Conteúdos Programáticos e Referências

Elemento	Acção
Unidade Curricular	**Gráfica Informatizada II**
Docente	**Hugo Dias Dos Santos**
Ano Curricular	**2ano**
Fundamento	A disciplina Gráfica II trata sobre o trabalho com as imagens vetoriais em duas dimensões. O estudante começa a dirigir com profundidade os conceitos de gráficos vetoriais e não vetoriais, através do estudo de uma ferramenta que lhe permite a criação de ilustrações, textos e gráficos, muito úteis para a confecção de logotipos, cartões, pôsteres, etc, que podem ser levados a diferentes tamanhos, sem perda de qualidade.
Objectivo Instrutivo	1. Dominar as principais técnicas genéricas que se utilizam na criação para explorar os programas de desenho bidimensional (2D) vetoriais. 2. Desenvolver uma obra de caráter criativo e orientada pelo professor onde se evidencie o domínio das técnicas, ferramentas e programas estudados relacionados com o trabalho em duas dimensões.
Objectivos Educativos	❖ Criar formas e objectos usando diferentes métodos para modificá-los e combinálos. ❖ Utilizar as ferramentas que permitem a criação e edição de cores, patrões, gradientes e texturas. ❖ Criar textos e ajustar seus atributos e formatos de maneira que possam ser utilizados como elementos gráficos na composição de uma imagem. ❖ Usar filtros e estilos para criar efeitos especiais com os textos e as formas.
Resultados da Aprendizagem	No final o estudante deve estar a habilitado para editar,formatar e criar imagens 2D e em 3D, criar animações e apresentações utilizando o softwares graficos.

<table>
<tr><td>Crédito/Horas</td><td>45 horas.</td></tr>
<tr><td>Conteúdos e temas</td><td>
<table>
<tr><th rowspan="2">Capítulo</th><th rowspan="2">Temas</th><th colspan="3">Total de Horas</th></tr>
<tr><th>Conferência</th><th>Seminário</th><th>Aulas práticas</th></tr>
<tr><td>I- photoImpact</td><td>Criando animações</td><td>1</td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>photoFrame</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td>II- Gráfica vectorial básica</td><td>Introdução

Gráfica vectorial básica</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Criação de formas básicas</td><td></td><td></td><td>3</td></tr>
<tr><td></td><td>Pintando objectos. Pincéis

(exercicio Criação de logótipos)</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Uso da ferramenta Pen</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Trabalho com camadas</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Transformação de objectos</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Uso dos textos

(cartões de visitas)</td><td></td><td>2</td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Combinando formas e cores</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Calibragem e impressão

(Poster, flyers, lona, painel)</td><td></td><td></td><td>2</td></tr>
<tr><td></td><td>Avaliações</td><td></td><td></td><td>4</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Metodologia recomendável</td><td>A cadeira é orientada por classes teóricas - prático e prático. Nas primeiras aulas serão expostos os tópicos teóricos correspondentes e serão desenvolvidos exemplos no computador.</td></tr>
</table>

	O segundo tipo de atividade educacional será dirigido ao desenvolvimento por parte dos estudantes de exercícios práticos previamente guiados pelo professor. Será conjugado o processo de concepção e criação de trabalhos em duas dimensões em um apoio digital com a aquisição de habilidades nestes atividades, na exploração das ferramentas de software para gráfico digital bidimensional. Também, os estudantes contarão com antecedência de máquina planejou facilitar o estudo individual dA cadeira e pôr para apontar os trabalhos deles/delas.
Sistema de avaliação	O processo de avaliação será sistemático a partir dos resultados alcançados pelos estudantes nas actividades práticas no laboratório e no desenvolvimento de um projeto final. Este trabalho consistirá na criação de um trabalho em formato digital onde é comprovado o domínio das técnicas, ferramentas e programas estudados, relacionados com o trabalho em duas dimensões que será defendido ao concluir o semestre. Este trabalho poderá ser conectado diretamente com as exigências para um trabalho final de qualquer outra disciplina de seu perfil e até mesmo ser avaliado por ambas.
Bibliografia	[1.] **LUPTON, Ellen.** *Pensar com Tipos: Um Guia para Designers, Escritores, Editores e Estudantes.* 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011. [2.] **WHEELER, Alina.** *Design de Identidade da Marca: Um Guia Completo para a Construção, Lançamento e Gestão de Marcas.* 5. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.. [3.] **AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul.** *Fundamentos do Design Gráfico.* 2. ed. São Paulo: Blucher, 2019. [4.] **MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W.** *História do Design Gráfico.* 6. ed. São Paulo: Blucher, 2018. [5.] **AMIREZ, David; KAHN, Douglas.** *Logos: Making a Strong Mark.* 1. ed. New York: Rockport, 2020. [6.] Ayuda de la Aplicación Adobe Illustrator CS [7.] Adobe Illustrator CS. Classroom in a book. Adobe Press. 2004 (formato digital).

