

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CARVALHAL, André. A moda imita a vida: como construir uma marca de moda. Paralela, 2020.
	JANONES, Flávio Alves & SILVA, Aldo Clécio da. (orgs.). Olhares contemporâneos: comunicação, moda e cinema. Ed. Lus, 2011. LURIE, Alison. A Linguagem das Roupas. Rio de Janeiro Rocco, 1997. SANCHES, Maria Celeste de Fátima. Moda e projeto: estratégias metodológicas em design. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017. TREPTOW, Doris. Inventando moda: planejamento de coleção. 4 ed. Brusque: Ed. do Autor, 2007. BAUMAN, Zygmunt. Globalização - as consequências humanas. Tradução de Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999. BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011. BROD, Rodrigo de Azambuja. Design e identidade cultural: aproximações para uma reflexão contemporânea. In: Anais do III Congresso Internacional de Marcas / Branding. Economia Criativa, Belas Artes, São Paulo, 2016. CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

Patrícia Pinheiro
de Souza

Assinado de forma digital por
Patrícia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:39:39
-03'00'

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

AUL A	DAT A	CONTEÚDO	Carga-horária
1	17/09	Apresentação da Disciplina e Revisão de Plano de Aulas Aula 1- Conceitos sobre design, problema de projeto	2 horas
2	24/09	Aula 2- Definindo o problema de projeto	2 horas
3	04/10	Aula 3- cases de tcc de egressos (problema de projeto)	2 horas
4	11/10	Aula 4- Contexto de projeto, objetivos e justificativa	2 horas
5	18/10	Aula 5- Pesquisa de mercado	2 horas
6	25/10	Trabalho 1- entrega on-line Aula 6- Pesquisa com usuários	2 horas
7	01/11	Aula 7- Pesquisa com usuários	2 horas
8	02/11	Tarefa extraclasse: assistir ao documentário Salvatore: Shoemaker of Dreams	
9	08/11	Aula 8- Palestra sobre biomateriais (evento P&E)	2 horas
10	22/11	Aula 8- análise paramétrica e mapa de posicionamento análise de swott,	2 horas
11	29/11	Aula 10- definição de atributos do projeto; Briefing	2 horas
12	06/12	Aula 11- configuração do produto Trabalho 2- entrega on-line	2 horas
13	13/12	Aula 13- geração de alternativas, escolha de alternativas	2 horas
14	07/02	Aula 12- principais metodologias de projeto	2 horas
15	14/02	Aula 13- Apresentação de Trabalho final e entrega on-line	2 horas
16	21/02	Aula 14- Fechamento da disciplina	2 horas
Carga Horária Total			32 h/a

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO 1º	DISCIPLINA	Design e Metodologia – Metodologia Científica	
1º SEMESTRE ☒	PROFESSOR(ES)	Edson José Carpintero Rezende	
2º SEMESTRE ☐	CURSO	Design de Moda	DEPTO DFSH
ANO 2024	CARGA HORÁRIA	36 h/a	Nº DE VAGAS 40
	CLASSIFICAÇÃO	☒ OBRIGATÓRIA	☐ OPTATIVA

EMENTA	Exploração dos conhecimentos práticos do pensar cientificamente, a leitura com método, a introdução à pesquisa científica, a construção de projetos de pesquisa, os procedimentos metodológicos, bem como a produção de artigos científicos.
---------------	--

OBJETIVO GERAL	Apresentar os conceitos de leitura exploratória, com introdução à pesquisa científica, a construção de projetos de pesquisa, os procedimentos metodológicos, bem como a produção de artigos científicos.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none">• Demonstrar a existência e a conveniência da adoção de procedimentos formais que facilitem a condução lógica de um pensamento ou de uma ação, dirigindo-os para resultados relevantes e significativos, estimulando seu uso pelos participantes do curso;• Desenvolver no aluno habilidades que ajudem no desempenho de suas tarefas escolares, através do uso de instrumentos que melhorem o aproveitamento e a sistematização de seus estudos.• Estruturar um projeto de pesquisa• Escrever um texto científico utilizando as normas da ABNT.•
------------------------------	---

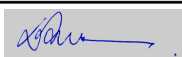
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>UNIDADE I – A Natureza do Conhecimento Científico Teoria do conhecimento: problemas fundamentais e crenças filosóficas; lógica; coerência interna do pensamento e racionalidade objetiva</p> <ul style="list-style-type: none">• Conhecimento científico e conhecimento do senso comum <p>UNIDADE II – Princípios de Metodologia Científica</p> <ul style="list-style-type: none">• Pesquisa: definição, objetivos, instrumentos• Problema, hipótese, objetivos, justificativa• Revisão da literatura• Metodologia quantitativa e qualitativa• Trabalhos acadêmicos• Ética em pesquisa <p>UNIDADE III – Aplicabilidade dos Instrumentos de Metodologia Científica</p> <ul style="list-style-type: none">• Elaboração de um projeto de pesquisa partir de um tema previamente definido em um centro da Escola.
------------------------------	--

