



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Livia Marsari Pereira

A PROGRAMAÇÃO VISUAL NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO DE MODA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO SUPERIOR

BAURU - 2016

Livia Marsari Pereira

A PROGRAMAÇÃO VISUAL NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO DE MODA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO SUPERIOR

Tese de Doutorado apresentado ao Programa de Pós- Graduação em Design da Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Campus de Bauru, como requisito à obtenção do Título de Doutor em Design – Área de Concentração: Planejamento do Produto.

Orientadora: Profa. Dra. Marizilda dos Santos Menezes

Co-orientador: Prof. Dr. Marco Antonio Rossi

BAURU - 2016

Pereira, Livia Marsari.

Projeto de programação visual no processo de desenvolvimento de produto de moda: uma proposta didática para o ensino superior / Livia Marsari Pereira, 2016
240 f. : il.

Orientador: Marizilda dos Santos Menezes
Co-orientador: Marco Antonio Rossi

Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2016

1. Design de Moda. 2. Projetos visuais. 3. Diretrizes de ensino. 4. Cursos superiores de Moda. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II Título

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Marizilda dos Santos Menezes

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP
Orientadora

Profa. Dra. Patrícia de Mello Souza

Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Ricardo Mendonça Rinaldi

Instituto de Ensino Superior de Bauru – IESB

Prof. Dr. Roberto Alcarria do Nascimento

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP

Prof. Dr. José Carlos Plácido da Silva

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP



ATA DA DEFESA PÚBLICA DA TESE DE DOUTORADO DE LIVIA MARSARI PEREIRA, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO.

Aos 25 dias do mês de novembro do ano de 2016, às 09:00 horas, no(a) Auditório da Seção Técnica de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Profa. Dra. MARIZILDA DOS SANTOS MENEZES - Orientador(a) do(a) Departamento de Artes e Representação Gráfica / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof^ª. Dr^ª. PATRÍCIA DE MELLO SOUZA do(a) Departamento de Design / Universidade Estadual de Londrina, Professor Doutor ROBERTO ALCARRIA DO NASCIMENTO do(a) Departamento de Artes e Representação Gráfica / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - UNESP, Prof. Dr. RICARDO MENDONÇA RINALDI do(a) Departamento de Design / Instituto de Ensino Superior de Bauru, Prof. Dr. JOSE CARLOS PLACIDO DA SILVA do(a) Departamento de Desenho Industrial / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da TESE DE DOUTORADO de LIVIA MARSARI PEREIRA, intitulada **A PROGRAMAÇÃO VISUAL NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO DE MODA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO SUPERIOR**. Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Profa. Dra. MARIZILDA DOS SANTOS MENEZES

Prof^ª. Dr^ª. PATRÍCIA DE MELLO SOUZA

Professor Doutor ROBERTO ALCARRIA DO NASCIMENTO

Prof. Dr. RICARDO MENDONÇA RINALDI

Prof. Dr. JOSE CARLOS PLACIDO DA SILVA

DEDICATÓRIA

Ao meu pai.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me deu saúde e determinação para cumprir meus objetivos.

A minha orientadora Professora Marizilda, por aceitar me orientar, por todo o seu tempo dedicado a mim, pela sua confiança no meu trabalho e amizade.

Ao meu co-orientador Professor Marco, pelas contribuições com esse estudo.

Aos professores da banca examinadora Patrícia, Roberto, Plácido, Ricardo e Cláudia pela disponibilidade e contribuições.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Design – Unesp (Bauru), pelos conhecimentos passados durante as disciplinas cursadas.

Aos meus pais Vania e Celso, que dedicaram suas vidas em prol da minha formação e sempre me deram apoio e força para alcançar meus objetivos.

Às minhas irmãs Larissa e Letícia, que me auxiliaram em vários momentos no decorrer deste trabalho.

À minha avó e meu avô que são responsáveis pela pessoa que me tornei e que sempre estão comigo mesmo não estando mais presentes.

Ao Artur, companheiro de todas as horas, incentivador da minha formação e crescimento profissional.

As minhas amigas Gisely, Raquel, Patrícia e Tamissa, companheiras de viagens e desafios.

Aos cursos superiores de Design de Moda e aos professores entrevistados, pela disposição de tempo e paciência em me atender.

A UTFPR e aos professores do CODEM, pelo incentivo a formação e crescimento profissional.

Enfim, a todos aqueles que de alguma forma contribuíram com essa minha jornada.

A todos meu muito obrigada.

RESUMO

Diante da recente expansão do ensino Superior de Moda no Brasil e sua regulamentação, a prática educativa procura adequar-se às novas necessidades e reorganizar estratégias no intuito de adaptar-se as atuais diretrizes. A apropriação de conteúdos do Design no ensino da Moda traz à academia necessidades e possibilidades de ajustes de suas técnicas e processos. Tendo em vista essa articulação, a Programação Visual, conteúdo inerente ao Design, pode trazer contribuições efetivas no processo de desenvolvimento do vestuário e no planejamento das informações para a produção e comercialização desses produtos. A concepção de projetos visuais no âmbito da Moda pode ser auxiliada ainda por algumas especialidades do Design como: o Design Gráfico, Design de Superfície e o Design da Informação, que também se utilizam dos fundamentos da Programação Visual. Pautado nessas observações, esta pesquisa tem por objetivo delinear diretrizes de ensino que reúna conhecimentos da Programação Visual com o propósito de adaptar e incorporar fundamentos e métodos do Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação ao projeto de produtos de moda. Para tanto, realizou-se uma investigação teórico-prática de raciocínio indutivo, dividida em Pesquisa Teórica e Pesquisa de Campo. Como desfecho foi estabelecida uma proposta de Diretrizes de ensino para cursos superiores de Moda baseada nos fundamentos do Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação para aplicar às necessidades dos projetos visuais constatadas no processo de desenvolvimento de produtos de moda.

Palavras-chaves: Design de Moda, Projetos visuais, Diretrizes de ensino, Cursos superiores de Moda.

ABSTRACT

Before the recent expansion of the High fashion education in Brazil and its regulation, the educational practice seeks suit new needs and reorganizing strategies in order to adapt to these new guidelines. The appropriation of design content in the teaching of Fashion brings the academic needs and possibilities for adjustments to their techniques and processes. In view of this joint, Visual Programming, content inherent in the Design, can bring effective contributions in the clothing development process and planning information for the production and marketing of these products. The design of visual projects under Fashion can be aided also by some specialties like design: Graphic Design, Surface Design and Information Design, which also used the fundamentals of Visual Programming. Guided by these observations, this research aims to outline teaching guidelines gather knowledge of Visual Programming in order to adapt and incorporate fundamentals and methods of Graphic Design, Surface Design and Information Design to fashion product design. Therefore, there was a theoretical and practical research of inductive reasoning, divided in Theoretical Research and Field Research. As outcome was established a proposal of teaching Guidelines for higher education courses in Fashion based on the fundamentals of Graphic Design, Design Surface and Design of Information to apply to the needs of visual projects identified in development of fashion products.

Keywords: *Fashion Design, Visual Projects, Teaching method, Higher courses of Fashion.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Estrutura da Tese	15
Figura 2 - Especialidades do Design envolvidas no projeto do Banco de balanço R540	40
Figura 3 - Relação entre conteúdos e especialidades do Design	42
Figura 4 - Pôster da campanha presidencial do Barack Obama, 2008	43
Figura 5 - Folder do condomínio 31-33 Stockton Road	45
Figura 6 - Projeto de Design Gráfico nos produtos de moda	46
Figura 7 - Projeto de Design Gráfico nos materiais de divulgação da coleção/marca	47
Figura 8 - Metodologia de projeto de Munari	49
Figura 9 - Metodologia de projeto de Fuentes	50
Figura 10 - Metodologia de projeto de Melo	51
Figura 11 - Poltrona Vicka, 2013	54
Figura 12 - Cadeia têxtil	57
Figura 13 - Superfície dos materiais têxteis	58
Figura 14 - Efeitos visuais e táteis nos produtos de moda	59
Figura 15 - Design de superfície têxtil em produtos	60
Figura 16 - Abordagens para análise da superfície constituinte de um objeto	61
Figura 17 - Equação do Design de Superfície	61
Figura 18 - Etapas de projeto de uma coleção de padrões	63
Figura 19 - Manual de instalação de uma luminária	67
Figura 20 - Documento para estampagem de peças	69
Figura 21 - Etiqueta têxtil	70
Figura 22 - Princípios do Design da Informação	71
Figura 23 - Etapas para o processo de Design da Informação de Redish (2000)	72
Figura 24 - Prática profissional do Designer de Informação por Simlinger (2007)	73
Figura 25 - Painel Visual	79
Figura 26 - Caderno de esboços	80
Figura 27 - Recursos construtivos definindo a estrutura visual	82
Figura 28 - Recurso construtivo (vazado) definindo a estrutura visual	83
Figura 29 - Elementos gráficos que representam o tema da coleção	85
Figura 30 - Projetos gráficos utilizando as técnicas de lavagem	86
Figura 31 - Projetos gráficos em aviamentos	87
Figura 32 - Projeto Gráfico composto por aviamentos	87
Figura 33 - Projeto gráfico aplicado em couro com por meio de calor	88
Figura 34 - Especificações do desenho técnico de vestuário	90
Figura 35 - Parte de uma Ficha técnica	91
Figura 36 - Etiquetas fixas nas peças do vestuário	92
Figura 37 - Tags	93
Figura 38 - Embalagens	94
Figura 39 - Catálogos	95
Figura 40 - Convites	96
Figura 41 - Processo de desenvolvimento do produto de Moda sob a perspectiva da Programação Visual	97

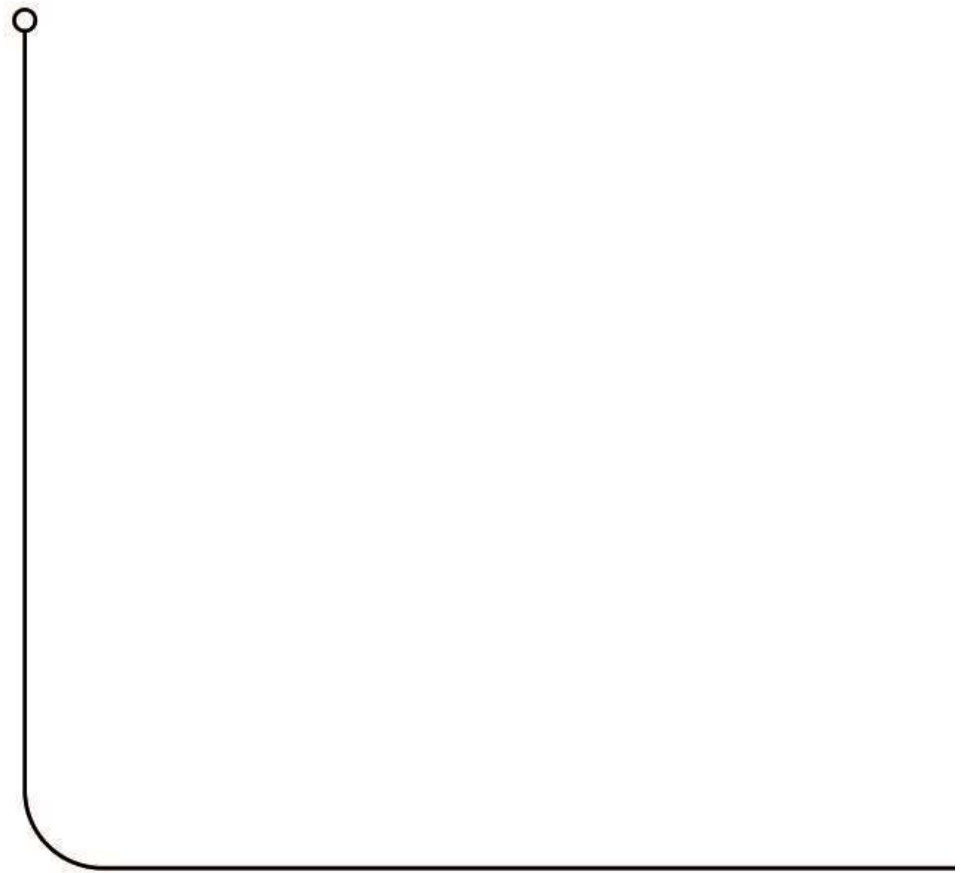
Figura 42 - Atuação do designer de Moda nas etapas que envolvem conhecimentos de Programação Visual.....	99
Figura 43 - Classificação dos termos mais recorrentes sobre fundamentos da Programação Visual.....	121
Figura 44 - Mapa visual dos termos mais recorrentes sobre fundamentos da Programação Visual.....	122
Figura 45 - Gráfico de similitude dos termos sobre fundamentos da Programação Visual	123
Figura 46 - Classificação dos termos mais recorrentes sobre fundamentos da Programação Visual.....	125
Figura 47 - Mapa visual dos termos mais recorrentes sobre fundamentos da Programação Visual.....	125
Figura 48 - Gráfico de similitude dos termos sobre fundamentos da Programação Visual	126
Figura 49 - Gráfico das áreas de formação dos docentes	128
Figura 50 - Gráfico dos conteúdos abordados nas disciplinas.....	129
Figura 51 - Gráfico das formas de avaliação da aprendizagem.....	132
Figura 52 - Gráfico das técnicas para o desenvolvimento de projetos visuais	134
Figura 53 - Gráfico das etapas do desenvolvimento de produtos de moda que podem ser auxiliados com a disciplina.....	136
Figura 54 - Gráfico dos conteúdos necessários para um bom desempenho profissional ..	137
Figura 55 - Processo de análise de conteúdo das entrevistas.....	138
Figura 56 - Desenvolvimento de produto de moda sob a perspectiva da Programação Visual e sua abordagem nas Diretrizes	192