Elemento	Acção
Unidade Curricular	**Ilustração I**

Docente	HUGO DIAS DOS SANTOS
Ano Curricular	**2 ano**
Fundamento	Introdução ao desenho de moda por computador com Ferramentas básicas de desenho; Montagem da galeria de aviamentos; Corpo humano digital; Formas; Desenho técnico do vestuário.
Objectivo Instrutivo	• Elaborar projeto de criação de produto de moda.
Objectivos Educativos	• Desenvolver a compreensão do desenho e ilustração de produto de moda, necessária para a comunicação no processo de criação e produção do produto de moda, através do software Audaces Ideia, digiFlash;
Resultados da Aprendizagem	Criação de colecções digitais
Crédito/Horas	60 horas.
Conteúdos e temas	➢ 1. Introdução ao Corel Draw/Audaces: ➢ 1.1. Conceitos, funções e interfaces; ➢ 2. Ferramentas básicas de desenho; ➢ 3. Galeria de Aviamentos: ➢ 3.1. Botões, fivelas, zíperes, etiquetas, tags; ➢ 4. Desenho do Corpo humano digital; ➢ 5. Formas: Trapézio, trapézio invertido, forma retangular, forma acinturada, forma ampla; ➢ 6. Desenho técnico das peças do vestuário: ➢ 6.1. Camisa, camiseta, vestidos, saias, calça; ➢ 7. Cartela de cores; 8. Ficha técnica do produto.
Metodologia recomendável	➢ • Aula teórica expositiva e dialogada; ➢ • Técnica de laboratório; ➢ • Projeto de elaboração de produto do vestuário; ➢ Atividade prática supervisionada. **Recursos** • Quadro branco e pincel; • Data-show; • Laboratório de informática. •
Sistema de avaliação	As avaliações serão realizadas tendo como base as atividades desenvolvidas em sala de aula e em laboratório.

	Os alunos também podem ser avaliados através de actividades teóricas e práticas como testes ou bem como a apresentação de projeto de elaboração de produto do vestuário.
Bibliografia	1. BRYANT, Michele Wesen**. Desenho de moda:** técnicas de ilustração para estilista. São Paulo: SENAC, 2012. 2. CAMARENA, Ela. **Desenho de moda no Corel DRAW X6**. São Paulo. SENAC, 2014. 3. DONOVAN, Bil. **Desenho de moda avançado:** ilustração de estilo. São Paulo: SENAC, 2010. 4. FEYERABEND, F. V.; FRACALOSSI, Denis. **Croquis de moda**: bases para estilistas. Barcelona: Gustavo Gile, 2014.

SEMESTRE	**ANUAL**
PERIODO DO DIA	**MANHÃ**
UNIDADE CURRICULAR	**DESENHO DE MODA**
PROFESSOR	**NSIMBA DIONGO DOMINGOS**

APRESENTAÇÃO

- Desenho de moda ou desenho técnico de moda é uma representação gráfica, plana, bidimensional, objectiva e detalhada de uma roupa. É o projecto de construção da vestimenta, no qual constam dimensões, proporções, detalhes e instruções sobre como a peça anteriormente imaginada e esboçada em um croquis.

- Desenho de moda pode ser chamado também desenho artístico ou croquis de estilo, é um tipo de desenho de moda capaz de expressar as ideias principais do estilista para a peça ou a colecção. A partir de um primeiro esboço o designer de moda desenvolve o croquis.