PROCESSOS METODOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none">• Aulas expositivas• Exercícios• Orientação dirigida aos grupos para a construção do projeto de pesquisa.• Atividades em grupo
--------------------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	<ul style="list-style-type: none">• Quadro branco e pincel.• Projetor multimídia.• Notebook.
---------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Textos complementares
PROCESSOS AVALIATIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avaliação com questões abertas e fechadas (30 pontos). 2. Exercícios de fixação sobre referências (15 pontos). 3. Resumo de artigo a partir da identificação do(s) motivador (es) de um projeto de design de moda (15 pontos). 4. Construção de projeto de pesquisa a partir de propostas dos centros da Escola de Design (40 pontos).
REFERÊNCIAS BÁSICAS	<p>CAMPOS, Cláudia Fátima; REZENDE, Edson José Carpintero; PINTO, Gabriella Nair Figueiredo Noronha; RIBEIRO, Sônia Marques Antunes; ARAÚJO, Wânia Maria de. Normalização de publicações técnico-científicas da UEMG. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2024.</p> <p>GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184p.</p> <p>LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999. 340p.</p> <p>MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010. 297p.</p>
REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES	<p>CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A.; SILVA, Roberto da. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 176p.</p> <p>CHAUÍ, Marilena. Convite à Filosofia. São Paulo: Ática, 2012. 520p.</p> <p>FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELOS, Ana Cristina de. Manual para normalização de publicações técnico-científicas. 10.ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019. 258p.</p> <p>GOLDENBERG, Miriam. A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. Rio de Janeiro: Record, 2007. 108p.</p> <p>MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de pesquisa. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2009. 277p.</p> <p>TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 2009. 175 p.</p>

Ass. Professor Responsável:



Ass. Chefe de Departamento:

Patrícia Pinheiro de
Souza

Assinado de forma digital por
Patrícia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:36:11 -03'00'

PLANO DE ENSINO – 2024/1

DISCIPLINA: Expressão Gráfica – Oficina de Expressão

CRÉDITOS: 04

PERÍODO: 1º

CARGA HORÁRIA: 64h

CURSO: DESIGN DE MODA

TIPO: Obrigatória

DOCENTE RESPONSÁVEL: Teresa Campos Viana Souza e Carolina Bicalho

EMENTA:

Estudo de linguagens, métodos, técnicas, processos e meios de captação, registro, criação e aplicação de imagens na representação gráfica manual e digital.

PROGRAMA

UNIDADE I – EDUCAÇÃO DO OLHAR

- Incentivar a observação cuidadosa dos detalhes dos objetos para a representação, e a compreensão de elementos básicos para a construção dos desenhos.
- Desenvolvimento de traço e postura para o desenho
- Proporção
- Enquadramento
- Forma e contra forma

UNIDADE II – ANÁLISE E CONSTRUÇÃO DOS OBJETOS

- Desenvolver a capacidade de compreender a forma como os objetos são estruturados, visando embasar a representação bidimensional de objetos tridimensionais.
- Estrutura de objetos a partir de formas básicas-Linha do horizonte, linha de terra

UNIDADE III – TEORIA DA PERSPECTIVA

- Representar objetos através da perspectiva paralela e oblíqua envolvendo fatores como composição e enquadramento.
- Perspectiva Paralela: representação com um ponto de fuga
- Perspectiva Oblíqua: representação com dois pontos de fuga-Composições em perspectiva

CRONOGRAMA / PLANO DE ENSINO

DATA	Nº horas semanais	Tipo	Conteúdo
08/03	4h	Presencial	SEMANA E.DENTRO
15/03	4h	Presencial	Apresentação da disciplina - Os materiais de desenho. - Princípios básicos do desenho: ponto, linha e volume. (4 para casas)

22/03	4h	Presencial	<p>1 - Exercícios para soltar o traço: em um papel desenhar linhas circulares grandes para aquecimento. Não precisa entregar.</p> <p>2 - Fazer quatro desenhos de linhas contínuas como exercício:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenho de linha contínua livre; - Circulares e espirais; - Retilíneas verticais e horizontais; - Retilíneas diagonais. <p>3 - Escolher um dos desenhos e escolher uma parte dele para trabalhar (no próprio desenho) – criar texturas dentro da parte escolhida. A partir desse recorte, criar um desenho livre e finalizar.</p>
29/03	4h	Presencial	
05/04	4h	Presencial	FERIADO Aula de Hachura
12/04	4h	Presencial	Exercícios com os lápis da série B.
19/04	4h	Presencial	Aula de Hachura e Sombra Desenho de observação e desenho de criação
26/04	4h	Presencial	PROVA TP1
05/07	4h	Presencial	PERSPECTIVA CAVALERA E ISOMETRICA
12/07	4h	Presencial	<p>Forma e contra forma. Espaços vazados.</p> <p>Desenho de cadeiras, bancos, vasos com alças, vaso de plantas etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenho cego de contorno para percepção das formas; - Desenho cego dos espaços negativos – contra forma; - Desenho rápido de registro dos espaços negativos – contra forma; - Desenho de registro dos espaços negativos – contra forma.
19/07	4h	Presencial	Aula de composição e estudo de representação de materiais e texturas
26/07	4h	Presencial	PROVA TP2
02/08	4h	Presencial	Aula de perspectivas e ponto de fuga
09/08	4h	Presencial	Aula de perspectivas e ponto de fuga
16/08	4h	Presencial	RECESSO DE FERIADO
23/08	4h	Presencial	PROVA FINAL
30/08	4h	Presencial	FINAL DO SEMESTRE LETIVO

AVALIAÇÕES

Nº	TIPO	DESCRIÇÃO/CRITÉRIOS	VALOR	DATA
AV1		PROVA (10) + EXERCÍCIOS EM SALA (20)	30	26/04
AV2		PROVA (20) + EXERCÍCIOS EM SALA (10)	30	26/07
AV3		PROVA (30) + EXERCÍCIOS EM SALA (10)	40	23/08

BIBLIOGRAFIA:

Bibliografia Básica

CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. *Representação Gráfica para Desenho e Projeto*. Barcelona: John Wiley & Sons, 2001.vi, 345p.

EDWARDS, Betty. *Desenhando com o Lado Direito do Cérebro*. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1984.218 p.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. 3. ed.; nova versão. São Paulo: Pioneira, 1986.

