

## DESIGN DE MODA

### Criação

Estilismo em Moda: Resolução da n.º 3006, de 16.07.96, alterada a denominação através da Resolução CEPE n.º 97, de 18.08.04.

### Implantação do Curso na UEL

24.02.97

### Reconhecimento

Decreto Estadual nº 5062, de 20.11.2001.

### Grau

Bacharel em Design de Moda

### Código

89

### Turno

Matutino

### Perfil do Profissional

As competências que se espera do designer de moda formado pela UEL são as seguintes: Técnicas: habilidades de utilização de tecnologias, materiais e processos; Científicas: utilização do método científico na pesquisa, envolvendo o levantamento de dados bibliográficos e de campo, assim como a busca constante pelo desenvolvimento intelectual; Artísticas: desenvolvimento de conceituação e expressão, linguagem visual e processo criativo; Éticas e políticas: desenvolvimento da cidadania, da adequada postura profissional, do conhecimento dos deveres, direitos e da responsabilidade social e ambiental.

### Objetivos do Curso

Formar designers de moda, integrados à realidade contemporânea, capazes de projetar objetos e/ou sistemas de objetos de uso por meio do enfoque interdisciplinar, considerando as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural, bem como potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas; desenvolver a visão integrada do sistema socioeconômico e cultural da região, bem como as exigências formativas necessárias para atuar nesse sistema, não só para aprimorá-lo como para transformá-lo; analisar as necessidades humanas e os sistemas produtivos, estabelecendo a relação entre eles a partir de uma abordagem integrada do vestuário; interpretar e aplicar fundamentos teóricos para a compreensão do contexto histórico, sociocultural, simbólico e mercadológico do design de moda; desenvolver a capacidade analítica, técnica, crítica, criativa e expressiva na área de moda e suas adjacentes; identificar, analisar e aplicar ferramentas metodológicas de projeto; estruturar e exercitar as diversas fases do projeto de produtos de moda, desde a interpretação de tendências até a execução do produto, por meio da aplicação e metodologia projetual; viabilizar soluções para problemas de design de moda, equacionando fatores ergonômicos, estéticos, socioculturais, econômicos e tecnológicos e desenvolver atitudes que caracterizem uma atuação profissional ética, respeitando os valores de cidadania e responsabilidade social.

### Campos de Atuação

Confecções de Moda; Indústria de aviamentos e acessórios; Empresas de varejo de Moda; Fiações, tecelagens, malharias, estamparias, empresas de tecidos para decoração; Empresas de assessoria e consultoria de Moda; Empresas de produção artística na criação de figurinos e produção de Moda; Empresas de comunicação de Moda.

### Duração

Mínima: 4 anos      Máxima: 8 anos

### Ano de Implantação do Currículo

2005

## Avaliação do MEC

2006: 4.

## Sistema Acadêmico

Seriado Anual (vide Resolução no endereço eletrônico: [www.uel.br/prograd/PP/index.htm](http://www.uel.br/prograd/PP/index.htm))

## N.º de Alunos por Turma

30

## Carga Horária

Teórica: 510

Prática: 2.091

Estágio Obrigatório: 613

Atividade Acadêmica Complementar: 340

Total do Curso: 3.554

## Organização Curricular

### 1ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Total
6ART004	Desenho da Figura Humana	A	-	68	68
6DGN007	História da Moda	A	68	-	68
6DGN008	Fundamentos do Design A	1S	34	-	34
6DGN009	Técnicas de Representação	A	-	102	102
6DGN010	Técnicas de Modelagem Plana	A	-	68	68
6DGN011	Técnicas de Modelagem Tridimensional	A	-	68	68
6DGN012	Tecnologia da Confeção	A	-	68	68
6DGN013	Pesquisa e Criação	A	-	102	102
6DGN014	Metodologia Visual	A	-	68	68
6DGN015	Materiais Têxteis	A	-	68	68
6NIC001	Semiótica	2S	34	-	34
<b>Total</b>			<b>136</b>	<b>612</b>	<b>748</b>