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Estrutura do protocolo _____	20
Tabela 2 - Cursos na área de Moda no Brasil _____	28
Tabela 3 - Fundamentos da Linguagem Visual _____	31
Tabela 4 - Técnicas visuais _____	35
Tabela 5 - Áreas de atuação/ Especialidades do Design _____	37
Tabela 6 - Áreas de atuação/ Especialidades do Design _____	38
Tabela 7 - Áreas de atuação/ Especialidades do Design _____	39
Tabela 8 - Fundamentos do Design Gráfico _____	53
Tabela 9 - Fundamentos do Design de Superfície _____	64
Tabela 10 - Fundamentos do Design da Informação _____	74
Tabela 11 - Diretrizes metodológicas para o desenvolvimento de produtos de Moda no âmbito acadêmico _____	76
Tabela 12 - Cursos na área de Moda no Brasil distribuídos por regiões _____	102
Tabela 13 - Cursos de Moda recomendados pelo Guia do Estudante 2015 _____	103
Tabela 14 - Cursos de Moda recomendados pelo Ranking Universitário Folha 2015 _____	104
Tabela 15 - Perfil dos cursos analisados _____	105
Tabela 16 - Legenda das tabelas _____	106
Tabela 17 – Referências bibliográficas utilizadas nas aulas _____	130
Tabela 18 – Conteúdos abordados nas aulas teóricas _____	131
Tabela 19 – Conteúdos abordados nas aulas práticas _____	132
Tabela 20 - Autor/ nome do livro utilizado para desenvolver projetos visuais _____	133
Tabela 21 - Forma como é trabalhada a interdisciplinaridade _____	135
Tabela 22 - Dificuldades para desenvolver projetos visuais _____	135
Tabela 23 - Categorias de análise e temas _____	140
Tabela 24 - Índices e indicadores do tema 1A _____	141
Tabela 25 - Índices e indicadores do tema 2A _____	142
Tabela 26 - Índices e indicadores do tema 2B _____	144
Tabela 27 - Índices e indicadores do tema 2C _____	146
Tabela 28 - Índices e indicadores do tema 2D _____	147
Tabela 29 - Índices e indicadores do tema 3A _____	148
Tabela 30 - Índices e indicadores do tema 3B _____	149
Tabela 31 - Constituição das diretrizes _____	153
Tabela 32 - Constituição dos módulos _____	154

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
O TEMA	12
QUESTÃO DE PESQUISA	13
HIPÓTESE	13
OBJETIVOS	14
PROCESSOS METODOLÓGICOS	16
1. Etapas Metodológicas	17
1.1 Pesquisa Teórica	17
1.2 Pesquisa de Campo	17
1.3 Diretrizes de Ensino	20
2. Materiais	21
PESQUISA TEÓRICA	22
3. Ensino do Design e da Moda	23
4. Linguagem Visual e Programação Visual	29
5. As Especialidades do Design	36
5.1 Design Gráfico	42
5.2 Design de Superfície	54
5.3 Design da Informação	65
6. Processo de Desenvolvimento de Produtos de Moda e a Programação Visual	74
PESQUISA DE CAMPO	100
7. Primeira Etapa- Disciplinas Sobre Programação Visual nos Cursos Superiores de Moda	101
7.1 Identificação do ambiente da pesquisa	101
7.2 Ementas das disciplinas de Cursos Superiores de Moda	106
7.3 Análise comparativa das ementas de disciplinas de cursos superiores de Moda	117
8. Segunda Etapa- Entrevista com Docentes de Cursos Superiores de Moda	127
8.1 Identificação do ambiente da pesquisa	127
8.2 Entrevistas com docentes de cursos superiores de Moda	127
8.3 Análise comparativa das entrevistas com docentes de Cursos Superiores de Moda	138
9. Discussão dos Resultados da Pesquisa de Campo	151
DIRETRIZES PARA O ENSINO DA PROGRAMAÇÃO VISUAL EM CURSOS DE MODA	152
CONCLUSÃO	189
REFERÊNCIAS	195
APÊNDICES	205
CADERNO DE REFERÊNCIAS VISUAIS: A PROGRAMAÇÃO VISUAL NA MODA	243



Introdução

O tema

O âmbito educacional da Moda no Brasil revela estar em um contínuo processo de evolução. O esforço realizado pelas instâncias governamentais para regulá-lo demonstra o seu reconhecimento e a valorização dos profissionais que atuam nessa área. No ano de 2003, o Ministério da Educação (MEC) estabeleceu diretrizes que consolidaram a relação entre a Moda e o Design, assegurando-a como um conteúdo curricular específico do Design. Inclusive, a partir de então, não se aceita mais, a criação de cursos de moda que estivessem desvinculados do Design.

Essa reforma propôs um ensino que contenha um núcleo básico comum de fundamentos e técnicas do Design, seguido das respectivas modalidades e linhas de formação específicas, como: Gráfico, Produto, Interiores, Moda, entre outras. A partir deste momento então, passou a existir uma relação formal entre o Design e a Moda. Os conhecimentos e as práticas do campo do Design foram integrados às pesquisas e aos estudos da Moda, assim como o Design também se apropriou das experiências específicas dessa outra área.

Tendo em vista essa articulação, um dos conteúdos do Design que pode ser incorporado para auxiliar nos processos da Moda é a Programação Visual. A Programação Visual associa fundamentos e técnicas para o desenvolvimento de projetos com a finalidade de definir mensagens visuais. Considerando as características do processo de desenvolvimento de produto de Moda é possível estabelecer uma forte relação entre a Programação Visual e a Moda.

As mensagens estão presentes nos elementos que compõem a peça do vestuário: no tecido, aviamentos, cor, modelagem, estampas, bordados, acessórios, formas, linhas, volumes, texturas, imagens e até nos textos que podem ser inseridos nas peças. E também na produção e divulgação dos produtos, como: etiquetas, tags¹, cartão de visitas, embalagens e fichas de produção. Assim, é possível compreendê-la tanto no processo de desenvolvimento do vestuário que traz considerações de ordem simbólica e estética, como no planejamento das informações para transmissão de dados para a produção e comercialização.

¹ São etiquetas anexadas às peças do vestuário com o auxílio de cordões, fitas ou correntes para divulgação da marca/ coleção e apresentam informações como: textos e imagens da inspiração da coleção, estação da coleção entre outros avisos de interesse dos usuários.

Portanto, a Programação Visual, assim como outros conteúdos do Design, é também inerente ao Design de Moda. Porém, diante de tantas especificidades envolvidas nos projetos de produtos de Moda, para atendê-las integralmente são bem-vindos os conhecimentos de diversas especialidades do Design. Especialidades essas cujo foco não é o desenvolvimento de produtos de Moda, mas se apropriadas nos seus processos podem trazer valiosas contribuições.

Para o desenvolvimento de mensagens visuais nos produtos de moda são necessários conhecimentos específicos referentes à aplicação e função do projeto. Algumas especialidades do Design como: o Design Gráfico, Design de Superfície e o Design da Informação, que também se utilizam dos fundamentos da Programação Visual, mantêm relações diretas com os processos da Moda. Portanto, podem trazer contribuições efetivas na execução de projetos visuais que compõe as peças, materiais de divulgação e documentos de produção.

Diante de tais constatações foi definida a questão norteadora desta investigação.

Questão de Pesquisa

Como os conhecimentos e técnicas elementares da Programação Visual podem ser associados às especialidades do Design para serem transmitidas a estudantes de Design de Moda?

Para tanto, foi gerada a seguinte hipótese.

Hipótese

É possível delinear um método de ensino que incorpore práticas instrucionais baseadas nos conhecimentos e técnicas fundamentais do Design Gráfico, Design da Informação e Design de Superfície aplicados no Design de Moda que possa proporcionar eficiência no projeto de coleções, facilitar a transmissão de conteúdos da Programação Visual pelos docentes e trazer melhoras para o desempenho acadêmico de alunos de cursos Superiores de Design de Moda.

Partindo dessa premissa, foram definidos objetivos para serem atingidos considerando a questão proposta.

Objetivos

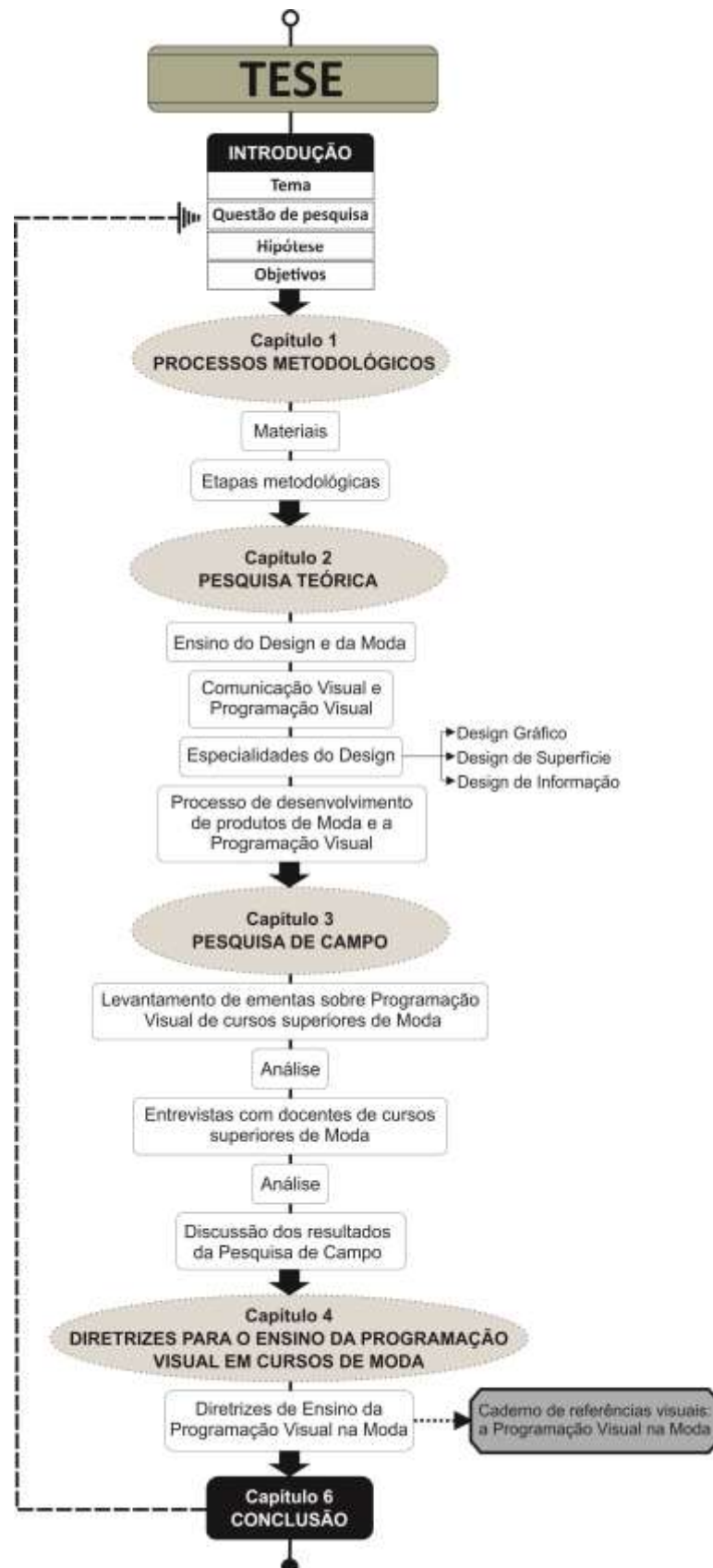
Esta pesquisa tem como objetivo geral delinear diretrizes de ensino que reúna conhecimentos da Programação Visual com o propósito de adaptar e incorporar fundamentos e técnicas do Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação ao projeto de produtos de moda.

Constituem-se como objetivos específicos do trabalho:

- Correlacionar os conhecimentos do Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação aos processos do Design de Moda;
- Identificar a maneira como docentes de cursos Superiores de Moda desenvolvem o ensino de projetos de Programação Visual;
- Estabelecer uma proposta de ação de ensino baseada nos fundamentos do Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação para aplicar às necessidades constatadas no processo de desenvolvimento de produtos de Moda.

Assim sendo, este trabalho está estruturalmente organizado em cinco Capítulos. O Capítulo 1, Processos Metodológicos, apresenta os procedimentos adotados nessa investigação, os materiais utilizados e as etapas percorridas. O Capítulo 2 compreende a Pesquisa Teórica onde foram abordados alguns fundamentos e metodologias necessárias no desenvolvimento de projetos visuais. No Capítulo 3 é apresentada a Pesquisa de Campo que compreendeu a análise de ementas de disciplinas que abordam conteúdos da Programação Visual em Cursos Superiores de Moda, seguida de entrevistas com docentes que ministram essas disciplinas. O Capítulo 4 é onde são apresentadas as Diretrizes de ensino sobre a Programação Visual na Moda. Por fim, essa investigação encerra-se no Capítulo 5 com a Conclusão onde foram ponderadas considerações sobre resultados dos processos desenvolvidos. Essa trajetória é ilustrada na Figura 1.