Bibliografia Complementar

PIPES,Alan.*Desenho para Designers*. São Paulo: Blucher, 2010. 3 volumes

EISSEN, Koos, STEUR, Rosilien. *Sketching: Técnicas de desenho para designers de produto*. Porto Alegre: Bookman, 2015.

JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. *Desenho para designers industriais*. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

MARTÍN, Gabriel. *Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

MONTENEGRO, A. Gildo. *A Perspectiva dos Profissionais: sombras – insolação –axonometria*. São Paulo: Blucher LTDA, 2010.

Teresa Campos Viana Souza e Carolina Bicalho

Patrícia Pinheiro
de Souza

Assinado de forma digital por
Patrícia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:36:52
-03'00'

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	1º	DISCIPLINA	ExpressãoGráfica-Desenho Técnico ROMEIRODRIGUESPEREIRA/MARCUS PAULO SANTOS BRANDÃO	
1º SEMESTRE	☒	PROFESSOR(ES)		
2º SEMESTRE	☐	CURSO	Design de Moda	DEPTO: DEFT
ANO	2024	CARGA HORÁRIA	72 h/a	Nº DE VAGAS: 40
		CLASSIFICAÇÃO	☒ OBRIGATÓRIA	☐ OPTATIVA

EMENTA	Desenvolvimento das linguagens técnicas e gráficas de leitura, interpretação e registro de desenhos dos processos de representação e registro de forma, dimensão e exposição de objetos, requeridos na configuração de projetos de design.
--------	--

OBJETIVO GERAL	Utilizar corretamente o desenho projetivo e as normas técnicas como instrumento útil ao processo criativo, buscando desenvolver o raciocínio espacial, geométrico e técnico através dos principais sistemas e métodos de projeção e de representação de projeto.
----------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Utilizar corretamente os instrumentos utilizados em desenho técnico. Desenvolver o raciocínio geométrico e espacial. Utilizar os principais sistemas de projeção e métodos de representação gráfica de objetos. Representar objetos aplicando vistas ortográficas, perspectivas e desenho geométrico. Aplicar as normas da ABNT para desenho técnico. Interpretar desenhos elaborados com os sistemas de projeção e normas da ABNT.
-----------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<ul style="list-style-type: none">1. REPRESENTAÇÃO TÉCNICA DE OBJETOS<ul style="list-style-type: none">1.1. Conceitos e aplicações1.2. Instrumentos e materiais utilizados1.3. Caligrafia técnica1.4. Formato de papel1.5. Legendas1.6. Uso de instrumentos1.7. Desenho Projetivo: princípio da geometria descritiva (projeção do ponto, reta, etc)1.8. Tipos de linhas1.9. Regras de cotação1.10. Escalas2. PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS<ul style="list-style-type: none">2.1. Cavaleira2.2. Perspectiva isométrica de sólidos2.3. Perspectiva isométrica do círculo3. DESENHO GEOMÉTRICO<ul style="list-style-type: none">3.1 Retas3.2. Círculos3.3. Concordâncias3.6. Proporção áurea
-----------------------	--

PROCESSOS METODOLÓGICOS	Desenvolvimento de trabalhos práticos referenciados na teoria disponibilizada, explicada em aula e pesquisada, gradativamente avaliados possibilitando ao aluno o acompanhamento do seu processo de construção do conhecimento.
-------------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	Aulas expositivas com auxílio de quadro, Datashow, modelos, apostila, folhas de exercício e desenvolvimento de trabalhos práticos.
-----------------------	--

PROCESSOS AVALIATIVOS	Avaliação de cada aula será feita através da correção do conjunto de exercícios elaborados pelosalunos em classe e extraclasse. Asunidades do programa serão avaliadas por prova individual.			
	1ºEtapa			
	Trabalho e aplicação de exercícios	10 pontos	30 pontos	
	Prova individual	20 pontos		
	2º Etapa			
	Trabalhos e aplicação de exercícios	10 pontos	30 pontos	
	Prova individual	20 pontos		
	3º etapa			
	Trabalhos e aplicação de exercícios	10 pontos	40 pontos	
	Prova individual	30 pontos		
	Somatório das 3 etapas		Total	100 pontos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	MANFÉ, G.; POZZA, R. ; SCARATO G. Manual de Desenho Técnico Mecânico. Volume 1. São Paulo: Angellotti Ltda, 1991.
	SILVA, Arlindo. Desenho técnico moderno. 4.ed. Rio de Janeiro: LTC Ed., 2015. Xviii 475p.
	SILVA, Sylvio F. da. A Linguagem do Desenho Técnico. Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S. A, 1984.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. Coletânea de normas de desenho técnico. São Paulo: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 1990. 86 p.
	CHING, F.; JUROSZEK, S. Representação Gráfica para Desenho e Projeto. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
	DOCZI, Gyogy. O poder dos limites – Harmonias e proporções na Natureza, Arte e Arquitetura. São Paulo: Mercuryo, 1990.
	ESTHEFÂNIO, Carlos. Desenho Técnico Básico. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico S.A. 2001. PROVENZA, Francisco. Desenhista de Máquinas. São Paulo: Protec, 1997.