MÉTODOS DE ENSINO

-Aula prática e expositiva, exercícios inspirados sobre catálogos de moda o livros ilustrados de modelos.
Roupas e acessórios, utilizamos lápis de cores e aguarela, depois explicação fazemos a demonstração da técnica que vamos utilizar. E trabalhamos réplica e criação de vestimenta através de varias técnicas sobre papel e também desenho sobre modelo posto.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

- Avaliação é feita através de exercícios práticos e sobre várias técnicas usadas. Exibimos todos trabalhos segundo a qualidade e espírito criativa, e também a maneira de dominar a técnica.
.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Parte 1

- **Desenho de observação: objectos e acessórios de moda**

Parte 2

- **Desenho de observação com modelo posto**

Parte 3

- **Replica de modelo sobre revista com a técnica de lápis sobre papel**

Parte 4

- **Criação de vestimenta com a técnica de lápis sobre papel**

Parte 5

- **Combinação e mistura das cores, técnica aguarela**

Parte 6

- **Réplica de modelo e vestimenta sobre revista com a técnica aguarela sobre papel**

Parte 7

- **Criações de vestimentas imaginárias com a técnica de aguarela sobre papel.**

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Michel Wesen Bryant, Desenho de moda, 1ª ed. Senac São Paulo, 2012
- Camarena, Ela. Desenho de moda no ilustrator. São Paulo, ed. Senac, 2015
- www.enmoda.com.bew (curso de formação em moda)
- br.freepik.com (imagens desenho de moda)
- Fremplast.com.br (Tipos de desenho de moda)

CURSO	**DESIGN DE MODA**
ANO ACADÉMICO	**2023 - 2024**
ANO CURRICULAR	**2º**
SEMESTRE	**ANUAL**
PERIODO DO DIA	**MANHÂ**
UNIDADE CURRICULAR	**ESTUDOS ANATÓMICOS**
PROFESSOR	**NSIMBA DIONGO DOMINGOS**

APRESENTAÇÃO

- O termo anatomia provém dum vocábulo greco que significa " dissecção" e se emprega para designar tanto a estructura dos seres vivos como a ciencia dedicada ao seu estudo. Uma ciencia muito antiga, mas que, no que se refere à anatómia humana, tomou a verdadeira forma em meados do seculo XVI, quando começaram a ser realizadas metodicamente dissecção de cadaveres para estudar com rigor a sua constituição.

Foi o médico belga André Vesalius (1514 – 1564), professor de anatomia em universidade tão prestigiadas como as de Lovaina, padua e bolonha. Mas na nossa parte artistica, esta disciplina nos permite a estudar estructura do corpo humano e seus componentes. Temos duas partes a estudar, a primeira parte ostéologia do corpo humano e a segunda parte estudamos a miologia do corpo humano, esta disciplina permitem estudantes a conhecer os musculos e ossos do corpo e saber desenhar melhor o corpo humano com as normas do canon (medida).

MÉTODOS DE ENSINO

- Desmostração e desenho sobre o quadro com estructura de construção do corpo humano. Mostra de imagens de desenho anatómico em cor, nomes detalhados dos musculos de cada vista.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

- Avaliação é feita através de desenhos práticos de réplica objectiva de estrutura do corpo humano feito sobre quadro, e respeitar a construção e medida do corpo humano através de um quadro bem definido. E também teste de provas para ver se estudantes a simularam as aulas e memorizar os nomes de músculos e ossos do corpo humano.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Parte 1

- **Definição e Objectivo**
- **Medidas e morfologia do corpo humano (Homem e Mulher)**

Parte 2

- **Estudo da cabeça e seus componentes (Ostéologia e Miologia)**

Parte 3

- **Esqueleto do corpo humano vista anterior e posterior**

Parte 4

- **Musculos do ombro, vista anterior e posterior**

Parte 5

- **Musculos do braço, vista anterior**

Parte 6

- **Miologia do peito, camada superficial, vista posterior**

Parte 7

- **Sintèse do membro superior, vista anterior e posterior**

Parte 8

- **Sintèse do peito, vista anterior**

Parte 9

- **Musculos do membro inferior, vista anterior e posterior**

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- António Magalhães, Atlas básico de anatomia, 1ª ed. Lisboa, 2013

- Michel Lauricella, Anatomia artistica, edição olhares. 2020

- Plancha de estudos anatómicos de academia de belas – artes de kinshasa, Arquivo proprio. desenho e construção