Figura 1 - Estrutura da Tese



Fonte: Elaborado por Livia Marsari Pereira, 2016



Processos Metodológicos

Esta investigação é definida como explicativa, considerando o seu perfil e objetivos. Segundo Severino (2007, p.123), pesquisa explicativa “é aquela que, além de registrar e analisar os fenômenos estudados, busca identificar suas causas”. O enfoque utilizado foi o qualitativo baseado em um processo indutivo. De acordo com Sampieri, Collado e Lucio (2006, p.15), o modelo qualitativo “dá profundidade aos dados, a dispersão, a riqueza interpretativa, a contextualização do ambiente, os detalhes e as experiências únicas”.

Com a finalidade de testar a hipótese da pesquisa, esta investigação foi organizada em quatro etapas: Pesquisa Teórica, Pesquisa de Campo, Diretrizes e Conclusão; sendo o início de cada processo dependente da análise do anterior.

1. ETAPAS METODOLÓGICAS

1.1 Pesquisa Teórica

A Pesquisa Teórica focou questões sobre: os fundamentos e técnicas elementares da Programação Visual; os conhecimentos e metodologias do Design Gráfico, Design de Superfície e do Design da informação; e esses princípios inseridos no processo de desenvolvimento de produtos de Moda. Neste contexto, foram analisadas e discutidas as contribuições que os fundamentos da Programação Visual, aliados as especialidades do Design citadas podem trazer para o processo projetual da Moda.

1.2 Pesquisa de Campo

A Pesquisa de Campo foi iniciada com a escolha de Cursos Superiores de Moda, para tanto foram utilizados o levantamento proposto pelo Guia do Estudante (PREVIDELLI, 2015, p.1) e o Ranking Universitário Folha 2015 (Folha de São Paulo, 2015a, p.1).

O Guia do Estudante é uma publicação da Editora Abril e utiliza o seguinte critério para estipular o ranking dos cursos superiores (PREVIDELLI, 2013, p.1):

Em primeiro lugar, a universidade tem de estar apta a participar da avaliação. Pra isso, quatro critérios são considerados. A faculdade tem de ter titulação de bacharelado (as exceções são Pedagogia e Educação Física), a data de conclusão da primeira turma tem de ser igual ou inferior a 2010, o curso tem de ser presencial e tem de não só ter turma em andamento como processos seletivos para próximas turmas. Um detalhe: não são consideradas as habilitações; o guia avalia o curso como um todo. É considerado apenas um curso por município de cada instituição. A pesquisa em si segue alguns passos: 1. Atualização dos dados das instituições (a redação entre em contato com cada uma das 2.026 instituições de ensino superior do país para fazer levantamento dos cursos); 2. Definição dos cursos que serão avaliados; 3. Preenchimento do formulário com informações específicas de cada curso (feito pelos próprios coordenadores dos cursos); 4. Pesquisa de opinião com os pareceristas (são mais de 3.600 especialistas que dão as notas aos cursos. Cada um recebe notas de, no mínimo, 6 pareceristas); 5. Atribuição dos conceitos (as estrelas que cada curso recebe é resultado da média das notas recebidas, mas a maior e a menor são descartadas – para evitar distorções). O questionário que é enviado para os educadores é composto por 15 questões com temas relativos ao corpo docente, produção científica e instalações físicas, entre outros. (PREVIDELLI, 2013, p.1).

Outra listagem consultada foi o Ranking Universitário Folha 2015, que é uma avaliação anual do ensino superior do Brasil feita pelo jornal Folha de São Paulo desde 2012. A sua classificação é feita de acordo com cinco categorias (FOLHA DE SÃO PAULO, 2015b, p.1):

Indicador de pesquisa - Considera o número de pesquisas científicas publicadas pela universidade em 2011 e 2012 nos periódicos indexados na base "Web of Science". Indicador de Internacionalização - Considera a quantidade de citações aos trabalhos da universidade feitas em artigos de grupos de pesquisa internacionais em relação ao número de docentes da mesma instituição, em 2013. Indicador de Inovação - Leva em conta o número de pedidos de patentes (direito de exclusividade para explorar comercialmente novas ideias) pela universidade ao INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) de 2004 a 2013. Ensino - Pesquisa feita em 2015, pelo Datafolha, com 726 professores escolhidos pelo MEC para analisar a qualidade de cursos superiores. Esses profissionais são ouvidos sobre os três melhores cursos do país em áreas em que são responsáveis pela avaliação. Mercado de Trabalho - Pesquisa Datafolha com 2.222 responsáveis pela contratação de profissionais no mercado (empresas, consultórios médicos, academias, hospitais, firmas de construção civil etc.), em 2015. Os entrevistados listam três instituições cujos alunos teriam preferência numa eventual contratação (FOLHA DE SÃO PAULO, 2015b, p.1)

Portanto, o objeto de análise dessa investigação foram os cursos que integram essas duas listas. As ementas foram obtidas no site dos cursos e quando não disponibilizadas, foi solicitado via e-mail a coordenação. Em seguida, as ementas foram examinadas e selecionadas as disciplinas que compreendem conteúdos da Programação Visual. É pertinente salientar que foram selecionadas apenas as disciplinas obrigatórias das matrizes curriculares dos cursos.

Inicialmente foi efetuada uma leitura, seguida da seleção dos principais termos de cada ementa e por fim realizada uma análise. Essas análises consideraram a carga horária da disciplina, sua distribuição no curso e buscou enquadrar os conteúdos nos temas: Linguagem Visual, Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação.

A fim de certificar essas análises foi utilizado o software *IRAMUTEQ 0.7 alpha 2*, que é um programa informático gratuito que permite diferentes formas de estudos estatísticos sobre corpus textuais. Esse software possibilitou a indicação das palavras mais recorrentes no texto, as suas ligações com outros termos e expôs de forma gráfica essas informações.

Após a análise das ementas foi realizada uma entrevista sistemática e não participante, por meio de um protocolo, tendo como fonte de informação a pesquisa teórica e a análise das ementas. As entrevistas foram realizadas com docentes de cursos superiores de Moda que ministram disciplinas que contemplam fundamentos da Programação Visual na sua ementa.

A solicitação foi enviada a 13 coordenadores, requisitando o contato dos professores responsáveis por 57 disciplinas. Dos coordenadores, 11 responderam repassando o nome e e-mail de 35 professores. Para esses professores foi enviado um e-mail convidando-os para participar da pesquisa, além disso, foi também informado o objetivo da investigação, o programa de pós-graduação ao qual está vinculado, um mini currículo da pesquisadora e o *link* para acesso ao protocolo.

O protocolo foi disponibilizado *online* pelo *Google Drive* (Apêndice B) durante o mês de Setembro de 2015. E foi configurado com a estrutura exibida na Tabela 1.

O protocolo foi respondido pelos próprios professores e enviado a pesquisadora por meio *online*. Antes de iniciar as questões, os participantes foram instruídos sobre os aspectos éticos por meio do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A). Em seguida foram disponibilizadas 21 questões, abertas e fechadas que seguem a estrutura apresentada.

Tabela 1 - Estrutura do protocolo

VARIÁVEIS	INFORMAÇÕES QUE SE DESEJA COLETAR
Identificação	Informações sobre a pessoa entrevistada, como: nome, ano de início da atuação profissional e formação.
Sobre a disciplina	Questões sobre a disciplina que o professor ministra, como: conteúdos, referências bibliográficas, avaliação da aprendizagem, aulas teóricas e práticas, atividades, metodologias para projetos visuais, desenvolvimento de projetos visuais, técnicas para o desenvolvimento de projetos visuais e interdisciplinaridade.
Sobre as impressões pessoais	Questões sobre o ponto de vista dos professores a respeito da Programação Visual na Moda, como: dificuldades no desenvolvimento de projetos visuais, utilização dos conteúdos sobre programação visual nos cursos de Moda, conteúdos que auxiliam os alunos no desenvolvimento de produtos de moda, conteúdos necessários para o aluno ter um bom desempenho profissional.

Fonte: Elaborado por Livia Marsari Pereira, 2016.

Participaram da pesquisa 15 professores de 9 instituições. Cenário esse que supera as expectativas descritas por Marconi e Lakatos (2009, p.86) segundo o qual “em média, os questionários expedidos pelo pesquisador alcançam 25% de devolução”. Nessa pesquisa foram alcançados 42,85% de participação. Neste caso, todas as entrevistas foram consideradas válidas, compondo um corpus de análise e considerando todos os elementos descritos, sem excluir qualquer um destes. Para a organização dos dados foram utilizados métodos estatísticos e as análises foram embasadas no método descrito por Bardin (2011).

1.3 Diretrizes de Ensino

A partir da somatória de conhecimentos adquiridos nas etapas anteriores, neste capítulo é apresentada uma proposta de diretrizes de ensino para ser aplicado no âmbito educacional da Moda. As diretrizes aliam os conhecimentos e técnicas da Programação Visual aos fundamentos do Design Gráfico, Design de Superfície e do Design da Informação para contribuir no desenvolvimento e divulgação dos produtos de moda.

As diretrizes estão divididas em cinco módulos que contemplam respectivamente os seguintes conteúdos: Linguagem Visual, Design Gráfico, Design de Superfície, Design de Informação e Programação Visual na Moda. Cada módulo

é composto por informações como: carga horária, objetivos e conteúdos. E os conteúdos são discriminados contemplando: aulas teóricas, aulas práticas, atividades e referências.

Como forma de auxílio à compreensão das diretrizes foi elaborado um Caderno de referências visuais da Programação Visual na Moda. Esse caderno é constituído de imagens que expressam os conteúdos apresentados nas Diretrizes. O Caderno de referências visuais da Programação Visual na Moda será disponibilizado de forma separada da Tese e como um complemento as Diretrizes.

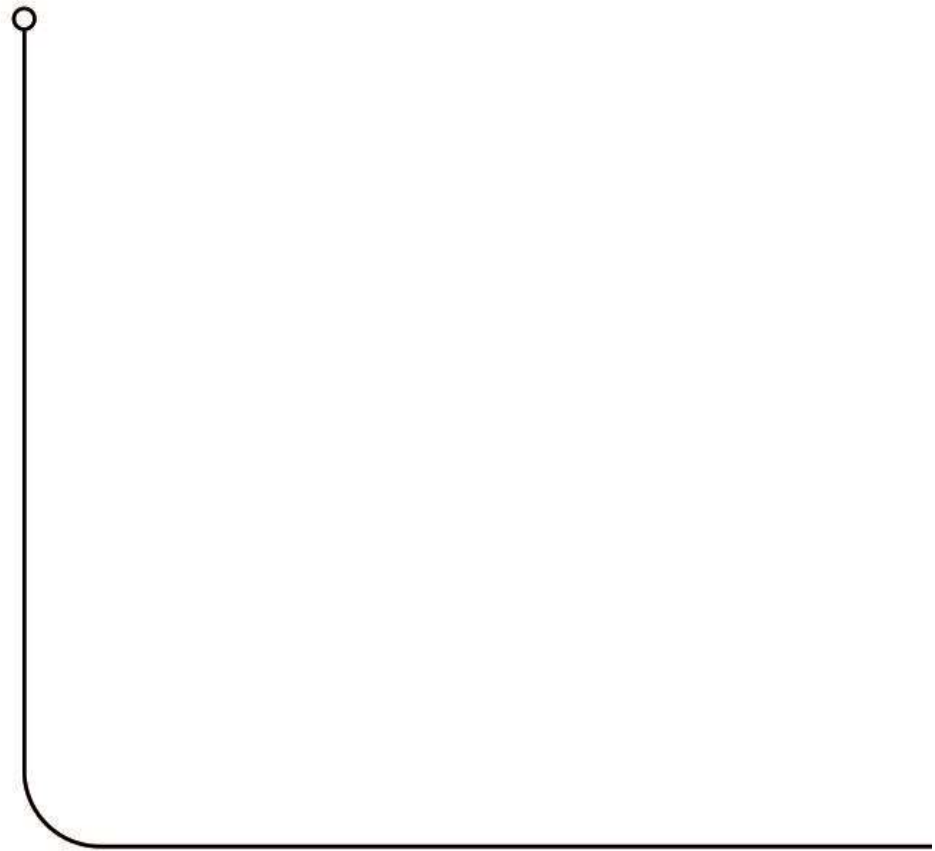
2. MATERIAIS

A Pesquisa de Campo foi desenvolvida em duas etapas distintas, sendo necessários os seguintes materiais para a primeira etapa - análise das ementas:

- Software IRAMUTEQ 0.7 alpha 2 (*Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*). Disponível em: <<http://www.iramuteq.org/>>.

Já para a segunda etapa - entrevistas com docentes foram utilizados:

- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Apêndice A);
- Formulários (questionário) para entrevistas individuais, a serem realizadas com uma amostra de docentes (Apêndice B).



Pesquisa Teórica

3. ENSINO DO DESIGN E DA MODA

O campo educacional do Design e da Moda no Brasil encontra-se em processo de formação. Pesquisas e projetos nestas áreas do conhecimento estão crescendo e consolidando-se a cada ano. O início dos cursos superiores nessas áreas no âmbito nacional deu-se em momentos e circunstâncias distintas, porém atualmente são tratadas como um mesmo campo do conhecimento e regidos pela mesma legislação.

O interesse por estudos acadêmicos sobre a Moda no país ocorreu há pouco tempo se comparado a outros países, como por exemplo, na França, onde desde o século XVII já existiam escolas femininas que promoviam o ensino deste ofício em cursos de quatro anos (FERRON, 1996). Bonadio (2010) expõe que o primeiro estudo sobre Moda desenvolvido no Brasil data de 1926 e foi um trabalho classificado como *Da mulher – proporções, beleza, deformação, hygiene e moda, hygiene e sport* produzido por Virgílio Mauricio da Rocha, na Escola de Medicina da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

Apesar do pioneirismo de Virgílio, o trabalho que se distinguiu como marco na pesquisa da Moda no Brasil, foi um estudo realizado por Gilda de Mello e Souza na década de 1940. Pires (2002) explica que a autora enfrentou críticas e barreiras ao tratar da Moda no meio acadêmico, articulando Moda e Arte e descrevendo o vestuário do século XIX.