Ass. Professor Responsável: Romeu Rodrigues Pereira

Ass. Chefe de Departamento: Roberta Lopes Pinto

Patrícia Pinheiro
de Souza

Assinado de forma digital por
Patrícia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:40:21 -03'00'

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO 1º	DISCIPLINA	Processo de Criação	
1º SEMESTRE ☒	PROFESSOR(ES)	Caio Rabite e Sandra Maia	
2º SEMESTRE ☐	CURSO	Design de Moda	DEPTO: DEFE
ANO 2024	CARGA HORÁRIA	72 h/a	Nº DE VAGAS: 0
	CLASSIFICAÇÃO ☒	OBRIGATÓRIA	☐ OPTATIVA

EMENTA	Conceito, premissas e técnicas do processo criativo na atividade de design e sua aplicação como fator de inovação e renovação de ideias.
--------	--

OBJETIVO GERAL	Proporcionar ao aluno conhecimentos e habilidades para o desenvolvimento de seu potencial criativo aplicado ao design.
----------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> . Conceituar criatividade e processos de criação; . Utilizar ferramentas e técnicas que auxiliam o processo criativo; . Compreender o processo criativo dentro de um projeto de design;
-----------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	UNID I – Conceitos UNID II - Processos UNID III - Repertório & Linguagem UNID IV - Processo Criativo e Projeto de Moda
-----------------------	---

PROCESSOS METODOLÓGICOS	Aulas teóricas expositivas e práticas; dinâmicas individuais e em grupo.
-------------------------	--

RECURSOS DIDÁTICOS	Projeção de slides, experimentação de materiais diversos, caderno de processos, livros.
--------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	30 pts - ATIVID 01 30 pts - ATIVID 02 30 pts - caderno de processos 10 pts - participação em sala
-----------------------	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	GALVÃO, Marcelo. Criativa mente. 2. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1999. KNELLER, George F. Arte e Ciência da Criatividade. Ibrasa, São Paulo, 1978. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem Coisas. São Paulo : Martins Fontes, 2008.
---------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	DE MASI, Domenico. Criatividade e grupos criativos, volume 2 : fantasia e concretude. Rio de Janeiro: Sextante, 2005. DUAILIBI, Roberto; SIMONSEN JUNIOR, Harry. Criatividade & Marketing. Nova ed. São Paulo: Markon Books, 2000. OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. PREDEBON, José. Criatividade: abrindo o lado inovador da mente : um caminho
---------------------------	--

	<p>para o exercício prático</p> <p>dessa potencialidade, esquecida ou reprimida quando deixamos de ser crianças. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.</p> <p>VON OECH, Roger. Um "Toc" na Cuca: técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida. 10. ed. São Paulo: Cultura ED. Ass. Ltda, 1995.</p>
--	--

Ass. Professor Responsável:

Sandra Maia

Ass. Chefe de Departamento:

Patrícia Pinheiro de Souza

Assinado de forma digital por Patricia
Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:37:27 -03'00'

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO 2º		DISCIPLINA HISTÓRIA DO DESIGN – SÉCULO XX AO XXI	
1º SEMESTRE []		PROFESSOR Marcelina das Graças de Almeida	
2º SEMESTRE [X]		CURSO Design de Moda	
ANO	2024	CARGA HORÁRIA 36 h/a	Nº DE VAGAS 40
		CLASSIFICAÇÃO [X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA

EMENTA	Estudo dos principais movimentos, estilos e acontecimentos do Design, numa perspectiva cronológica, desde o início do século XX até o século XXI, enfatizando as relações entre os diversos contextos e as manifestações de cada época.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Dar condições aos alunos de manejar conceitualmente informações sobre o design do início do século XX ao século XXI.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none">● Fornecer condições para a aquisição e retenção de repertório específico sobre história do design;● Incentivar a pesquisa e a busca de informações em diferentes tipos de fonte;● Desenvolver a capacidade de análise e síntese de uma série de informações coletadas.
------------------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>UNIDADE I: <u>Ruptura</u> A primeira metade do século XX: contexto, vanguardas russa, holandesa e alemã, Art Deco, <i>Streamline Moderne</i> e Styling (consolidação de conteúdos). O design na Segunda Guerra Mundial.</p> <p>UNIDADE II: <u>Pós-Modernidade</u> Contexto histórico cultural da segunda metade do século XX. O design nos anos 50 e 60:</p> <ul style="list-style-type: none">● Design na sociedade de consumo – modismos e linguagens da época da cultura pop● Escola de Ulm e o “Good Design”● Radical Design
------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> ● Design escandinavo. <p>O design na Pós Modernidade: principais linguagens.</p>
PROCESSOS METODOLÓGICOS	<p>Abordagem da história do design em uma perspectiva cronológica, por meio de aulas expositivas com apresentação de imagens ilustrativas, porém abertas à confrontação de ideias e solução de dúvidas. Uso de textos de referência previamente colocados à disposição para cópia ou on-line</p>
RECURSOS DIDÁTICOS	<p>Projeto multimídia e computador para apresentações em formato power point ou equivalente</p>
PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>As atividades discentes serão os instrumentos de avaliação: (a) o estudo dirigido, pelo qual a pessoa discente é levado a buscar respostas às questões apresentadas no material bibliográfico disponível, consolidando as informações obtidas em sala de aula; (b) trabalho de pesquisa, análise e síntese versando sobre tema cujo aprofundamento, por parte da pessoa discente, permitirá melhor aproveitamento dos conteúdos ministrados; (c) seminário no qual os resultados da pesquisa/análise/síntese são compartilhados com a turma. O processo de avaliação da disciplina se baseia em instrumentos para aferição e acompanhamento do alcance dos objetivos e segue o estabelecido no projeto pedagógico no que diz respeito ao processo pedagógico do design: as atividades a serem desenvolvidas devem (1) aferir domínio de conteúdo específico básico; (2) permitir a análise e o desenvolvimento de conceitos e (3) permitir o aperfeiçoamento de tópicos específicos. Todos os instrumentos de avaliação, propostos como atividades para as pessoas discentes, possuem uma ficha específica com os critérios que são observados em cada atividade. Os critérios são previamente informados às pessoas discentes.</p>
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>Bibliografia Básica</p> <p>CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed. totalmente rev. e ampl. São Paulo: E. Blücher, 2008. 273 p.</p> <p>MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. São Paulo: Cosacnaify, 2009. 717 p.</p> <p>SCHNEIDER, Beat. Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010. 299 p.</p>
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>Bibliografia Complementar:</p> <p>DROSTE, Magdalena; BAUHAUS-ARCHIV. Bauhaus 1919-1933. Köln: Taschen, 2006. 256 p</p> <p>FORTY, Adrian. Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. 347 p.</p> <p>HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248 p.</p>

