das referências visuais disponíveis, promovendo um debate da inclusão da representatividade.
15:00	Desenho das referências.	<ul style="list-style-type: none">- Desenvolvimento das ilustrações a partir das referências, explorando e realçando a diversidade estética.
16:00	Desenho e ilustração das referências.	<ul style="list-style-type: none">- Exercício de desenho utilizando as referências.
17:00	Ilustração das referências.	<ul style="list-style-type: none">- Técnicas de pintura: como utilizar luz e sombra para realçar contrastes e valorizar as diferenças estéticas.

18:00	Finalização das referências.	- Realização das atividades.
--------------	------------------------------	------------------------------