No tempo decorrido depois das duas produções pioneiras ocorreram diversas transformações, tanto no campo da produção acadêmica da Moda, como no seu ensino. Por longos anos, no Brasil, os saberes do universo da Moda foram tradicionalmente ensinados empiricamente. Existiam alguns cursos de qualificação profissional para costureiras e alfaiates, mas o estudo dos seus processos só era possível em centros de ensino fora do país, como na Europa. Em 1987 foi criado o primeiro curso Superior na área da Moda brasileira, na Faculdade Santa Marcelina.

O ensino do Design, de forma institucionalizada e de nível superior, ocorreu no século XX com a Bauhaus. Porém, no Brasil é considerado recente, remontam da década de 1950 as primeiras iniciativas para sua consolidação. As tentativas iniciais ocorreram em São Paulo, no Instituto de Arte Contemporânea do Museu de Arte de

São Paulo (MASP) e no Rio de Janeiro, na Escola Técnica de Criação do Museu de Arte Moderna (MAM) (CARDOSO, 2008). “Mas o ensino em nível superior só começa em 1963, com a fundação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI)” (LIMA; LIMA, 2010, p.163).

Em 1970 ocorreu uma etapa de expansão dos cursos superiores em Design que partiu de uma decisão controversa de substituir os bacharelados e licenciaturas em artes plásticas, então em crise, por uma solução mais moderna (LIMA; LIMA, 2010, p.163). Os cursos eram inicialmente em formato de bacharelado com duração de quatro anos organizados em Comunicação Visual e Desenho Industrial. Entretanto, com a aprovação do novo currículo mínimo para a área, em 16 de junho de 1987 pela resolução 02/87 do CFE, ocorreu uma unificação dos cursos, denominado Desenho Industrial com duas habilitações Programação Visual e Projeto do Produto, mas ainda como bacharelado em quatro anos.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 20 de dezembro de 1996 (LDB 9.394/96) estabeleceu que as instituições de ensino superior fossem responsáveis por responder às demandas sociais, estimular a criação cultural e o desenvolvimento tecnológico e científico.

Art. 43º. A educação superior tem por finalidade:

- I - estimular a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo;
- II - formar diplomados nas diferentes áreas de conhecimento, aptos para a inserção em setores profissionais e para a participação no desenvolvimento da sociedade brasileira, e colaborar na sua formação contínua;
- III - incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive;
- IV - promover a divulgação de conhecimentos culturais, científicos e técnicos que constituem patrimônio da humanidade e comunicar o saber através do ensino, de publicações ou de outras formas de comunicação;
- V - suscitar o desejo permanente de aperfeiçoamento cultural e profissional e possibilitar a correspondente concretização, integrando os conhecimentos que vão sendo adquiridos numa estrutura intelectual sistematizadora do conhecimento de cada geração; (BRASIL, 1996, p.16).

Conferiu ainda autonomia didático-científica às instituições e aos seus colegiados de ensino e pesquisa para definirem suas propostas pedagógicas e curriculares.

Art. 53º. No exercício de sua autonomia, são asseguradas às universidades, sem prejuízo de outras, as seguintes atribuições:

I - criar, organizar e extinguir, em sua sede, cursos e programas de educação superior previstos nesta Lei, obedecendo às normas gerais da União e, quando for o caso, do respectivo sistema de ensino;

II - fixar os currículos dos seus cursos e programas, observadas as diretrizes gerais pertinentes; (BRASIL, 1996, p.19).

Nesse sentido, Oliveira (2009, p.40) afirma que “com as novas Diretrizes Curriculares Nacionais surge uma conjuntura propícia para o desenvolvimento de avaliações mais aprofundadas e efetivas no campo da pedagogia do Design”.

Devido à visível expansão da ciência e da tecnologia, tornou-se cada vez mais necessário organizar e avaliar as informações e os avanços trazidos pelas diversas disciplinas do conhecimento. Nas áreas do Design e da Moda, em franca expansão no Brasil, não é diferente. Em razão de várias mudanças econômicas e sociais e o aumento expressivo do número de programas de graduação incentivou o Ministério da Educação (MEC), em 2003 a regulamentar a Moda como um conteúdo curricular específico do Design, não aceitando a criação de cursos de graduação em Moda desvinculados da área do Design.

Assim, em complemento às normas vigentes, foram elaborados o parecer CNE/CES 0195/2003 e a Resolução CNECES 5/2004 que estipularam diretrizes exclusivas para cursos de bacharelado em Design. Sob tais parâmetros, foram criadas as novas habilitações dos cursos superiores em Design, dentre elas a Moda. A partir deste momento, passou então a existir uma relação formal entre estas duas áreas.

O curso de graduação em Design deverá contemplar, em seus projetos pedagógicos e em sua organização curricular, conteúdos que atendam aos seguintes eixos interligados de formação:

I – conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;

II – conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal; (BRASIL, 2003, p.8) (BRASIL, 2004, p.2).

Essa reforma propôs um ensino que contenha um núcleo básico comum de conteúdos de Design, seguido das respectivas ênfases (Gráfico, Produto, Interiores,

Moda, entre outros). De acordo com Souza, Neira e Bastian (2010), a partir desse momento a formação em Moda “oferecida pela maioria das instituições superiores brasileiras passou a ser norteadas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, consolidadas na Resolução CNE/CES nº 05, de 08 de março de 2004”.

A Resolução CNE/CES 5/2004, (2004, p.19) que ainda é vigente, estabelece que:

O curso de graduação em Design deve ensinar, como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnologias, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural (BRASIL, 2004, p.19).

E ainda deverá contemplar em seus projetos pedagógicos atividades que atendam aos seguintes eixos:

- I - conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;
- II - conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;
- III - conteúdos teórico-práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando (BRASIL, 2004, p.19).

Com a LDB 9.394/96 também foram estabelecidos os cursos superiores de tecnologia, que são graduações com um período menor de duração, com conteúdos voltados à inovação no desenvolvimento e na aplicação da tecnologia visando atender demandas específicas do mercado de trabalho. “Art. 40º. A educação profissional será desenvolvida em articulação com o ensino regular ou por diferentes estratégias de educação continuada, em instituições especializadas ou no ambiente de trabalho” (BRASIL, 1996, p.16).

O Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (2010) propõe quatro cursos que abrangem a área do Design, são eles: Design de Interiores, Design de

Moda, Design de Produto e Design Gráfico. Este material ainda apresenta um perfil com as atividades que o profissional formado por esses cursos deve possuir domínio.

O tecnólogo em Design de Moda elabora e gerencia projetos para a indústria de confecção do vestuário, considerando fatores estéticos, simbólicos, ergonômicos e produtivos. A pesquisa de tendências de comportamento, cores, formas, texturas e acabamentos; o estilismo em moda; o desenvolvimento de produtos de moda aplicando visão histórica, sociológica e prospectiva; a elaboração de portfólios e dossiês; a representação gráfica de suas criações; a elaboração de protótipos e modelos, além da análise de viabilidade técnica do projeto, são algumas das atividades deste profissional (CATÁLOGO NACIONAL DE CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA, 2010, p.86).

O tecnólogo em Design Gráfico mobiliza competências das artes, comunicação e design. Planeja e executa a programação visual de jornais, revistas, livros e outros materiais impressos, produz imagens, cria e edita infográficos, páginas e portais da internet e animações em meio digital. Desenvolve linguagens eficazes para a usabilidade de suportes digitais, combinando conceitos de navegabilidade e interatividade. Elabora projetos gráficos, equacionando fatores estéticos, simbólicos e técnicos, considerando também questões socioeconômicas, culturais e ambientais. Pode atuar em empresas jornalísticas, cinematográficas, escritórios de design e agências de publicidade e propaganda (CATÁLOGO NACIONAL DE CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA, 2010, p.87).

O tecnólogo em Design de Produto é responsável por elaborar e gerenciar projetos de produtos variados como: embalagens, móveis, joias, calçados, considerando a vocação regional. Trabalha em escritórios de design, empresas diversas ou autonomamente. Conceitua seu projeto a partir da escolha dos materiais, processos de fabricação e aspectos econômicos e comunicativos do produto, equacionando fatores estéticos, ergonômicos, técnicos e ambientais. A constante pesquisa, a utilização de novas tecnologias e novos materiais, o aprimoramento do produto, o acompanhamento de tendências, inclusive do mercado internacional, são essenciais (CATÁLOGO NACIONAL DE CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA, 2010, p.87).

As legislações apresentadas provocaram mudanças no ensino do Design e da Moda no Brasil, influenciando diretamente a conformação dos projetos pedagógicos da área, conduzindo a um processo de ajuste dos cursos criados anteriormente. Para levantar algumas informações iniciais sobre esse cenário foi realizada uma pesquisa de caráter exploratório no portal e-MEC <emec.mec.gov.br> (Sistema do Ministério da Educação). Este levantamento apresenta o perfil dos cursos de Moda em atividade no Brasil e pode ser acompanhado na Tabela 2.

Tabela 2 - Cursos na área de Moda no Brasil

NOME DO CURSO	QUANTIDADE	GRAU		MODALIDADE	
Design de Moda	146	Bacharelado	15	Presencial	146
		Tecnológico	131	Distância	0
Gestão de varejo de Moda	1	Bacharelado	0	Presencial	1
		Tecnológico	0	Distância	0
Moda	26	Bacharelado	26	Presencial	26
		Tecnológico	0	Distância	0
Moda, Design e Estilismo	1	Bacharelado	1	Presencial	1
		Tecnológico	0	Distância	0
Moda e Design	1	Bacharelado	1	Presencial	1
		Tecnológico	0	Distância	0
Têxtil e Moda	1	Bacharelado	1	Presencial	1
		Tecnológico	0	Distância	0

Fonte: adaptado de emec.mec.gov.br (Dados apurados em 23/04/2015)

Diante do exposto, fica evidente que aproximação entre o Design e a Moda resultou em um grande número de cursos denominados Design de Moda. Souza, Neira e Bastian (2010, p.9) elucidam que “a inserção deste setor [da Moda] na área do Design tem fundamentação conceitual e coincide com o tratamento dado pelas mais consagradas instituições de ensino no exterior”.

O primeiro programa de pós-graduação *strictu senso* nível de mestrado na área do Design foi originado no País em 1994 pela PUC - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Este permaneceu único até o ano de 2003, quando foram aprovados pela CAPES os programas da UNESP - Universidade Estadual Paulista de Bauru/SP e UFPE Universidade Federal de Pernambuco de Recife/PE. O mesmo ano tornou-se marco no ensino do Design no Brasil por consolidar uma nova etapa na Pós-graduação neste campo, pois também foi iniciado o primeiro programa de doutorado na PUC-Rio.

O campo da Moda sempre manteve-se interdisciplinar, com dissertações e teses desenvolvidas em diversos programas de Pós-graduação, inclusive nos de Design. Nesse sentido, Bonadio (2010, p.63) relata:

O primeiro mestrado sobre Moda defendido em um programa de Pós-graduação na área foi desenvolvido por Hilda Quialheiro Abreu em 1995. Intitulado *Do traçado ao molde: evolução e representação gráfica da modelagem do vestuário* (orientado por José Carlos Plácido da Silva), desenvolvido dentro do curso de Desenho Industrial da Universidade Estadual de São Paulo (UNESP-Campus Bauru), porém é somente das primeiras décadas dos anos 2000 que essa produção se intensifica (BONADIO, 2010, p.63).

Mas, essa relação Design e Moda na Pós-graduação se estabeleceu efetivamente em 2006 com o reconhecimento pela CAPES do programa de mestrado em Design da UAM – Universidade Anhembi Morumbi de São Paulo/SP, onde foi criada uma linha de pesquisa que envolvia o universo da Moda denominada: “Design, arte e moda: inter-relações”. O primeiro programa de mestrado em Moda só surgiu em 2011 na USP – Universidade de São Paulo em São Paulo/SP chamado de “Têxtil e Moda”.

Atualmente existem no Brasil diversos programas de Pós-graduação em Design sendo que alguns desses desenvolvem investigações em Moda. Bonadio (2010) expõe que os programas de Pós-graduação em Design, atualmente, são uma das áreas que mais produzem dissertações e teses sobre Moda no País.

4. LINGUAGEM VISUAL E PROGRAMAÇÃO VISUAL

O processo de observar uma informação, decodifica-la e ser capaz de emitir uma resposta é chamado de Comunicação Visual. A Comunicação Visual se expressa por meio de mensagens diversas, onde se relacionam elementos como: imagens, cores, formas, tipografias, composições gráficas, proporções, tons, texturas e outros elementos com a finalidade de transmitir informações. “Praticamente tudo o que os nossos olhos veem é comunicação visual” (MUNARI, 2006, p.65). Entretanto, Munari (2006) esclarece que a sua principal característica é a objetividade. Assim, é necessário que as representações gráficas utilizadas em uma mensagem visual sejam capazes de serem compreendidas por quem as veem, de outro modo não existe um processo de comunicação.