	LAYER, James; PROBERT, Christina. A roupa e a moda : uma história concisa. 7. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. 285 p.
--	--

	RAIZMAN, David Seth. History of modern design : graphics and products since the industrial revolution. 2. ed London: Laurence King, 2010. 432 p.
--	---

Professora Responsável: Marcelina das Graças de Almeida
--

Patrícia Pinheiro
de Souza

Assinado de forma digital por
Patrícia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:38:21
-03'00'

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO 2º	DISCIPLINA	Design e Percepção: Design para os Sentidos	
1º SEMESTRE ☐	PROFESSOR(ES)	Alecir Francisco de Carvalho	
2º SEMESTRE ☒	CURSO	Design de Moda	DEPTO DEFE
ANO 2024	CARGA HORÁRIA	30h = 36 h/a	Nº DE VAGAS 40
	CLASSIFICAÇÃO ☒ OBRIGATÓRIA	☐ OPTATIVA	

EMENTA	Estudos das propriedades e estímulos dos sentidos como estratégia de engajamento emocional na relação design e usuário.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Proporcionar aos estudantes as condições necessárias para compreender os princípios de organização e decomposição da forma, a psicologia e simbologia das cores e o design sinestésico na criação de projetos que estimulem os sentidos e gerem engajamento emocional na relação design e usuário.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Aprofundar a percepção de si, do outro, e das coisas; Compreender a relação do sujeito no espaço; Entender a configuração das coisas e sua relação com o meio; Desenvolver senso crítico; Aprimorar a capacidade de análise e argumentação;
------------------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	MÓDULO I – PRINCÍPIOS DE ORGANIZAÇÃO E DECOMPOSIÇÃO DA FORMA A Forma e seus elementos conceituais; A organização e a decomposição da Forma; O estudo da Morfose; MÓDULO II – PSICOLOGIA E SIMBOLOGIA DAS CORES E SEU USO NO PROCESSO CRIATIVO A teoria e as dimensões das cores; Leitura e contexto das cores; A influência da cor no Design; MÓDULO III – INTRODUÇÃO AO DESIGN SINESTÉSICO E A PERCEPÇÃO HUMANA Sentido e a percepção humana; Os sistemas sensoriais e sua relação com o Design; Design Emocional.
------------------------------	---

PROCESSOS METODOLÓGICOS	O Componente Curricular será desenvolvido por meio de aulas expositivas e dialogadas, seminários temáticos e propostas de pequenos ensaios.
--------------------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	Livros, periódicos, artigos, imagens, vídeos.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	Avaliação I – Trabalho prático individual (30 pontos) (Morfose) Avaliação II – Apresentação de seminário (30 pontos) (Cores) Avaliação III – Trabalho prático individual (40 pontos) (Sensorial)
------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação . São Paulo: Anna Blume. 2002. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design . São Paulo: Cosac Naify, 2008.
----------------------------	--

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	FARINA, Modesto, PEREZ, Clotilde, BASTOS, Dorinho. Psicodinâmica das cores em comunicação . São Paulo: Editora Blucher, 2006. GOMES FILHO, João. Design do objeto : bases conceituais. São Paulo, SP: Escrituras, 2012. LÖBACH, Bernd. Design Industrial – bases para configuração dos produtos industriais. São Paulo: Editora Blucher, 2001. NORMAN, Donald A. Design emocional – porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. NORMAN, Donald A. O design do dia a dia . Rio de Janeiro: Rocco, 2006. PEDROSA, Israel. Da cor a cor inexistente . Rio de Janeiro: Senac Nacional. 2009 WONG, Wucios. Princípios de forma e desenho . 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010
----------------------------------	---

Ass. Professor Responsável: Alecir Francisco de Carvalho

Ass. Chefe de Departamento: Cláudia Dias de Oliveira

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	2º	DISCIPLINA	DesignSemiótica:fundamentos	
1º SEMESTRE	☐	PROFESSOR(ES)	Juliana Rocha Franco	
2º SEMESTRE	☒	CURSO	Design de Moda	DEPTO DFSH
ANO	2024	CARGA HORÁRIA	36 h/a	Nº DE VAGAS 40
		CLASSIFICAÇÃO	☒ OBRIGATÓRIA	☐ OPTATIVA

EMENTA	Estudo dos signos no campo do Design. Projeto e processos de significação. Semiose e uma noção expandida de projeto. Comunicação, Cognição e linguagem no mundo codificado.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Estudo dos signos visando desenvolver consciência de linguagem, pensamento lógico e o olhar crítico na observação do real.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none">• Compreender as principais teorias advindas da Ciências da Linguagem para a compreensão do Design.• Compreender o Design como processo significativo.• Aplicar os conceitos da Semiótica em processos analíticos e criativos ligados ao Design.• Compreender o Design a partir de um ponto de vista semiótico através de duas perspectivas que se cruzam: o Design como linguagem, e o designer como produtor de linguagem.
------------------------------	---