### 2ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Total
6ART008	Estudos da Cor	A	-	68	68
6CIN002	Introdução à Pesquisa	A	34	-	34
6DGN037	Ergonomia	A	68	-	68
6DGN038	Desenho de Moda	A	-	68	68
6DGN039	Composição	A	-	68	68
6DGN040	Modelagem Computadorizada	A	-	68	68
6DGN041	Modelagem Plana	A	-	68	68
6DGN042	Metodologia do Projeto A	A	-	102	102
6DGN043	Processos Têxteis	A	-	68	68
6DGN044	Laboratório da Forma	A	-	102	102
6SOC008	Sociologia A	A	68	-	68
<b>Total</b>			<b>170</b>	<b>612</b>	<b>782</b>

### 3ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Total
6ADM003	Empreendedorismo	2S	34	-	34
6DGN045	Moda Contemporânea	A	68	-	68
6DGN046	Marketing de Moda	1S	34	-	34
6DGN047	Ilustração A	A	-	68	68
6DGN048	Programação Visual	A	-	68	68
6DGN049	Modelagem Computadorizada Avançada	A	-	68	68
6DGN050	Modelagem Plana Avançada	A	-	68	68

6DGN051	Desenvolvimento de Produto	A	-	102	102
6DGN052	Laboratório da Forma Avançada	1S	-	68	68
6DGN053	Gestão do Design A	A	68	-	68
6EST602	Estágio Supervisionado I	2S	-	108	108
		<b>Total</b>	<b>204</b>	<b>550</b>	<b>754</b>

#### 4ª Série

Código	Nome	Oferta	Carga Horária		
			Teór	Prát	Total
6EST603	Estágio Supervisionado II	1S	-	505	505
6TCC602	Trabalho de Conclusão de Curso	2S	-	425	425
		<b>Total</b>		<b>930</b>	<b>930</b>

#### Observação:

- As Atividades Acadêmicas Complementares deverão ser cumpridas, pelo estudante, dentre as seguintes modalidades e com as respectivas cargas horárias máximas: Iniciação Científica: 60h, Publicação em Evento Científico ou Periódico: 50h, Programa de Ensino, Pesquisa ou Extensão: 40h, Projeto de Pesquisa: 40h, Projeto de Ensino: 40h, Projeto de Extensão: 40h, Monitoria Acadêmica: 40h, Curso/Oficina/ *Workshop*: 40h, Participação em exposição e desfile: 30h, Concurso (3 primeiros lugares) : 30h, Produção de eventos/*backstage*: 30h, Concurso - finalista: 20h, Congresso: 20h, Seminário: 20h, Simpósio: 20h, Conferência/Palestra: 20h, Participação como voluntário em projetos sociais, Disciplina Especial, Disciplina Eletiva ou Disciplina cumprida em outra IES conveniada.

#### Ementas

##### 1ª Série

#### 6ART004 Desenho da Figura Humana

Utilização do instrumental do desenho. Noções de papéis para desenho. Representação de figuras geométricas simples (cilindro, cone, esfera). Volume, luz e sombra. Os cânones. Estrutura óssea e

#### 6DGN007 História da Moda

A evolução da indumentária e da moda, de seu surgimento até meados do século XIX. Estudo da evolução da indumentária e o surgimento da moda no contexto sociocultural, filosófico e econômico. História da moda aplicada ao desenvolvimento de novos produtos.

#### 6DGN008 Fundamentos do Design A

Introdução ao desenho industrial: aspectos históricos, conceituais, metodológicos. Definição de termos. Prática de projetos. Situação atual. Interface setor produtivo/ academia.