As representações gráficas acompanham a humanidade desde o seu primórdio. Nojima (1999, p.15) afirma que “o uso de estímulo visual não-verbal para a comunicação é tão antigo quanto a civilização. As formas pictóricas, gráficas,

holográficas com que se manifesta são testemunhas de que o homem sempre usou a linguagem visual.” Hollis (2005) exemplifica argumentando que o homem primitivo ao sair para caçar tinha a capacidade de distinguir na lama a pegada de algum animal. Esse sinal era uma forma de comunicação visual, pois transmitia informações referentes à presa, como: direção, tamanho e espécie.

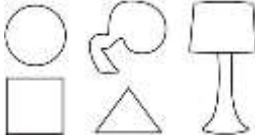
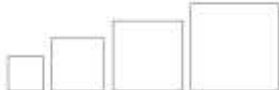
Os sistemas de comunicação visual acompanharam a evolução do ser humano e aprimoraram-se com o decorrer das necessidades e inovações. Munari (2006, p.8) afirma que a comunicação visual é:

[...] tema muito vasto, que vai desde o desenho até a fotografia, as artes plásticas, o cinema; desde as formas abstratas até as reais, de imagens estáticas a imagens em movimento, de imagens simples a imagens complexas, [...] compreende todas as áreas gráficas, todas as expressões gráficas desde a forma dos caracteres até a paginação de um cotidiano, desde os limites da legibilidade das palavras a todos os meios que facilitam a leitura de um texto (MUNARI, 2006, p.8).

Alguns fundamentos da Linguagem Visual podem ser observados na Tabela

3.

Tabela 3 - Fundamentos da Linguagem Visual

ELEMENTOS	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO
Ponto	Unidade de comunicação visual mais simples, tem poder de atração visual e de dirigir o olhar.	
Linha	Junção de pontos ou um ponto em movimento que torna visível e apresenta ideias e pensamentos, tanto por meio de imagens quanto pela escrita.	
Forma	É a imagem visível do conteúdo que pode ser definida a partir de combinações e variações infinitas das três formas básicas (quadrado, círculo e triângulo).	
Direção	É a expressão das direções visuais, como: vertical, horizontal, curvo, diagonal.	
Cor	Uma das mais penetrantes experiências visuais, impregnada de informação e discutida em diversas teorias.	
Textura	São as características da superfície de uma forma, apresentadas como um padrão regular ou irregular, com variações no formato ou tamanho, podendo ser estritamente bidimensional ou incluir relevo.	
Escala	É estabelecida não somente em termos de tamanhos relativos e absolutos, mas também em função da relação com os elementos visuais.	
Dimensão ou Volume	É a medida de uma forma (comprimento, altura e largura), em representações bidimensionais é implícita por meio de artifícios como a técnica da perspectiva juntamente com manipulação tonal e luz e sombra.	
Movimento	Trata-se de uma sugestão de deslocamento e encontra-se de forma implícita na informação visual	

Fonte: Adaptado de Dondis (2007); Gomes Filho (2004) e Wong (2001)

Esses fundamentos são essenciais para o desenvolvimento de qualquer mensagem visual. Por se tratar de um conhecimento amplo, seus princípios e aplicações podem ser absorvidos por diversos campos do saber, entre eles o Design.

A Programação Visual é o projeto da configuração dos elementos que compõe uma mensagem visual. Munari (2006) propõe a sua decomposição em duas partes básicas: a informação, ou seja, o conteúdo e o suporte visual, o visível na mensagem. O suporte visual é muitas vezes responsável pela eficácia da compreensão da mensagem, sendo estabelecido pela composição dos elementos visuais que irão transmitir a informação.

À medida que a mensagem visual passa a ser observada, seu reconhecimento e interpretação incorporam uma linguagem específica que requer o conhecimento de seus diversos códigos, para que estes sejam decodificados e possam transmitir um significado. Dondis (2007, p.16) enfatiza a importância dessa questão quando afirma que “a visão é natural; criar e compreender mensagens visuais é natural até certo ponto, mas a eficácia, em ambos os níveis, só pode ser alcançada através do estudo.” Esse estudo proposto por Dondis (2007) consiste na busca pela compreensão dos elementos visuais básicos e o conjunto de técnicas manipulativas que compõe as mensagens visuais.

Se as imagens possuem elementos que podem ser apreendidos e compreendidos, é possível fazer uma analogia com os processos de alfabetização verbal e escrita. Sinatra (1986) compara a criação de mensagens visuais com o ato de escrever mensagens de texto, pois as mensagens visuais têm uma combinação de objetos, espaço, luz, ângulo e humor, para sugerir uma determinada mensagem ou surtir um efeito, assim como o escritor utiliza palavras, frases e parágrafos para alcançar um determinado estilo.

Desta forma, o processo de desenvolvimento das capacidades perceptivo-visuais, mediante o uso de um conjunto de normas e códigos, pode ser alcunhado de alfabetização visual. Para Stokes (2001) a alfabetização visual compreende um conjunto de competências que permite aos seres humanos discriminar e interpretar a ação visível, objetos e símbolos, naturais ou construídos, que encontram no ambiente. Segundo Sanches (2012, p.395):

O desenvolvimento do alfabetismo visual é fundamental para o designer de moda, pois o refinamento da percepção para identificação das linguagens não verbais que se articulam no contexto sociocultural é um quesito imprescindível na identificação de tendências estéticas, na síntese de critérios estilísticos e na comunicação de parâmetros visuais entre os membros da equipe de projeto, equacionando fatores de unidade e coerência na elaboração de conjuntos integrados de produtos de moda (coleções) (SANCHES, 2012, p.395).

Dondis (2007, p.51) afirma que “grande parte do que sabemos sobre a interação e o efeito da percepção humana sobre o significado visual provém das pesquisas e dos experimentos da psicologia da Gestalt”. A psicologia da Gestalt é uma teoria da percepção com base em um rigoroso método experimental que possibilitou a compreensão da maneira como ordenam-se e estruturam-se as formas que percebemos no nosso cérebro. Nessa teoria não percebemos estruturas difusas e confusas, qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que, a estrutura resultante é tão simples quanto as condições dadas permitem. Gomes Filho (2006) afirma que não vemos partes isoladas dos objetos, mas relações, isto é, uma parte na dependência de outra parte.

De acordo com Castro (2007) a Gestalt propõe uma teoria em que o cérebro humano tende automaticamente a desmembrar a imagem em diferentes partes e organizá-las de acordo com semelhanças de forma, tamanho, cor, textura. Estas serão reagrupadas em um novo conjunto gráfico que possibilita a compreensão do significado exposto. A Gestalt estabelece oito leis, que dão embasamento científico a esse sistema de leitura visual. São elas: unidades, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança e pregnância da forma (GOMES FILHO, 2004), explicados a seguir:

- Unidades – um único ou conjunto de elemento, como: pontos, linhas, planos, cores, volumes, texturas, sombras, entre outros.
- Segregação – é a capacidade perceptiva de separar, perceber ou identificar as unidades em um tudo ou em parte do todo.
- Unificação – consiste na igualdade e semelhança dos estímulos produzidos pelo campo visual.
- Fechamento – relaciona-se ao fechamento visual, obtêm-se a sensação de unidades em todos fechados por meio de agrupamentos de elementos de maneira a constituir uma figura total fechada.

- Continuidade – é a impressão visual de que as partes visuais se sucedem, por meio da organização perceptiva das formas de modo coerente, sem quebras ou interrupções.
- Proximidade – os elementos são agrupados de acordo com a distância a que se encontram uns dos outros.
- Semelhança – define que os objetos similares tendem a agrupar-se.
- Pregnança da forma – é o princípio da simplificação natural da percepção, todas as formas tendem a ser percebidas em seu caráter mais simples.

Essas leis servem como suporte científico para a configuração de mensagens visuais. Noble e Bestley (2013, p.26) afirmam que:

As formas como os elementos visuais que formam um design são capazes de comunicar de maneira mais ou menos eficaz dependem, em grande parte, de uma série de fatores que são descritos por alguns dos princípios definidores da Gestalt e da Percepção (NOBLE; BESTLEY, 2013, p.26).

Portanto, as mensagens visuais são compostas por elementos que relacionados entre si constituem o conteúdo a ser comunicado. Os elementos básicos são a fonte compositiva das mensagens visuais, são eles: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala ou proporção, a dimensão e o movimento (DONDIS, 2007). Com base na composição e transformação dos elementos básicos ocorre o início do processo de criação de todas as mensagens visuais. Nesse sentido, a mesma autora afirma, “a partir deles obtemos matéria-prima para todos os níveis de inteligência visual, é a partir deles que se planejam e expressam todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências” (DONDIS, 2007, p.23).

O ordenamento de elementos visuais abrange técnicas que são compreendidas como agentes do processo de construção do projeto gráfico. Com a finalidade de informar, identificar, sinalizar, organizar, estimular, persuadir ou entreter, os recursos visuais são distribuídos conforme parâmetros que estabelecem a expressão de uma informação em um espaço formal. Fuentes (2006, p.14) relata que “muitos ainda confundem os métodos com as técnicas, quando na realidade os métodos servem para a estratégia de pensar e planejar, e as técnicas servem para ‘fazer’”.

As técnicas visuais foram sendo aperfeiçoadas no decorrer da evolução histórica e fortaleceram os processos de composição. Essas técnicas são compostas

por um conjunto de processos que auxiliam a potencialização dos conceitos e a significação dos conteúdos visuais. Para Gomes Filho (2004, p.75) “elas têm a finalidade de, além de funcionar para a leitura visual da forma, fornecer também subsídios valiosos para procedimentos criativos com relação à concepção de trabalhos e desenvolvimento de projetos de qualquer natureza”.

Autores como: Arnheim (2002), Gomes Filho (2006), Dondis (2007) e Lupton e Phillips (2008) abordam esses preceitos, como se pode observar na Tabela 4.

Tabela 4 - Técnicas visuais

ARNHEIM	GOMES FILHO	DONDIS	LUPTON, PHILLIPS
Equilíbrio/ Configuração/ Forma/ Desenvolvimento/ Espaço/ Luz/ Cor/ Movimento/ Dinâmica/ Expressão.	Clareza/ Simplicidade/ Complexidade/ Minimidade/ Profusão/ Coerência/ Incoerência/ Exageração/ Arredondamento/ Transparência física/ Transparência sensorial/ Opacidade/ Redundância/ Ambigüidade/ Espontaneidade/ Aleatoriedade/ Fragmentação/ Sutileza/ Difusidade/ Distorção/ Profundidade/ Superficialidade/ Seqüencialidade/ Sobreposição/ Correção óptica/ Ruído visual.	Contraste/ Harmonia/ Instabilidade/ Equilíbrio/ Assimetria/ Simetria/ Irregularidade/ Complexidade/ Simplicidade/ Fragmentação/ Unidade/ Profusão/ Economia/ Exagero/ Minimização/ Espontaneidade/ Previsibilidade/ Atividade/ Estase/ Ousadia/ Sutileza/ Ênfase/ Neutralidade/ Transparência/ Opacidade/ Variação/ Estabilidade/ Profundidade/ Planura/ Justaposição/ Singularidade/ Acaso/ Seqüencialidade/ Agudeza/ Difusão/ Episodicidade/ Repetição.	Ritmo/ Equilíbrio/ Escala/ Textura/ Cor/ Figura/ Fundo/ Enquadramento/ Hierarquia/ Camadas/ Transparência/ Modularidade/ Grid/ Padronagem/ Diagrama/ Tempo/ Movimento/ Regras/ Acasos.

Fonte: Adaptado de Arnheim (2002), Gomes Filho (2006), Dondis (2007), Lupton, Phillips (2008)

Portanto, as técnicas apresentadas têm como propósito auxiliar a construção de projetos com a finalidade de efetuar comunicação visual. Dondis (2007, p.24) narra que “as técnicas são os agentes no processo de comunicação visual; é através da sua energia que o caráter de uma solução visual adquire forma”. Assim sendo, trata-se de um processo de seleção e experimentação de elementos para produzir

soluções gráficas que compõe as mensagens visuais e que podem ser inseridas e projetadas para inúmeros suportes, como: revistas, cartazes, tecidos, folhetos, livros, produtos, inclusive os de moda, além de outros diversos.

5. AS ESPECIALIDADES DO DESIGN

O desenvolvimento de produtos é compreendido, sob a esfera do Design, como uma área de atuação abrangente que envolve saberes de domínios distintos. Além dos fundamentos gerais da Comunicação Visual, conhecimentos específicos das diversas áreas de atuação Design podem trazer contribuições pontuais para esse processo, uma vez que este se caracteriza por uma atividade com sucessivas etapas.

Devido às diversas possibilidades de categorias de produtos, foram convencionalmente estabelecidas especialidades e campos de atuação para o Design. Pettersson (2002) classificou algumas delas (Tabela 5), porém explica que provavelmente existam outras especialidades não citadas e que algumas são mais antigas e consolidadas enquanto outras passaram a ser estudadas há pouco tempo.

Tabela 5 - Áreas de atuação/ Especialidades do Design

ESPECIALIDADES DO DESIGN		
Apparel Design	Industrial Design	Molecular Design
Architectural Design	Information Design	Ornamental Design
Audio Design	Instruction Design	Package Design
Ceramics Design	Instructional message Design	Pattern Design
Communication Design	Interaction Design	Persuasion Design
Costume Design	Interface Design	Poster Design
Craft Design	Interior Design	Product Design
Document Design	IT Design	Retail Design
Editorial Design	Landscape Design	Service Design
Engineering Design	Light Design	Text Design
Environmental Design	Manufacturing Design	Textile Design
Graphic Design	Mechanical Design	Type Design
Image Design	Message Design	Urban Design
		Web Design

Fonte: adaptado de Pettersson (2002, p.7)

Gomes Filho (2006, p.15) afirma que “o campo do Design se fraciona cada vez mais em diversas especialidades ditadas pelo mercado”, encontrando-se amplamente subdivididas, o que pode ocasionar desdobramentos e sobreposições. Uma classificação considerando o âmbito nacional e internacional, das especialidades do Design foi retratada por Gomes Filho (2006) e pode ser acompanhada na Tabela 6.