Compreender a Comunicação e a linguagem para além do texto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Unidade I – A consciência de linguagem</p> <p>1.1 Linguagem Comunicação e Pensamento 1.2 O conceito de <i>Unwelt</i> e a chave semiótica para o mundo 1.3 A Semiótica moderna e suas origens: Saussure e Peirce 1.4 Modelos sógnicos e as teorias semióticas</p> <p>Unidade II – A Semiótica e seus três ramos</p> <p>2.1 A Semiótica: conceitos fundamentais da gramática especulativa I 2.2 A Semiótica: conceitos fundamentais da gramática especulativa II 2.3 A Semiótica: conceitos fundamentais da gramática especulativa III 2.4 Breve Introdução à lógica Crítica e à Metodêutica</p> <p>Unidade III – Fenomenologia, tipos e Classes de signo</p> <p>3.1 A fenomenologia Peirceana 3.2 Categorias da fenomenologia peirceana 3.3 Introdução aos tipos de signo e as classes e tricotomias peirceanas</p> <p>Unidade IV – Design e Semiótica</p> <p>4.1 O uso da tipologia sógnica peirceana no design: processos e análises.</p>
------------------------------	---

PROCESSOS METODOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas expositivas • Exercícios • Orientação dirigida aos grupos para a construção do projeto de pesquisa e do podcast • Atividades em grupo
RECURSOS DIDÁTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Quadro branco e pincel. • Projetor multimídia. • Notebook. • Textos complementares
PROCESSOS AVALIATIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atividades e Estudo dirigido (30 pontos). 2. Seminários (30 pontos). 3. Trabalho Final (40 pontos).
REFERÊNCIAS BÁSICAS	<p>PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. Ed Perspectiva. 2010.</p> <p>SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. Cengage Learning Editores, 2002.</p> <p>SANTAELLA, Lucia. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. Pioneira, 2000.</p>
REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES	<p>DIJON, M et al.. Cadernos de Estudos Avançados: Semiótica. Universidade do Estado de Minas Gerais–Barbacena, 2016.</p> <p>FARIAS, Priscila; QUEIROZ, João. Visualizando Signos. São Paulo: Blucher, 2017. (disponível para download gratuito online: https://openaccess.blucher.com.br/article-details/03-20846)</p> <p>PINTO, Júlio. 1, 2, 3 da semiótica. UFMG, 1995.</p> <p>ZINGALE, Salvatore. Qual semiótica para o design? A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto.. DIJON, M et al.. Cadernos de Estudos Avançados: Semiótica. Universidade do Estado de Minas Gerais–Barbacena: EdUEMG, p. 63-75, 2016.</p>

Ass. Professor Responsável:

Ass. Chefe de Departamento:

Patrícia Pinheiro de
Souza

Assinado de forma digital por
Patrícia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:38:53 -03'00'

PERÍODO	2º	DISCIPLINA	Design e metodologia- fundamentos
PROFESSOR	Andreia Salvan Pagnan		
CATEGORIA	OB	CARGA HORÁRIA	32h

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>ETAPAS DE FUNDAMENTAÇÃO DE UM PROJETO DE DESIGN</p> <ul style="list-style-type: none"> - entendimento do problema de pesquisa e de projeto <p>ETAPA DE PLANEJAMENTO DE UM PROJETO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Atividades de pesquisa de mercado -atividades de pesquisas com usuários -atividades de pesquisa de marcas -uso de ferramentas: análise paramétrica dos concorrentes; mapa de posicionamento; análise de Swot - atividades de elaboração de atributos do projeto - elaboração de Briefing e requisitos do projeto - definição de público do projeto e painel de estilo de vida <p>ETAPA DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</p> <ul style="list-style-type: none"> - elaboração de conceito do projeto e inspiração - elaboração de painel de expressão do produto - elaboração de painel do tema visual - geração de alternativas - elaboração de cronograma de execução
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011. 342 p.</p> <p>LOBACH, BERND (2001). Design Industrial: Bases para a Configuração dos Produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 2001. 206 p.</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. 2. ed. São Paulo: E. Blucher, 2010. 496 p. ISBN 8521203756.</p>

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	CARVALHAL, André. A moda imita a vida: como construir uma marca de moda. Paralela, 2020.
	JANONES, Flávio Alves & SILVA, Aldo Clécio da. (orgs.). Olhares contemporâneos: comunicação, moda e cinema. Ed. Lus, 2011. LURIE, Alison. A Linguagem das Roupas. Rio de Janeiro Rocco, 1997. SANCHES, Maria Celeste de Fátima. Moda e projeto: estratégias metodológicas em design. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017. TREPTOW, Doris. Inventando moda: planejamento de coleção. 4 ed. Brusque: Ed. do Autor, 2007. BAUMAN, Zygmunt. Globalização - as consequências humanas. Tradução de Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999. BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011. BROD, Rodrigo de Azambuja. Design e identidade cultural: aproximações para uma reflexão contemporânea. In: Anais do III Congresso Internacional de Marcas / Branding. Economia Criativa, Belas Artes, São Paulo, 2016. CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

Patricia Pinheiro
de Souza

Assinado de forma digital por
Patricia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:39:39
-03'00'