#### 6DGN009 Técnicas de Representação

Uso da linha e texturas. Papéis e outros suportes adequados para as técnicas. Apresentação de trabalhos (fontes, corte, dobra, vinco). Aplicação das técnicas grafite, nanquin, lápis-de-cor, guache, aquarela e marcadores (markers). Superfície de materiais simples e complexos (brilho, textura, transparência, superposições, lavagens, estampas, tricô, bordados, vinil). Desenho planejado. Representação de cotas.

#### 6DGN010 Técnicas de Modelagem Plana

Parâmetros antropométricos para modelagem plana. Estudo de tabela de medidas. Etapas do desenvolvimento da modelagem plana: traçado de diagramas, elaboração de bases, identificação e sinalização de moldes, graduação. Abordagem: modelagem feminina (saia, blusa, calça, linha íntima e esporte) e masculina (camisa, calça, linha íntima e esporte). Transposição de pences.

#### 6DGN011 Técnicas de Modelagem Tridimensional

Parâmetros antropométricos para modelagem tridimensional. Técnicas de percepção da forma. Desconstrução da forma. Métodos de elaboração de bases de modelagem tridimensional. Representação gráfica planejada de moldes tridimensionais. Introdução às técnicas de interpretação de modelos.

#### **6DGN012 Tecnologia da Confeção**

Estrutura organizacional da indústria de confecção do vestuário e seu panorama nacional. Etapas do processo produtivo, da chegada da matéria-prima à expedição do produto acabado. Processo de encaixe, risco e corte. Conceitos de produtividade. Treinamento operacional de costura industrial: manuseio de máquinas de costura, definição e prática dos tipos de pontos utilizados na confecção de produtos de moda e exercícios práticos de costura industrial.

#### **6DGN013 Pesquisa e Criação**

Pesquisa de tendência sócio-cultural. Processo criativo. Técnicas de estimulação do processo criativo. Criatividade aplicada a moda. Estudo de técnicas artesanais. Pesquisa e utilização de materiais tradicionais e alternativos na criação de produtos de moda.

#### **6DGN014 Metodologia Visual**

Percepção visual – princípios da Gestalt. Elementos básicos da composição visual. Equilíbrio e Tensão. Harmonia e Contraste. Proporção. Estruturas. Introdução à teoria da cor: cores primárias, cores secundárias, cores complementares, matiz, saturação e brilho.

#### **6DGN015 Materiais Têxteis**

Conceituação. A cadeia produtiva da Indústria Têxtil. Fibras têxteis naturais, artificiais e químicas: características, propriedades e aplicações. Fios: classificação, titulação e aplicações. Processos de fiação. Tecido plano: classificação, características e aplicações. Malharia: classificação, características e aplicações. Acabamento: classificação, processos e aplicações. Novos desenvolvimentos tecnológicos oferecidos pela Indústria Têxtil, da matéria prima aos processos de acabamento.

#### **6NIC001 Semiótica**

Conceito de semiótica. Leitura e análise de imagens de moda (gramática visual). O aspecto lúdico da moda.

### **2ª Série**

#### **6ART008 Estudos da Cor**

A visão humana. A natureza das cores. A percepção das cores. Aspectos simbólicos e culturais. A classificação das cores. Matiz, luminosidade, intensidade. A harmonia: combinação, escala de tons e valores. Contraste simultâneo. A cor e a moda. Elaboração de cartela de cores.

#### **6CIN002 Introdução à Pesquisa**

O método científico na realização da pesquisa na área da moda. Elaboração de projetos. Normalização bibliográfica. Fontes de financiamentos federais e estaduais.

#### **6DGN037 Ergonomia**

Conceito de ergonomia e suas contribuições no projeto de design. Ergonomia do produto. Ergonomia de concepção, correção e conscientização aplicada ao produto de vestuário. Antropometria estática e dinâmica: Postura e movimento. Conforto térmico. Agradabilidade do produto de moda.