Tabela 6 - Áreas de atuação/ Especialidades do Design

CONTEXTO INTERNACIONAL	EQUIVALÊNCIA APROXIMADA	CONTEXTO NACIONAL
Industrial Design Object Design Public Design Furniture Design Automobile Design Computer Design Hardware Design Packaging V Food Design Jewelery Design Sound Design Lighting Design Textile Design	Design Industrial Design do Objeto Design de Equipamento Urbano Design de Mobiliário Design Automobilístico Design de Computador Design de Máquinas e Equipamentos Design de Embalagens Design de Alimento Design de Joias Design de Sistemas de Som Design de Sistema de Iluminação Design Têxtil	Design do Produto
Communications Design Commercial Design Corporate Design Information Design Tabletop Design Media Design Software Design	Design de Sistemas de Comunicação Design Gráfico Design de Identidade Corporativa Design de Sistemas de Informação Design de Editoração Design de Meios de Comunicação Design de Programas	Design Gráfico
Fashion Design	Design de Moda	Design de Moda
Interior Design	Design de Interiores	Design de Ambientes
Re- Design	Redesign	Redesign
Conceptual Design Counterdesign Antidesign Radicaldesign Avant-Gard Design Bio-Design Eco-Design Universal Design	Design Conceitual Counterdesign Antidesign Radicaldesign Avant-Garde Design Biodesign Ecodesign Design Universal	Design Conceitual
Interface Design	Design de Interfaces	Design de Interfaces

Fonte: Gomes Filho (2006, p.14)

Em 2005, organizado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq foi elaborado um relatório referente à revisão da tabela de área do conhecimento sob a ótica do Design. Neste documento foram estabelecidas: a denominação da área de Design, suas subáreas e especialidades. A respeito das especialidades do Design foi concluído que existe uma diversidade dos elementos identificadores de sua prática e que as apresentadas não esgotam as possibilidades

(CNPQ, 2005). A relação das especialidades do Design elaborada pelo CNPq encontra-se na Tabela 7.

Tabela 7 - Áreas de atuação/ Especialidades do Design

ESPECIALIDADES DO DESIGN	
Design da Informação	Design e Ambiente Construído
Design de Interfaces Digitais	Design e Cultura
Design de Interiores	Design Social
Design de Joias	Design e Ensino
Design de Moda	Design e Estética
Design de Processos Interativos e Imersivos	Design e Estudos de Subjetividade
Design de Produtos	Design e ética
Design de Redes	Design e Gestão
Design de Superfícies	Design e Semiótica
Design de Jogos	Design e Sustentabilidade
Design Editorial	Design, Materiais e Processos de Fabricação
Design Gráfico	Design e Urbanismo
Design Têxtil	Design, Ergonomia e Usabilidade

Fonte: CNPq (2005, p.4)

Diante de tais informações, fica evidente que não existe uma classificação única e que retrate todas as áreas abrangidas pelo Design. Conforme se aprofundam os estudos relacionados a esta área do conhecimento, novas especialidades surgem e trazem contribuições para a teoria e os processos em Design. Gerar uma relação de criação e produção que considere as potencialidades de cada especialidade para a concepção de um produto pode ser uma valiosa ferramenta na execução de projetos.

Rinaldi (2013) conduziu uma pesquisa no intuito de verificar, sob a perspectiva do Design, as especialidades desta área que podem ser identificadas em alguns produtos. Um dos produtos analisados é o Banco de balanço R540 desenvolvido pelo estúdio Fetiche Design. O banco é composto por ferro maciço e espaguete de PVC.

Analisando os dados coletados verifica-se que nove especialidades do Design foram citadas e que alguns participantes indicaram o Design de Superfície como

“outra” especialidade notada no produto. Esses dados e o Banco de balanço R540 podem ser acompanhados na Figura 2.

Figura 2 - Especialidades do Design envolvidas no projeto do Banco de balanço R540



Fonte: Rinaldi (2013, p.168); Casa Claudia (2012)

Em relação a esta interconexão de áreas, Pontes (2010, p.34) explica que “os projetos devem lançar mão de estratégias de mais de uma área de concentração e, outras vezes, de recursos e soluções de outras áreas do Design”. O Design de Moda é uma dessas subáreas que também pode se apropriar do conhecimento de outras especialidades do Design.

Para Gomes Filho (2006, p.21) a Moda “mantém interfaces com o Design Gráfico e, principalmente, com o Design do Produto”. Assim, é valido esclarecer a definição dessas especialidades segundo o mesmo autor (2006):

- Design de Moda: envolve a criação, o desenvolvimento e a confecção de produtos de moda.
- Design Gráfico: envolve a concepção, a elaboração e o desenvolvimento do projeto e a execução de sistemas visuais.
- Design de Produto: envolve a concepção, o desenvolvimento do projeto e a fabricação do produto.

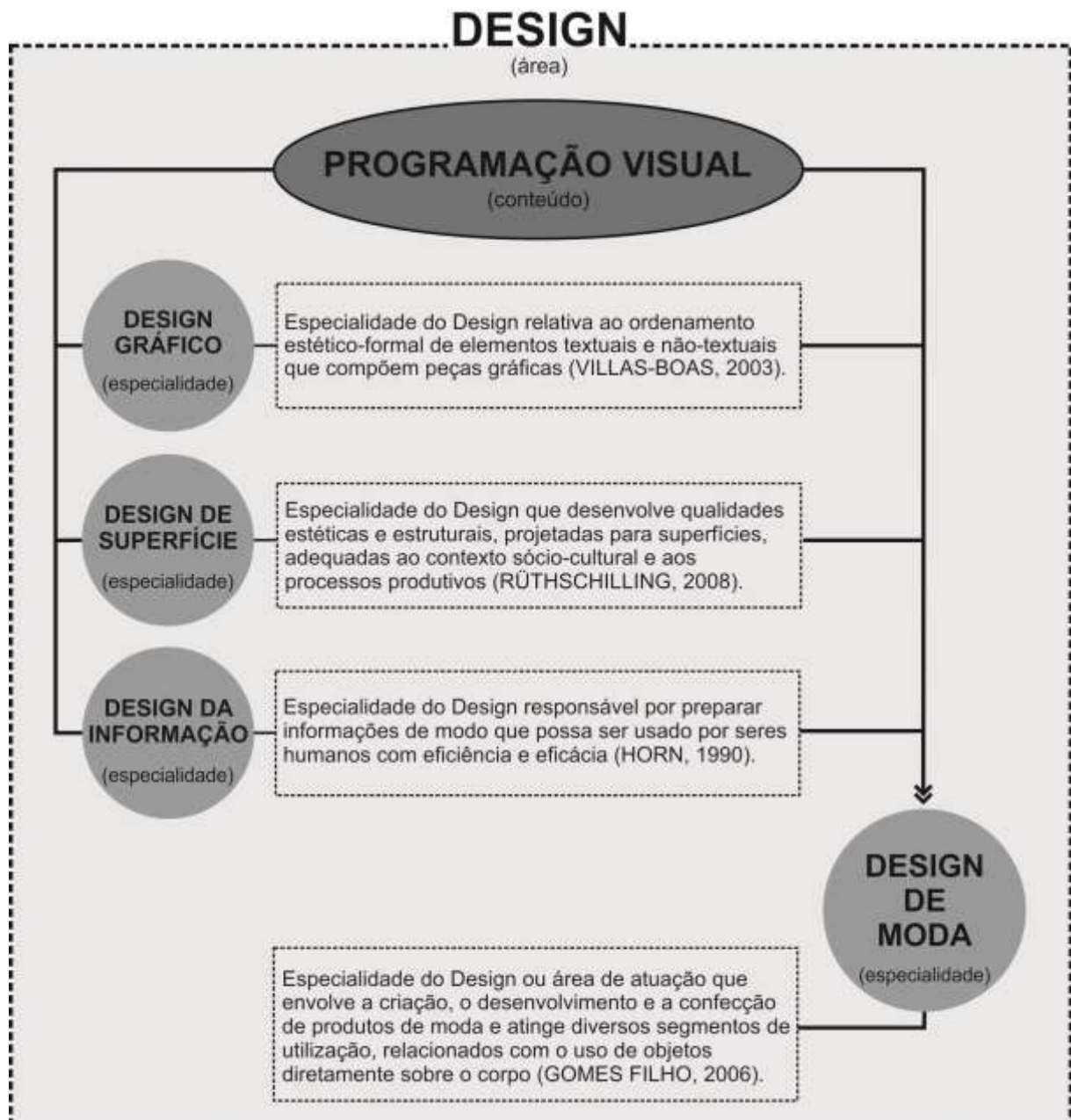
Além das especialidades citadas por Gomes Filho (2006) e considerando as características do processo de desenvolvimento de produto de Moda é possível estabelecer uma relação do Design de Moda com diversas outras especialidades,

como: Design Têxtil, Design e Sustentabilidade, Web Design, Design de Superfícies, Design da Informação, Design de Comunicação, entre outros.

Por esse trabalho tratar da Programação Visual no processo de desenvolvimento de produto de Moda a seguir serão abordadas com maior profundidade as seguintes especialidades do Design: Design Gráfico, Design de Superfície e o Design da Informação.

Essa relação entre o conteúdo da Programação Visual e as especialidades do Design (Gráfico, Superfície e Informação) contribuindo para o desenvolvimento de projetos de Moda, que também se enquadra como tal considerando a decisão do MEC de vincular Moda com Design, pode ser acompanhado na Figura 3.

Figura 3 - Relação entre conteúdos e especialidades do Design



Fonte: Elaborado por Livia Marsari Pereira

5.1 Design Gráfico

O Design Gráfico é a especialidade do Design responsável pelo processo técnico e criativo, que utiliza imagens e textos para comunicar mensagens, ideias e conceitos. Segundo Villas-Boas (2003, p.7):

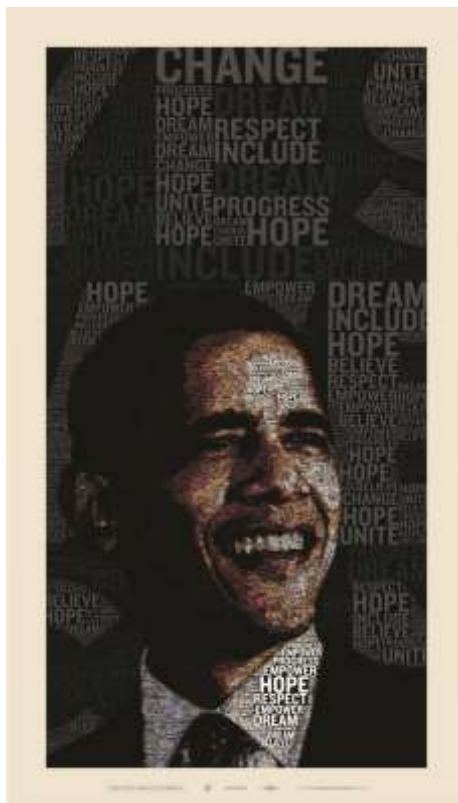
Design Gráfico refere-se à área de conhecimento e à prática profissional específica relativa ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas destinadas à reprodução com objetivo expreso de comunicar (VILLAS-BOAS, 2003, p.7).

O ordenamento de elementos visuais manifesta discursos e técnicas com objetivos comerciais ou finalidade social. Portanto, compreende não somente a produção de imagens, mas a análise, a organização e os métodos de apresentação de soluções visuais. Neste sentido, Frascara (2000, p.19) propõe a seguinte definição:

Design Gráfico, visto como uma atividade é a ação de conceber, programar, projetar e realizar comunicações visuais, produzidas em geral por meios industriais e destinadas a transmitir mensagens específicas a grupos determinados.

Exemplo disso é o pôster projetado pelo designer Gui Borchert (Figura 4) que foi desenvolvido para ser vendido no site da campanha presidencial de Barack Obama em 2008. O projeto consistiu em um retrato formado inteiramente de palavras baseadas em seus ideais e crenças e que ao fundo agrupam-se formando o *slogan* da campanha “Yes we can” (WIEDEMANN, 2009).

Figura 4 - Pôster da campanha presidencial do Barack Obama, 2008



Fonte: Gui Borchert (2008)

Diante deste cenário, Villas-Boas (2003) sugere uma delimitação ainda mais detalhada, explicando que um produto só pode ser considerado fruto do Design Gráfico se envolver quatro aspectos básicos: formais, funcionais-objetivos, metodológicos, funcionais-subjetivos (VILLAS-BOAS, 2003).

- Formais – é uma atividade de ordenação projetual de elementos estéticos-visuais textuais, assim como o estudo dessa atividade e análise de sua produção.
- Funcionais-objetivos – tem como fim comunicar uma dada mensagem, portanto, trata-se da sua forma de apresentação.
- Metodológicos – é necessário o uso de uma metodologia específica (sintetizada no trinômio problematização, concepção e especificação) por meio da qual o profissional tenha controle das variáveis envolvidas no projeto.
- Funcionais-subjetivos – é sua função guiar a leitura para despertar o desejo nos usuários, persuadir ou incitar para a compra.

