

Projetos do Bacharelado em Design de Moda

PROJETO - INTERPRETAR 108 horas

Apresenta conceitos mercadológicos, estruturais e classificatórios de produtos de moda, observando marcas de moda. Estuda os elementos de estilo das coleções, analisando a identidade visual. Explora as ferramentas digitais vetoriais para a representação de produtos de moda. Desenvolve projeto de criação de coleção de moda a partir da marca selecionada. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, do desenho de moda digital, fichas técnicas de criação e a construção de protótipos.

PROJETO - ADEQUAR 108 horas

Apresenta o segmento de malharia e as principais características dos materiais, técnicas de modelagem bidimensional e tridimensional, acabamentos e maquinário específicos. Aborda o processo de planejamento de confecção, as diversas técnicas de corte e montagem de peças do vestuário em malharia, preparando o aluno para reconhecer e executar as etapas de desenvolvimento do segmento. Desenvolve projeto de produtos de vestuário para diferentes usuários e ocasiões de uso. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho planificado de moda, fichas técnicas e memorial descritivo.

PROJETO - PROMOVER 108 horas

Apresenta as possibilidades de comunicação de produtos e serviços de moda no universo digital. Estuda as linguagens aplicadas às plataformas de comércio digital, bem como o uso de ferramentas, técnicas e programas para a captação e tratamento de imagens com ênfase na linguagem de moda. Desenvolve projeto voltado para a promoção de produtos e serviços de moda no ambiente digital, para criação, renovação ou manutenção de uma marca. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de memorial descritivo.

PROJETO - MOLDAR 108 horas

Apresenta os métodos de modelagem bidimensional e tridimensional para o desenvolvimento de peças de alfaiataria. Estimula a compreensão e interpretação dos volumes e estruturas relacionadas a esse setor. Desenvolve projeto voltado para o estudo do comportamento dos diversos tipos de materiais têxteis, aviamentos, técnicas de costura e montagem aplicadas na construção das peças pilotos. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho planificado de moda, fichas técnicas e memorial descritivo.

PROJETO - COMPOR 108 horas

Apresenta as ferramentas para a construção e leitura da imagem de moda, por meio de técnicas de produção de moda e styling. Estuda sua aplicação nas diferentes mídias de comunicação de moda e eventos promocionais. Analisa perfis e comportamentos de consumo e informações de tendências para a construção da imagem de moda. Desenvolve projeto de coordenação de peças de vestuário, beleza e casting para um evento de moda, considerando as autorizações necessárias, questões orçamentárias, legais. Orienta o registro do processo por meio de memorial descritivo da produção artística e executiva.

PROJETO - DIVERSIFICAR 108 horas

Discute temas contemporâneos como discriminação e direito à diferença e à diversidade cultural; as desigualdades sociais; o respeito à diversidade física, de raça e de gênero. Colabora para formar cidadãos e

Projetos do Bacharelado em Design de Moda

profissionais com capacidade de compreensão e proposição de soluções inovadoras. Orienta a concepção e planejamento de projetos de coleções de produtos de vestuário que atendam às necessidades estéticas, funcionais, ergonômicas e simbólicas de diferentes perfis de usuários a partir dos conceitos de ética e cidadania. Propõe o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho de moda, fichas técnicas de criação e a construção de protótipos representativos da mesma.

PROJETO - MULTIPLICAR 108 horas

Apresenta o setor produtivo de grande difusão e a adequação dos métodos de modelagem e montagem em projetos que demandem o planejamento do desenvolvimento e confecção de peças de vestuário em escala de produção industrial dos diferentes segmentos do mercado. Aborda o planejamento da produção em série, distribuição, uso e descarte. Desenvolve projeto de coleção de produtos considerando o funcionamento do mercado e da cadeia produtiva de larga escala. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho planejado de moda, fichas técnicas e memorial descritivo.

PROJETO - PLANEJAR 108 horas

Apresenta as relações entre os produtos de moda dos segmentos existentes e os diferentes perfis de público considerando os aspectos psicológicos, sociológicos e econômicos. Discute a relação entre empreendedorismo e processos criativos para a difusão da inovação na cultura do fazer científico, tecnológico e produtivo. Desenvolve uma coleção de moda inserida em contextos específicos de mercado sob a perspectiva da economia criativa, que respondam às demandas socioeconômicas e ambientais da atualidade. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho de moda, fichas técnicas de criação e a construção de protótipos representativos da mesma.