#### **6DGN038 Desenho de Moda**

Evolução do desenho de moda. O corpo como espaço do objeto projetual. Proporção em escala. A função comunicativa do desenho. Silhuetas. Estilização. Desenho técnico. Prancha de projeto.

#### **6DGN039 Composição**

O espaço. Figura e fundo. A interação e a combinação dos elementos visuais. Aplicação da linguagem visual na composição dos produtos. Proporção, repetição, ritmo, graduação, radiação, contraste, harmonia, proporção áurea.

#### **6DGN040 Modelagem Computadorizada**

Técnicas de utilização das ferramentas de softwares específicos à execução, interpretação e graduação de modelos. Processo de planejamento, encaixe e plotagem de moldes automatizados.

#### **6DGN041 Modelagem Plana**

Elaboração de ficha técnica. Tipos de golas e mangas. Interpretação e graduação de modelos. Abordagem: modelagem feminina (saia, blusa, vestido, calça, linha íntima e esporte), modelagem masculina (camisa, calça, linha íntima e esporte). Estudo de viabilidade do produto.

#### **6DGN042 Metodologia do Projeto A**

O processo de design. Etapas do projeto de design de moda. Funções práticas e estático-simbólicas do produto de moda. Público-alvo. Definição de parâmetros técnicos, ergonômicos e estéticos do produto. Ferramentas de projeto: técnicas de análise e síntese projetual.

#### **6DGN043 Processos Têxteis**

Padronagem: Estudo construtivo dos tecidos planos. Teares. Princípio da tecelagem. Armações fundamentais e variações. Reconhecimento, manipulação e aplicabilidade. Malharia: classificação, processos produtivos. Reconhecimento, manipulação e aplicabilidade. Estamparia: Planejamento de estampa. Utilização de *rapport*. Processos artesanais e industriais. Execução de estamparia a quadros.

#### **6DGN044 Laboratório da Forma**

A modelagem tridimensional como ferramenta de criação do produto de moda. Estudo de formas, volumes e proporções. Interpretação de modelos aplicando técnicas de modelagem tridimensional. Planejamento e execução de produtos.

#### **6SOC008 Sociologia A**

Origens e conceitos da Sociologia . Formas de organização das sociedades. Relação social, usos e costumes de grupos de influência e de comportamento. Responsabilidade social. Ética do profissional de design de moda.

### **3ª Série**

#### **6ADM003 Empreendedorismo**

Os novos paradigmas da sociedade. O processo empreendedor. Dimensões da capacidade empreendedora. Empreendedorismo e oportunidade de carreira. Aprendizagem e desenvolvimento empreendedor. Oficinas de Aprendizagem.

#### **6DGN045 Moda Contemporânea**

A evolução da moda e da indumentária de 1850 até a atualidade. Noções da história geral e sua reflexão na moda em constante paralelo com o Brasil. Conhecimento dos principais estilistas e diferentes grupos e suas influências na moda contemporânea. Análise crítica da história da moda aplicada no desenvolvimento de novos produtos.

#### **6DGN046 Marketing de Moda**

Conceitos fundamentais de Marketing. A planificação do Marketing. Estudo de situações e definição de objetivos. Estratégias de desenvolvimento e Marketing de novos produtos. Ciclo de vida. Analisando as oportunidades do mercado. Consumidores. Planejamento estratégico.

#### **6DGN047 Ilustração A**

A função comunicativa da ilustração. Estabelecer relações existentes entre a linguagem, os instrumentos, os códigos e a função comunicativa. Ambientação. Prancha de projeto em computação gráfica.

#### **6DGN048 Programação Visual**

Princípios de diagramação. Elementos tipográficos na composição visual. Programação visual na comunicação de projetos de moda. Unidade visual. Legibilidade. Noções de produção gráfica. Conceito de Identidade Visual. Projeto de estamparia.

#### **6DGN049 Modelagem Computadorizada Avançada**

Aplicação do processo de modelagem e encaixe computadorizado direcionado ao contexto da indústria de confecção do vestuário.