Esses conceitos foram sendo estabelecidos ao longo da história humana. Seus primórdios podem ser considerados o surgimento da escrita e os sinais gráficos na pré-história (MEGGS, 1998). Porém, Villas-Boas (2003) não corrobora com essa premissa e sustenta que não existe sentido pensar em Design Gráfico antes do advento da industrialização e da sociedade em massa, pois a partir destas é que surgiu a necessidade e a possibilidade da produção em alta escala.

É a partir do período modernista que o Design Gráfico passou a ser associado como profissão e área do conhecimento. Iniciativas de cursos na Bauhaus e da Hochschule für Gestaltung (HfG) em Ulm foram significativas para sua consolidação. Sobre esse direcionamento Hollis (2005, p.2) afirma: “O Design Gráfico como profissão só passou a existir a partir de meados do século XX; até então os anunciantes e seus agentes utilizavam os serviços oferecidos pelos ‘artistas comerciais’”.

Ao longo das décadas decorrentes foram realizados aprimoramentos das técnicas de impressão, confecção de papeis e produção industrial até o advento digital. Essa evolução permitiu a criação de efeitos elaborados e precisos na

composição de texto e das imagens na forma de projetos gráficos. O Design Gráfico atualmente é parte atuante na cultura e da economia de países industrializados novas formas são regularmente desenvolvidas em resposta às pressões comerciais e mudanças tecnológicas (HOLLIS, 2005).

Neste sentido, pode-se destacar o folder para o condomínio *31-33 Stockton Road* em Manchester, desenvolvido pela Mark Studio, que é composto por uma diagramação minimalista, moderna, com uma estrutura diferenciada e impressão precisa. Ambrose e Harris (2011) explicam que o projeto constituído com capa e três painéis foi mantido simples e focado nos pequenos detalhes que ajudam a transformar uma construção em um lar, exemplo disso é a alusão aos números de casas que sugerem espaços aconchegantes. Esses detalhes podem ser acompanhados na Figura 5.

Figura 5 - Folder do condomínio 31-33 Stockton Road



Fonte: Marks ([201-?])

A inserção do Design Gráfico em diferentes atividades demonstra a sua capacidade de aplicação em inúmeros suportes, entre eles os produtos de moda. Os conhecimentos do Design Gráfico aplicados no campo da Moda podem ser compreendidos como uma base para a criação e uma ferramenta facilitadora na transmissão de uma mensagem ou informação. A linguagem visual, reforçada e divulgada por meio do Design Gráfico na Moda, manipula, atribui atitude e informações a textos e imagens a fim de comunicar visualmente uma mensagem específica.

O desenvolvimento de projetos visuais nos produtos de moda sob o direcionamento das premissas e métodos do Design Gráfico permite compor os elementos visuais de forma que obtenha-se um processo de manipulação de marcas

gráficas precisas, que assegura controle projetual e organização espacial. Nesse sentido, Martins (2011, p.15) explana que “o Design Gráfico está inserido no universo da Moda de diversas maneiras e permeia momentos distintos da prática profissional: no projeto, no desenvolvimento e na veiculação dos produtos”.

A Figura 6 exemplifica um projeto de Design Gráfico em produtos de moda. Assim, podem ser observados os projetos visuais referentes a um tema de coleção, aplicados em forma de estampa em camisetas infantis.

Figura 6 - Projeto de Design Gráfico nos produtos de moda



Fonte: Kids on the runway (2016)

Os fundamentos e técnicas do Design Gráfico também podem ser observados na construção dos materiais gráficos que auxiliam na divulgação da coleção/marca. Existe um projeto para o desenvolvimento dos elementos visuais da sacola, etiqueta, envelope e todos os outros componentes do *branding* da marca. A Figura 7 apresenta alguns itens de divulgação da marca Hangar-29.

Figura 7 - Projeto de Design Gráfico nos materiais de divulgação da coleção/marca



Fonte: Lg2 boutique ([20-])

Desta forma, Martins (2011, p.25) sugere que “o fato de o Design Gráfico fazer parte desse todo de forma atuante, tanto na configuração de seus produtos como na apresentação e veiculação dos mesmos, coloca-o em uma importante posição dentro do campo da Moda”. Portanto, projetos gráficos podem ser executados e implantados nos mais diversos suportes. Sua prática requer pesquisa, planejamento e controle. Por este motivo, é necessário que o designer utilize-se de procedimentos ordenados que abranjam desde a definição do problema até a sua concretização. Assim, Munari (2006, p.342) informa que:

O Designer [...] precisa de um método que lhe permita realizar o projeto com o material correto, com as técnicas mais adequadas e na forma correspondente à função (inclusive a função psicológica). Deve produzir um objeto que não só possua qualidades estéticas, mas cujos componentes inclusive o ergonômico, sejam considerados no mesmo nível (MUNARI, 2006, p.342).

O uso de métodos sistemáticos engloba uma lista de ações tanto teóricas como práticas com a finalidade de aperfeiçoar o processo de Design. Porém, Bomfim

(1995) elucida que por mais que os métodos auxiliem na capacidade técnica e criativa do designer, eles devem ser empregados apenas como um suporte lógico do trabalho, de modo que sua utilização não garante o sucesso do projeto.

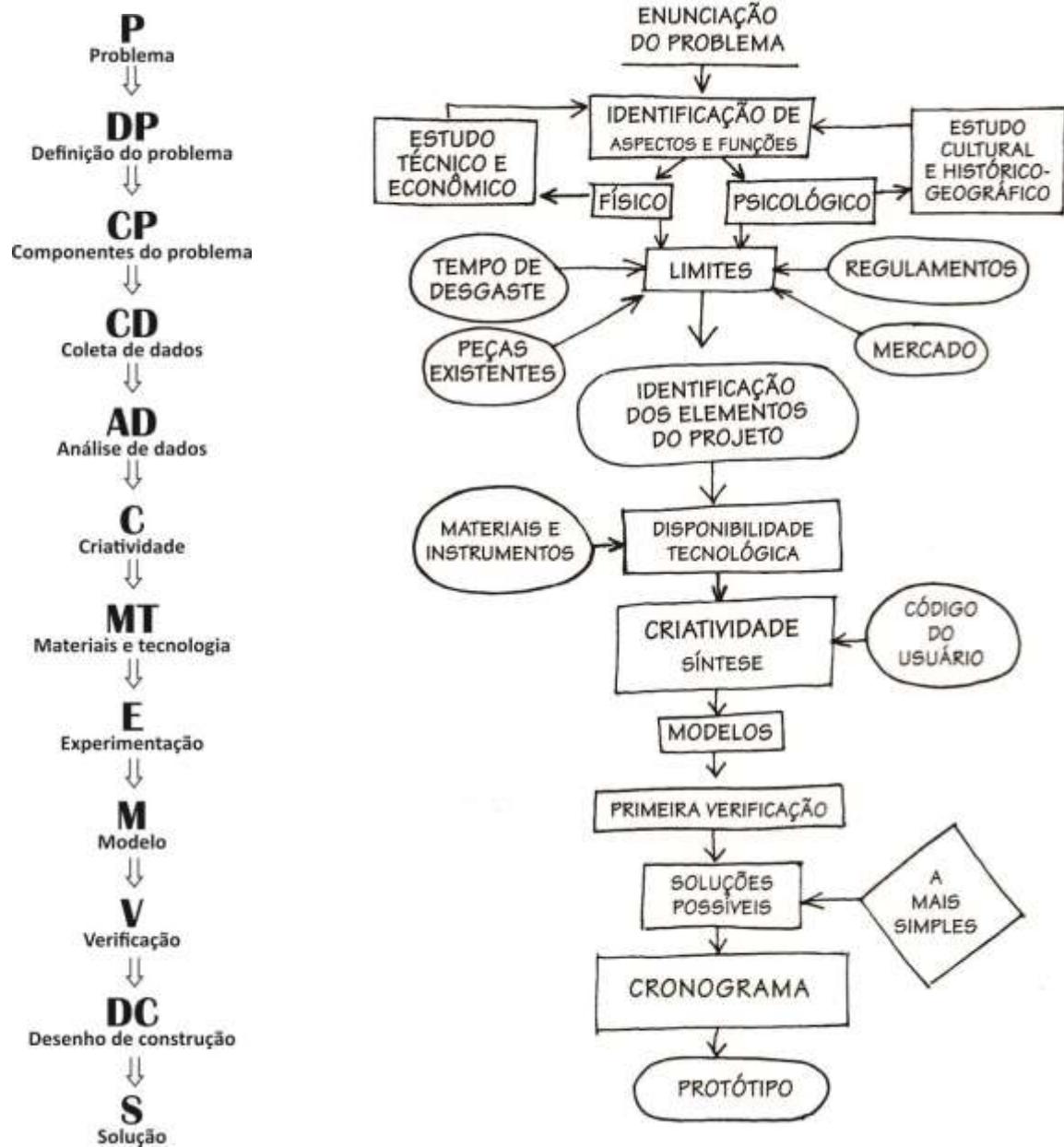
Encontra-se uma multiplicidade de esquemas metodológicos para o desenvolvimento de projetos em Design Gráfico. Considerando que essa especialidade do Design desdobra-se em subáreas como: Design de Sistemas de Comunicação, Design de Identidade Corporativa, Design de Sistemas de Informação, Design de Editoração, Design de meios de Comunicação, Design de Programas (GOMES FILHO, 2006), existe a necessidade de processos exclusivos que atenda as especificidades de cada uma.

Além das metodologias exclusivas para cada subárea existem também diferentes pontos de vista de autores que discorreram e desenvolveram tais processos. Estes fatores dão margem ainda a um uso adaptado de cada método, considerando as necessidades de cada projeto, o que colabora para o desenvolvimento de esquemas metodológicos variados.

Munari (2002, 2006) desenvolveu dois métodos. No primeiro, Munari (2002, p.29) inicia a explanação sobre seu método exemplificando em quais setores encontram-se os problemas em Design. Dentre vários citados destacam-se alguns referentes à área gráfica, como paginação, atividade editorial, impressão, entre outros. Assim, o autor apresenta uma série de doze operações dispostas em uma ordem lógica, ditada pela experiência que englobam: o problema e suas características, coleta e análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação definição de modelos e experimentação e verificação, desenho de construção e por fim a solução.

Já no segundo método (MUNARI, 2006, p.342), depois de abordar diversos assuntos inerentes à comunicação visual e por consequência ao Design Gráfico, é apresentado um esquema de seis etapas com diversos subitens que orienta e fornece o cronograma das ações para chegar ao protótipo. São eles: enunciação do problema, Identificação dos aspectos e das funções, limites, disponibilidades tecnológicas, criatividade e modelos. Os dois métodos propostos por Munari (2002, 2006) podem ser acompanhados na Figura 8.

Figura 8 - Metodologia de projeto de Munari



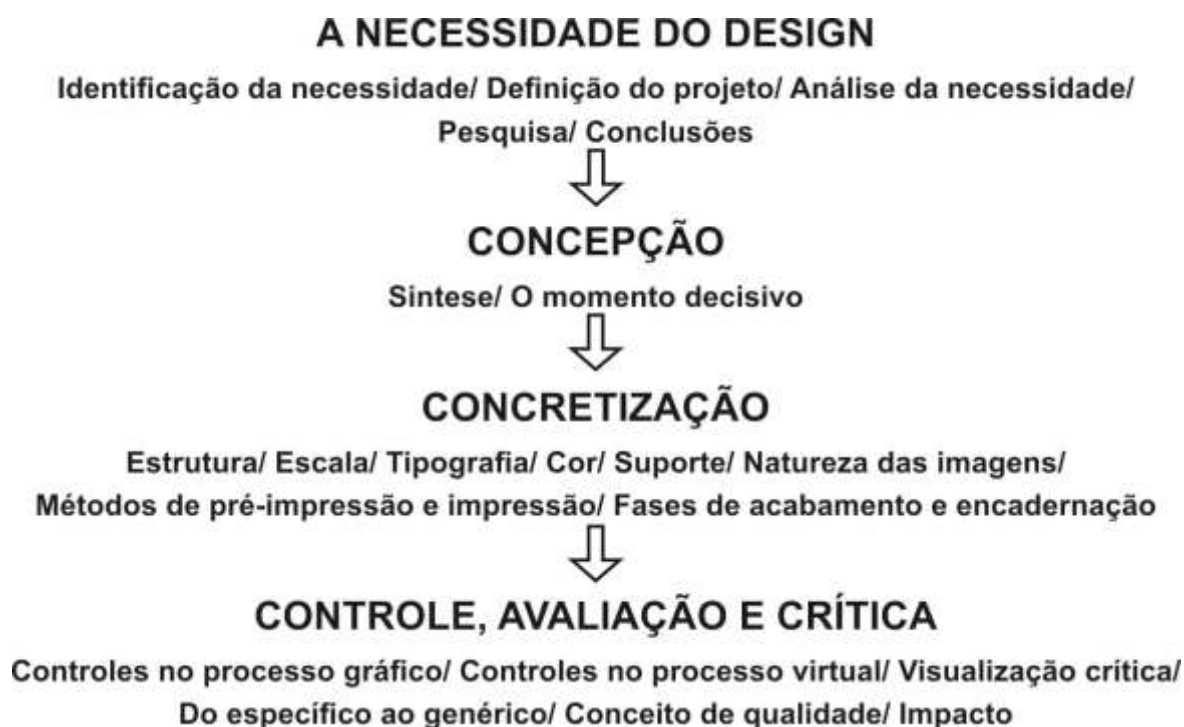
Fonte: Munari (2002, p.55); Munari (2006, p.343)

Ambos os métodos possuem aproximadamente a mesma quantidade e características de etapas. Os dois valorizam o princípio de decompor o problema, obter conhecimentos e organizar todas as variáveis que envolvem o propósito do projeto. Outro ponto comum a se destacar é o mapeamento das tecnologias e materiais que está presente nas duas, porém estão inseridas em momentos distintos. Com características muito similares as duas propostas colocam-se como

esquemas para o desenvolvimento projetual sendo a primeira mais objetiva e a segunda com um maior detalhamento das etapas.