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

AUL A	DAT A	CONTEÚDO	Carga-horária
1	17/09	Apresentação da Disciplina e Revisão de Plano de Aulas Aula 1- Conceitos sobre design, problema de projeto	2 horas
2	24/09	Aula 2- Definindo o problema de projeto	2 horas
3	04/10	Aula 3- cases de tcc de egressos (problema de projeto)	2 horas
4	11/10	Aula 4- Contexto de projeto, objetivos e justificativa	2 horas
5	18/10	Aula 5- Pesquisa de mercado	2 horas
6	25/10	Trabalho 1- entrega on-line Aula 6- Pesquisa com usuários	2 horas
7	01/11	Aula 7- Pesquisa com usuários	2 horas
8	02/11	Tarefa extraclasse: assistir ao documentário Salvatore: Shoemaker of Dreams	
9	08/11	Aula 8- Palestra sobre biomateriais (evento P&E)	2 horas
10	22/11	Aula 8- análise paramétrica e mapa de posicionamento análise de swott,	2 horas
11	29/11	Aula 10- definição de atributos do projeto; Briefing	2 horas
12	06/12	Aula 11- configuração do produto Trabalho 2- entrega on-line	2 horas
13	13/12	Aula 13- geração de alternativas, escolha de alternativas	2 horas
14	07/02	Aula 12- principais metodologias de projeto	2 horas
15	14/02	Aula 13- Apresentação de Trabalho final e entrega on-line	2 horas
16	21/02	Aula 14- Fechamento da disciplina	2 horas
Carga Horária Total			32 h/a

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO		DISCIPLINA	Design e Percepção: Fundamentos		
1º SEMESTRE [X]		PROFESSORES	Alecir Carvalho		
2º SEMESTRE []		CURSO	Design de Moda -		
ANO	2024	CARGA HORÁRIA	30 h – 36 h/a	Nº DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	
		DIA/HORÁRIO	Segundas-feiras – 13h30min. às 15h10min. (Tarde)		

EMENTA	Estudo dos fatores que formam as premissas para a percepção e compreensão das configurações materiais e imateriais em projetos de design e artes, suas relações teóricas, operacionais e inter-relacionais.
--------	---

OBJETIVO GERAL	Proporcionar aos/às estudantes as condições de compreender a configuração dos elementos e os fundamentos da linguagem visual, utilizando o estudo da realidade e da percepção como base para a geração de ideias e sua aplicação no campo do Design.
----------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprofundar a percepção de si, do outro, e das coisas; ▪ Compreender a relação do sujeito no espaço; ▪ Entender a configuração das coisas e sua relação com o meio; ▪ Desenvolver senso crítico; ▪ Aprimorar a capacidade de análise e argumentação; ▪ Desenvolver propostas em pequenos ensaios.
-----------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Unidade 01:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introdução ao Alfabetismo Visual e sua abordagem no Design; ▪ O conceito de Ponto, Linha e Formas na composição visual; ▪ Fundamentos da Sintaxe Visual ▪ Princípios de organização da forma como subsídios para a elaboração de ideias; <p>Unidade 02:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Arte e Design no contexto Contemporâneo e destino estético do conceito de belo; ▪ Composição visual, incluindo harmonia, simetria, equilíbrio, proporção, simetria dinâmica e a regra dos terços. ▪ O fenômeno da percepção e o processo criativo em Design; ▪ Os Mitos Arcaicos na Sociedade Atual. <p>Unidade 03:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Experiência, percepção e o espaço urbano; ▪ A percepção e sua relação com o Design; ▪ Análise e (re)conhecimento de paisagens urbanas;
-----------------------	---

PROCESSOS METODOLÓGICOS	O Componente Curricular será desenvolvido por meio de aulas expositivas e dialogadas, pela realização de exercícios e atividades e por meio de trabalhos individuais e/ou em grupo.
-------------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	Textos; Imagens; Vídeos; Filmes; Documentários.
--------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	O processo avaliativo compreenderá da participação em Seminários desenvolvimento de trabalhos prático conforme as seguintes etapas: Avaliação I – Seminário Contemporâneo: Arte e Design (Grupo) (30 pontos) Avaliação II – Os Mitos Arcaicos na Sociedade Atual (Grupo) (30 pontos) Avaliação III – Paisagens Urbanas + Resenhas (Individual) (20 + 20 pontos)	e o
--------------------------	--	-----

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 3. ed.; nova versão São Paulo: Pioneira, 1986. 503 p. (Biblioteca Pioneira de arte, comunicação, arquitetura e urbanismo) DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 245, [2] p GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 133 p.
------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	ELAM, Kimberly. Geometria do design: estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosacnaify, 2010. 106 p. HOFFMAN, Donald. Inteligência visual: como criamos o que vemos. Rio de Janeiro: Campus, 2001. 251 p. JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. 10. ed. Campinas: Papirus, 2006. 152 p. LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design. Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p. VANDRESEN, Monique; SCOZ, Murilo; OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho e (Org.). Desafios do design. Florianópolis: Ed. da UDESC, 2014
------------------------------	---

Professor Responsável: Alecir Carvalho.

O Cronograma está na próxima página.

Patrícia Pinheiro
de Souza

Assinado de forma digital por
Patrícia Pinheiro de Souza
Dados: 2025.05.09 13:41:00 -03'00'