#### **6DGN050 Modelagem Plana Avançada**

Elaboração de bases, interpretação e gradação de modelos acompanhados de ficha técnica. Abordagem: modelagem feminina e masculina (alfaiataria, jaqueta e macacão). Estudo de viabilidade do produto.

#### **6DGN051 Desenvolvimento de Produto**

Direcionamento mercadológico do projeto de design de moda. Ciclo de vida do produto (ecodesign e sustentabilidade) Identidade estilística permanente e temporária. Viabilização dos produtos. Conteúdo de inovação. Gerência da sistematização do projeto considerando o equilíbrio entre as variáveis estéticas e as variáveis econômicas e de mercado.



### 6DGN052 Laboratório da Forma Avançada

Criação e interpretação de modelos complexos aplicando técnicas de modelagem tridimensional. Adequação de materiais à função de uso do produto. Estudo da relação entre forma, estrutura e função do produto no desenvolvimento da modelagem tridimensional. Execução de produtos considerando fatores de usabilidade, conforto e viabilidade de produção.

### 6DGN053 Gestão de Design A

Conceitos de gestão do design. Contribuições da gestão do design na estratégia da empresa de moda. Excelência em gestão do design. Modelos e níveis da gestão. Definição de sucesso, inovação e estratégias. Implementação da gestão do design.

### 6EST602 Estágio Supervisionado I

Conhecimento da realidade produtiva de diferentes segmentos do setor de moda. Exercício da prática profissional supervisionada pelo docente e orientada pelo profissional de campo.

## 4ª Série

### 6EST603 Estágio Supervisionado II

Interação com a realidade produtiva de diferentes segmentos do setor de moda. Exercício da prática profissional supervisionada pelo docente e orientada pelo profissional de campo.

### 6TCC602 Trabalho de Conclusão de Curso

Pensamento científico como contribuição na organização do projeto de design. Métodos e técnicas de pesquisa aplicados ao processo projetual. Definição de diretrizes metodológicas para a operacionalização da própria conduta projetual. Projeto de alta complexidade de conjunto integrado de produtos, equacionando necessidades humanas aos delimitadores técnico-produtivos.

## Corpo Docente

Nome	Vínculo	Regime	Curso de Graduação	Titulação
Cleuza Bittencourt Ribas Fornasier	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Mestrado
Daniella Marin Hoffmann	Temporário	20	Moda	Graduação
Doroteia Baduy Pires	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Mestrado
João Batista Junior	Temporário	20	Desenho Industrial	Especialização
Margareth Anna Zekveld Daher	Efetivo	Tide	Educação Artística	Mestrado
Maria Carmen Batista Bahia	Efetivo	Tide	Desenho (Artístico)	Doutorado
Maria Celeste de F. S. Montemezzo	Efetivo	Tide	Desenho Industrial	Mestrado
Marília Brenzan Alvares Ramires	Temporário	Tide	Biblioteconomia	Graduação
Patrícia de Mello Souza	Efetivo	Tide	Arquitetura	Mestrado
Renata Cristina G. dos Santos	Efetivo	40	Serviço Social	Doutorado
Rosa Lucila Fernandes Y Freitas	Efetivo	40	Psicologia	Doutorado
Rosimeiri Naomi Nagamatsu	Temporário	40	Moda	Especialização

## Recursos Disponíveis

### CCH

- Laboratório de História Oral/Centro de Documentação e Pesquisa Histórica

### CECA

- Laboratório de Informática – sala 664
- Laboratório de Vídeo e Animação
- Laboratório de Tecnologia Têxtil e de Tecelagem
- Laboratório de Modelagem Plana e Moulage – sala 668 A e 668 B
- Laboratório de Modelagem Computadorizada / Multimeios
- Laboratório de Confecções
- Laboratório de Desenho / Multimeios