UNIVERSIDADE DE LUANDA
Faculdade de Artes

Elemento	Acção
Unidade Curricular	Teoria do Design
Docente	Armando Severino
Ano Curricular	2º
Fundamento	A disciplina visa fundamentalmente dotar os estudantes de conhecimentos sobre as principais teorias do design, da produção à desmaterialização no século XXI. As transformações no pensamento do design em suas interações com as mudanças sócio-político-tecnológicas.
Objectivo Instrutivo	Estabelecer as principais teorias e conceitos que direccionam a prática e a pesquisa do design, desde o início do século XX até os dias actuais, mostrando sua interface com os movimentos artísticos, sociais, políticas e econômicos.
Objectivos Educativos	1- Estudar as principais teorias que perfazem a história do design, a partir do século XX. 2- Entender como a interdisciplinaridade afecta a percepção dos domínios do design. 3- Perceber as transformações no pensamento do design em suas interações com as mudanças sócio-político-tecnologicas no século XXI. 4- Entender a desmaterialização dos conceitos na hipermodernidade e qual o papel do design neste processo.
Resultados da Aprendizagem	- Conhecer a relação entre o design e o desenho. - Conhecer as principais escolas do design pelo mundo e as suas teorias funcionalistas. - Saber o que um design deve apresentar aos clientes e o que deve esperar dos mesmos clientes ao executar um projecto. - Saber moldar diversos materias e criar peças, acessórios ou objectos utilitários.

Crédito/Horas	2 – 30 horas.
Conteúdos e temas	**Capítulo 1:** Design. História. Profissão. Estudo. Outras acepções. Design Industrial. Definição. História. Prática. **Capítulo 2:** A Bauhaus e as teorias funcionalistas. A escola de Ulm e suas teorias. Aspectos de uma Teoria Disciplinar do Design. Função comunicativa do design: estético-formais, indicativas e simbólicas. Da linguagem à semântica do produto. **Capítulo 3:** O design pós-moderno e a sociedade de consumo. **Capítulo 4:** Século XXI: a desmaterialização do desejo se concretiza no design.
Metodologia recomendável	Metodologicamente as aulas são teórico-práticas e expositivas, com inúmeras demonstrações em livros, revistas e experimentos em sala de aula, fazendo um trabalho prático independente durante o Semestre no fim de cada capítulo, mas do capítulo 4 em diante, serão distribuídos por grupos para os estudantes desenvolverem trabalhos colectivos escritos.
Sistema de avaliação	Avaliação continua (formativa), dos trabalhos de pesquisa em grupo desenvolvidos a partir do terceiro tema do capítulo 2, que contara para a P2. O exame culminara com a criação de um produto ou

UNIVERSIDADE DE LUANDA
Faculdade de Artes

Elemento	Acção
Unidade Curricular	Teoria do Design
Docente	Armando Severino
Ano Curricular	2º
Fundamento	A disciplina visa fundamentalmente dotar os estudantes de conhecimentos sobre as principais teorias do design, da produção à desmaterialização no século XXI. As transformações no pensamento do design em suas interações com as mudanças sócio-político-tecnológicas.
Objectivo Instrutivo	Estabelecer as principais teorias e conceitos que direccionam a prática e a pesquisa do design, desde o início do século XX até os dias actuais, mostrando sua interface com os movimentos artísticos, sociais, políticas e econômicos.
Objectivos Educativos	5- Estudar as principais teorias que perfazem a história do design, a partir do século XX. 6- Entender como a interdisciplinaridade afecta a percepção dos domínios do design. 7- Perceber as transformações no pensamento do design em suas interações com as mudanças sócio-político-tecnologicas no século XXI. 8- Entender a desmaterialização dos conceitos na hipermodernidade e qual o papel do design neste processo.
Resultados da Aprendizagem	- Conhecer a relação entre o design e o desenho. - Conhecer as principais escolas do design pelo mundo e as suas teorias funcionalistas. - Saber o que um design deve apresentar aos clientes e o que deve esperar dos mesmos clientes ao executar um projecto. - Saber moldar diversos materias e criar peças, acessórios ou objectos utilitários.