CRONOGRAMA

AULA	DATA	PROGRAMA
01	04/03/2024	Participação na Semana E:Dentro - Edição 2024, por meio do acompanhamento de palestras, apresentações temáticas, mesas redondas e atividades diversas, somando ações de integração e interação entre estudantes ingressantes, veteranos, assim como os docentes, funcionários da Escola de Design – UEMG
02	11/03/2024	Apresentação geral da disciplina, atividades e avaliações. Organização dos Grupos de Trabalho por temática. Discussão do conceito de design, comunicação, mensagens, formas, dentre outros. ATIVIDADE EXTRACLASSE: Assistir o Documentário: Janela da Alma- 2001, João Jardim e Walter Carvalho. Filme: O Enigma de Kaspar Hauser - 1974, Werner Herzog; Leitura do texto - A alegoria da caverna, Platão, A República (Livro VII). (Assistir aos dois Filmes e Leitura de Texto para discussão no dia 08/04/2023)
03	18/03/2024	Terminologia e Conceituações. Leitura de Imagens. Dinâmica em Grupo das imagens retiradas do Livro: Parece, mas não é, Johannes Steiner. Proposta de leitura das imagens de objetos reunidos que constituem imagem cenográfica, objetos retirados de sua primeira função para composição artística. Revelar sua primeira função através da leitura repertorial e perceptiva das formas.
04	25/03/2024	Linguagem visual (PARTE 1); Elementos da Linguagem Visual. Fatores e sistemas atuantes durante o processo de percepção e compreensão da linguagem visual.
05	01/04/2024	Linguagem visual (PARTE 2); Fundamentos da Sintaxe Visual: Apresentação e análise de imagens. Fatores e sistemas atuantes durante o processo de percepção e compreensão da linguagem visual.
06	08/04/2024	Discussão sobre Documentário: Janela da Alma- 2001, João Jardim e Walter Carvalho, do Filme: O Enigma de Kaspar Hauser - 1974, Werner Herzog e do texto: A alegoria da caverna, Platão, A República (Livro VII). ATIVIDADE EXTRACLASSE: Leitura do Capítulo 08 do Livro: DONDIS, Donis A. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
07	15/04/2024	Seminário Contemporâneo: Arte e Design. Apresentação dos Grupos (10 Temas) Apresentações de 15 a 20 minutos.
08	22/04/2024	Seminário Contemporâneo: Arte e Design. Apresentação dos Grupos (10 Temas) Apresentações de 15 a 20 minutos.
09	29/04/2024	Seminário Contemporâneo: Arte e Design. Apresentação dos Grupos (10 Temas) Apresentações de 15 a 20 minutos.
10	06/05/2024	Leis de Visão Segundo a Gestalt. Apresentação e análise de imagens. Fatores e sistemas atuantes durante o processo de percepção e compreensão da linguagem visual através dos conceitos gestálticos.

11	13/05/2024	Leis de Visão Segundo a Gestalt. (Atividade em Sala) Apresentação e análise de imagens. Fatores e sistemas atuantes durante o processo de percepção e compreensão da linguagem visual através dos conceitos gestálticos.
12	20/05/2024	Mitos Arcaicos / Composição e Proporção
13	27/05/2024	Aula expositiva sobre Introdução à Análise da Imagem (Martine Joly). Apoio didático na realização do Trabalho III. Lançamento do Trabalho III - Paisagens Urbanas + Resenhas - Individual. Desenvolvimento temático sobre o espaço urbano.
14	03/06/2024	Os Mitos Arcaicos na Sociedade Atual. Apresentação dos Grupos (10 Temas) Apresentações de 10 minutos.
15	10/06/2024	Os Mitos Arcaicos na Sociedade Atual. Apresentação dos Grupos (10 Temas) Apresentações de 10 minutos.
16	17/06/2024	Aula expositiva sobre Verbovisualidade (Beth Braitt) e Considerações sobre Design. Apoio didático na realização do Trabalho III.
17	24/06/2024	Revisão dos Conteúdos, Atividades Complementares. Discussões dos Temas em Sala
18	01/07/2024	Apresentação e entrega do Trabalho III (Paisagens Urbanas Resenhas)

Plano de Ensino

Curso: BMO-BMO - Graduação de Bacharelado em Moda		
Departamento: CEART-MO - DEPARTAMENTO DE MODA CEART		
Disciplina: DESENHO ARTÍSTICO DE MODA		
Código: 21DESAM	Carga horária: 72	Período letivo: 2025/1
Professor: ADRIANA MARTINEZ MONTANHEIRO		Contato: nefer_br@hotmail.com

Ementa

Fatores representativos no desenho: luz/sombra, volume, perspectiva, composição. Desenho de Observação. Elementos básicos da figura de moda feminina estática e em movimento. Estudo de diferentes biótipos. Introdução ao panejamento (movimento, caimento, características e efeitos de tecidos). Pintura da figura de moda e aplicação de texturas e estampas com diferentes materiais artísticos.

Objetivo geral

Promover competências e habilidades manuais, sensoriais e estéticas que possibilitem a experiência motivadora, criativa, reflexiva e inovadora em atividades temáticas expressivas voltadas para o desenho de observação e de moda.

Objetivo específico

- 3.2.1 Exercitar as capacidades criativas, mentais (raciocínio, avaliação, percepção etc.) e afetivas (responsabilidades, autonomia etc.) por meio do uso de materiais e recursos expressivos;
- 3.2.2 Desenvolver conhecimentos sobre a representação do corpo, de tecidos, texturas e estampas aplicadas no desenho de moda;
- 3.2.3 Aperfeiçoar habilidades artísticas individuais por meio de processos criativos voltados para desenho de observação e pintura em suportes variados.

Conteúdo programático

Unidade 1 Fundamentos do Desenho (perspectiva, organização espacial etc.);
Processos de construção de escalas de tonais;
Desenho de observação em sólidos;
Técnicas de pintura secas e úmidas (lápiz de cor, aquarela, pastel, marcador).

Unidade 2 Desenho dos elementos básicos da figura de moda;
Técnicas de panejamento;
Técnicas de pintura secas e úmidas aplicadas ao desenho de moda;

Unidade 3 Desenho de estampas criativas, texturas e volumes com diferentes técnicas expressivas;
Aplicação de estampas criativas e texturas no panejamento.
Criação e interpretação para o desenho artístico de moda.