PROJETO - ADAPTAR 108 horas

Estuda as possibilidades de adequação dos têxteis aos variados corpos por meio dos diferentes métodos de modelagem, costura e montagem. Desenvolve projetos de produtos que atendam às necessidades de diferentes perfis de usuários e contextos, norteados pela criatividade, valor estético e qualidade técnica das peças. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho planejado de moda, fichas técnicas e memorial descritivo.

PROJETO - AMBIENTAR 108 horas

Apresenta os princípios do visual merchandising nos modos de exposição do produto de moda, considerando a disposição dos produtos e a circulação do consumidor em um espaço determinado. Desenvolve projeto de ambientação para a apresentação de produtos de moda tais como: lojas, vitrines, exposições, salas de desfiles, feiras, estandes, entre outros. Orienta o registro do processo por meio da elaboração de pranchas visuais e produção de maquetes físicas ou digitais do espaço com os produtos inseridos no mesmo.

PROJETO - CARACTERIZAR 108 horas

Analisa a roupa de cena por meio dos personagens e seus diferentes contextos, perfis históricos, psicológicos e físicos e da diversidade de gêneros artísticos no ambiente cenográfico. Promove a leitura ou a construção de textos, roteiros ou enredos para gerar processos interpretativos na vestimenta de cena. Propõe a criação e a

Projetos do Bacharelado em Design de Moda

construção da vestimenta de cena a partir de linguagens textuais ou imagéticas. Orienta o registro do processo por meio de pranchas de criação de personagens e memorial descritivo.

PROJETO – EXPERIMENTAR 108 horas

Apresenta técnicas de modelagem criativa aplicadas à construção de peças do vestuário que promovam a inovação no design do produto. Desenvolve projetos experimentais por meio das técnicas de modelagem criativa e sua declinação por meio de uma minicoleção. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho planejado de moda, fichas técnicas e memorial descritivo.

PROJETO – EXIBIR 108 horas

Relaciona conceitos da linguagem visual à concepção de marca, de imagem e de produtos de moda. Pesquisa e analisa o potencial comunicativo de produtos de moda enquanto recurso capaz de gerar a criação de marcas e identidades visuais. Desenvolve projeto de criação da comunicação visual aplicada em suportes impressos e digitais de marca e produto, a partir de projetos gráficos que visam alcançar o mercado e o consumidor de moda. Orienta o registro do processo por meio de memorial descritivo.

PROJETO – INOVAR 108 horas

Propõe o desenvolvimento de projetos que possibilitem a experimentação com novas tecnologias aplicadas ao design. Aborda a influência das inovações tecnológicas no projeto e no desenvolvimento dos sistemas interativos. Promove a apropriação dessas inovações como substrato para o desenvolvimento de sistemas interativos experimentais. Explora as ligações e sobreposições entre arte, ciência, tecnologia e design.

PROJETO – INTERFERIR 108 horas

Realiza a convergência entre design têxtil e design de moda, promovendo o design de superfície. Estimula a investigação de materiais convencionais, inovadores, de reutilização e suas possibilidades na construção têxtil, considerando movimentos artísticos, de moda, design e a sustentabilidade. Desenvolve projeto de construção experimental e laboratorial de amostras têxteis por meio de técnicas manuais objetivando a elaboração de coleção cápsula. Orienta o registro dos processos e pesquisas por meio de painéis semânticos, desenho de moda, fichas técnicas de criação e têxtil e a construção de protótipos.

PROJETO – REGISTRAR 108 horas

Discute questões fundamentais da imagem de moda como meio de expressão em seus principais gêneros. Aborda a imagem a partir da perspectiva da comunicação de moda. Apresenta conceitos teóricos e técnicos para a prática do registro visual considerando os planos, ângulos, poses e movimentos para a produção de imagens digitais e impressas. Desenvolve projeto editorial para diferentes mídias: catálogo, editorial de moda, fashion film, look book, entre outras. Orienta a produção do memorial descritivo do processo.