Crédito/Horas	2 – 30 horas.
Conteúdos e temas	**Capítulo 1:** Design. História. Profissão. Estudo. Outras acepções. Design Industrial. Definição. História. Prática. **Capítulo 2:** A Bauhaus e as teorias funcionalistas. A escola de Ulm e suas teorias. Aspectos de uma Teoria Disciplinar do Design. Função comunicativa do design: estético-formais, indicativas e simbólicas. Da linguagem à semântica do produto. **Capítulo 3:** O design pós-moderno e a sociedade de consumo. **Capítulo 4:** Século XXI: a desmaterialização do desejo se concretiza no design.
Metodologia recomendável	Metodologicamente as aulas são teórico-práticas e expositivas, com inúmeras demonstrações em livros, revistas e experimentos em sala de aula, fazendo um trabalho prático independente durante o Semestre no fim de cada capítulo, mas do capítulo 4 em diante, serão distribuídos por grupos para os estudantes desenvolverem trabalhos colectivos escritos.
Sistema de avaliação	Avaliação continua (formativa), dos trabalhos de pesquisa em grupo desenvolvidos a partir do terceiro tema do capítulo 2, que contara para a P2. O exame culminara com a criação de um produto ou

	objecto “re-design” ligados a área da moda ou afins, que resolva um determinado problema, a avaliação do primeiro momento dessa criação que será teórico (apresentação da ideia descrita e desenhada) contara para a P1.
Bibliografia	**Básica:** - BONSIEPE, G., Design: como prática de projecto. São Paulo: Blucher, 2012. - BONSIEPE, G., Design: cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2012. - CROSS, Nigel. Desenhante: pensador do desenho. Santa Maria, 2004. - FORTY, Adrian. Objectos de desenho. São Paulo: Cosac Naify, 2007. - FONTES, Martins. A Construção do Pensamento e da Linguagem. São Paulo, 2001. www.google.com www.debas.faenquil.br **Complementar:** - PEVSNER, Nicolau. Origens da arquitectura moderna e do design. - ROCHA, Carlos. Teoria do design- 10° ano. Lisboa: Plátano Editora, 1997.

UNIVERSIDADE DE LUANDA
Faculdade de Artes

Elemento	Acção
Unidade Curricular	**Ilustração I**
Docente	HUGO DIAS DOS SANTOS
Ano Curricular	**2 ano**
Fundamento	Introdução ao desenho de moda por computador com Ferramentas básicas de desenho; Montagem da galeria de aviamentos; Corpo humano digital; Formas; Desenho técnico do vestuário.
Objectivo Instrutivo	• Elaborar projeto de criação de produto de moda.
Objectivos Educativos	• Desenvolver a compreensão do desenho e ilustração de produto de moda, necessária para a comunicação no processo de criação e produção do produto de moda, através do software Audaces Ideia, digiFlash;
Resultados da Aprendizagem	Criação de colecções digitais
Crédito/Horas	60 horas.
Conteúdos e temas	➢ 1. Introdução ao Corel Draw/Audaces: ➢ 1.1. Conceitos, funções e interfaces; ➢ 2. Ferramentas básicas de desenho; ➢ 3. Galeria de Aviamentos: ➢ 3.1. Botões, fivelas, zíperes, etiquetas, tags; ➢ 4. Desenho do Corpo humano digital; ➢ 5. Formas: Trapézio, trapézio invertido, forma retangular, forma acinturada, forma ampla; ➢ 6. Desenho técnico das peças do vestuário: ➢ 6.1. Camisa, camiseta, vestidos, saias, calça; ➢ 7. Cartela de cores; 8. Ficha técnica do produto.
Metodologia recomendável	➢ • Aula teórica expositiva e dialogada; ➢ • Técnica de laboratório; ➢ • Projeto de elaboração de produto do vestuário; ➢ Atividade prática supervisionada. **Recursos** • Quadro branco e pincel;

	• Data-show; • Laboratório de informática. •
Sistema de avaliação	As avaliações serão realizadas tendo como base as atividades desenvolvidas em sala de aula e em laboratório. Os alunos também podem ser avaliados através de actividades teóricas e práticas como testes ou bem como a apresentação de projeto de elaboração de produto do vestuário.
Bibliografia	5. BRYANT, Michele Wesen**. Desenho de moda:** técnicas de ilustração para estilista. São Paulo: SENAC, 2012. 6. CAMARENA, Ela. **Desenho de moda no Corel DRAW X6**. São Paulo. SENAC, 2014. 7. DONOVAN, Bil. **Desenho de moda avançado:** ilustração de estilo. São Paulo: SENAC, 2010. 8. FEYERABEND, F. V.; FRACALOSSI, Denis. **Croquis de moda**: bases para estilistas. Barcelona: Gustavo Gile, 2014.