Fuentes (2006, p.21-109) é outro autor que apresenta uma sucessão de temas relacionados ao percurso de desenvolvimento de projetos gráficos. Sua proposta de método é sintetizada em poucas etapas: a necessidade do Design, concepção, concretização, por fim, controle, avaliação e crítica. Essa trajetória pode ser acompanhada na Figura 9.

Figura 9 - Metodologia de projeto de Fuentes



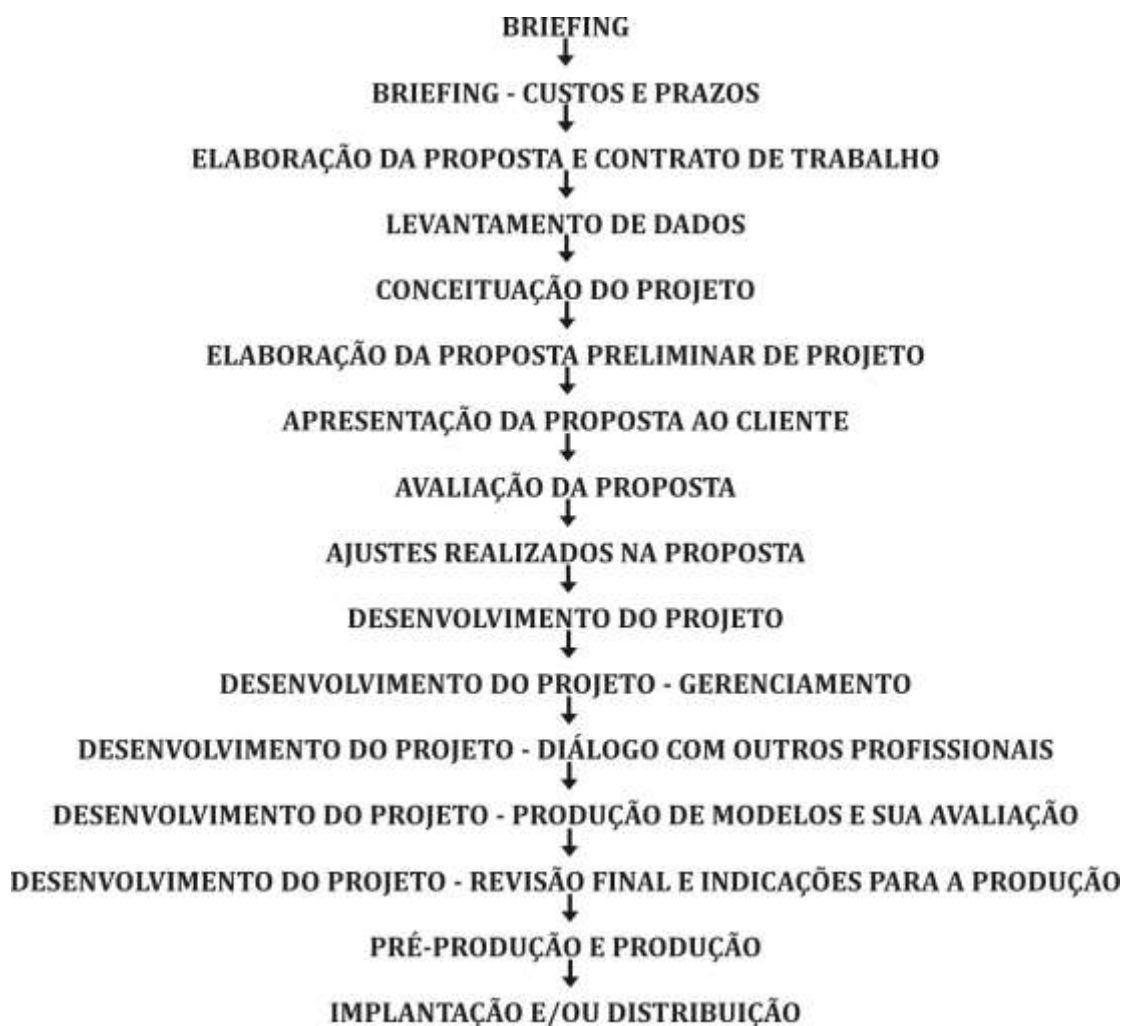
Fonte: Adaptado de Fuentes (2006)

Cada etapa possui vários detalhamentos, exemplo disso pode ser verificado na fase de definição do projeto quando apresenta a metodologia de três outros autores: Ridderstrale, Nordström (2000); Frascara (2000); Ascher (1963) apud González (1994). Fica evidente assim, a sua preocupação com a multiplicidade das metodologias em Design e a inexistência de um método ideal para todos os projetos.

Melo (2010, p.91-105) descreve as várias facetas do processo de projetar em Design. O autor inicia sua reflexão abordando sobre a consciência dos problemas, os quais são o ponto de partida fundamental para serem resolvidos pela intervenção

do Design. E ainda a respeito dos perfis dos clientes e a forma como o designer pode estabelecer contato para desenvolver projetos. Depois destas considerações Melo (2010) inicia a explicitação do percurso metodológico para o desenvolvimento de projetos gráficos. O esquema com essas etapas podem ser acompanhados na Figura 10.

Figura 10 - Metodologia de projeto de Melo



Fonte: Adaptado de Melo (2010)

Finalizada a explicação do método, Melo (2010) ainda faz algumas considerações sobre a importância de algumas atividades após a sua conclusão. Uma delas, é que deve ser realizado um balanço do projeto para gerar

conhecimentos, sedimentar convicções e abrir espaço para novas perspectivas. Outra é sobre a necessidade de documentar, arquivar e incorporar o projeto ao portfólio.

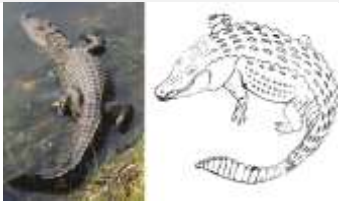
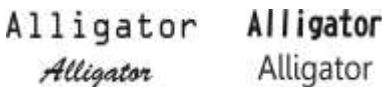
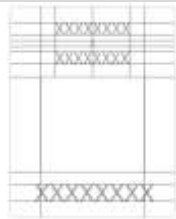
Findados alguns exemplos de metodologias de projetos, compreende-se que independentemente da quantidade de etapas ou classificação, as metodologias de Design Gráfico iniciam-se com um problema, que pode ser considerado uma necessidade. O projeto pode ser proposto por um indivíduo, uma empresa ou organizações, ou mesmo pelo designer que verificando uma oportunidade pode procurar uma destas para oferecer seu trabalho.

É inegável que todos os métodos passam por uma estrutura básica que compreende: o problema, a pesquisa, a geração de ideias e a materialização de uma proposta. Porém, é possível verificar que cada metodologia trabalha essas etapas de forma distinta, umas com mais fases, outras com riqueza de detalhes em determinados momentos, algumas consideram o pós-projeto, entre outras particularidades.

Portanto, as metodologias de projeto de Design colocam-se como múltiplas possibilidades de guia e orientação para os designers. As diversas etapas apresentadas são desenvolvidas de forma interativa, progredindo, regredindo ou ocorrendo de maneira simultânea conforme as necessidades encontradas no processo. Logo, cada profissional deve escolher e adaptar os procedimentos conforme o perfil e os objetivos do projeto. Melo (2010, p.91) argumenta que “em cada projeto ocorre uma superposição ou um embaralhamento dessas etapas, ou mesmo o surgimento de ações inteiramente imprevistas”.

A Tabela 8 apresenta um resumo dos principais fundamentos do Design Gráfico.

Tabela 8 - Fundamentos do Design Gráfico

ELEMENTO	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO
Imagem	São representações gráficas que comunicam rapidamente uma ideia ou instrução e podem ser determinadas por vários aspectos como: o impacto desejado, público-alvo, estilo do projeto, entre outros.	
Tipografia	É a forma visual de uma ideia escrita, diz respeito à projetar fontes, o domínio de suas composições e principalmente a despertar efeitos.	
Grid	É a base sobre a qual um projeto é construído, são guias que oferecem uma estrutura que orienta o posicionamento dos diferentes elementos do Design e direciona a atenção.	
Layout	É o arranjo dos elementos do design em relação ao espaço que eles ocupam no projeto, a forma como são dispostos tem uma grande influência sobre o impacto visual e transmissão de informações.	
Impressão	São diferentes técnicas para aplicar tinta sobre um suporte que pode ser escolhido considerando fatores práticos como custo, aspectos estéticos e qualidade.	Impressão offset, serigrafia, composição quente, termografia, entre outros.
Acabamento	São processos podem ser utilizados para finalizar um trabalho de impressão.	Corte especial, relevo seco, baixo-relevo, entre outros.

Fonte: Adaptado de Ambrose e Harris (2009a); Ambrose e Harris (2009b)

O domínio desses fundamentos é essencial para desenvolver qualquer projeto de Design Gráfico. Cada um desses fundamentos funciona como parte de um todo que ao serem utilizados auxiliam no desenvolvimento das características visuais e de funcionalidade de cada projeto. Cada especialidade do Design possui seus próprios fundamentos, porém alguns deles podem ser úteis para diversos perfis de projetos.

5.2 Design de Superfície

O Design de Superfície é a especialidade do Design responsável por desenvolver projetos que abordam os aspectos estéticos e técnicos da superfície de objetos a fim de despertar a percepção dessas superfícies pelos usuários. Schwartz (2008, p.146) propõe a seguinte definição:

Design de Superfície é uma atividade projetual que atribui características perceptivas expressivas à Superfície dos objetos, concretas ou virtuais, pela configuração de sua aparência, principalmente por meio de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensório-cognitivas entre o objeto e o sujeito. Tais características devem estar relacionadas às estéticas, simbólicas e práticas (funcionais e estruturais) dos artefatos das quais fazem parte, podendo ser resultantes tanto da configuração de objetos pré-existent em sua camada superficial quanto do desenvolvimento de novos objetos a partir da estruturação de sua superfície (SCHWARTZ, 2008, p.146).

As superfícies dos produtos são constituídas a partir de elementos configurativos que são determinados pelos objetivos do projeto. Características como: textura, cor, formato, material, acabamento, entre outras são atribuídas às superfícies dos produtos para aguçar a percepção dos usuários. Além das funções estética e simbólica, outras funções do produto podem ser determinadas pela constituição da sua superfície. Exemplo disso é a poltrona Vicka (Figura 11), projetada pela Sawaya & Morroni. A superfície do assento e encosto é confeccionado em TechnoGel® que aplicado em padrões personalizados podem proporcionar benefícios para a circulação sanguínea.

Figura 11 - Poltrona Vicka, 2013



Fonte: Design boom (2013)

A relação do ser humano com as superfícies tem origem em datas remotas. Os mais primitivos dos povos já expressavam sua rotina, cultura e crenças nas mais diversas estruturas. Ruthschilling (2008, p.16) relata que “as civilizações antigas desenvolveram o gosto pela decoração de superfícies em geral, principalmente nos utensílios domésticos, espaços arquitetônicos e artefatos têxteis”.

Foi a partir da Revolução Industrial que as superfícies passaram a ser pensadas como uma etapa inserida no projeto de objetos. Mas, a partir da Bauhaus que o Design de Superfície passou a ser estudado com maior profundidade, uma vez que eram abordados os seus fundamentos nas diversas oficinas ofertadas. Nesse sentido, Bürdeck (2010) elucida que o cerne de formação artística politécnica da Bauhaus era o curso preliminar, e que após serem aprovados, os estudantes poderiam decidir-se pelas oficinas: gráfica, cerâmica, metal, pintura mural, pintura em vidro, marcenaria, oficina de palco, têxtil, encadernação, escultura em madeira.

Ao longo das décadas seguintes o Design de Superfície consolidou-se como uma área de pesquisa e de atuação profissional gerando a abertura de cursos especializados. No âmbito internacional existem diversas publicações e associações, além de escritórios e profissionais que se dedicam exclusivamente a projetos de Design de Superfície. Como exemplo Almeida (2013) cita a *Surface Design Association* criada em 1976 nos Estados Unidos e a Organização britânica *Surface Design Show* em 1977.

No Brasil esta especialidade passou a ser estudada em meados da década de 1980 e sua preconizadora foi Rubim, que após um período de estudo nos Estados Unidos definiu uma equivalência do termo *Surface Design* para Design de Superfícies. As denominações utilizadas até então como: Design Têxtil e Desenho Industrial de Estamparia, não abrangiam a totalidade desta área. Assim, fica evidente a existência de uma relação entre as especialidades de Design de Superfície, Design de Moda e outras ainda. Rubim explica que:

O Design de Superfície abrange o Design Têxtil (em todas as especialidades), o de papeis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louça). Também pode ser um preciso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em Web-Design (RUBIM, 2004, p.22).

Em 1989, foi criado o Curso de Especialização em Design para Estamparia na UFSM – Universidade Federal de Santa Maria. Um grande passo para a consolidação desta especialidade do Design no Brasil foi em 2005, quando passou a ser reconhecida pelo Comitê Assessor de Design do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ, 2005). Essa regulamentação contribuiu para que mais estudos fossem desenvolvidos e incentivou a inserção dos seus conteúdos na organização curricular dos cursos de Design. Com o aprofundamento das pesquisas e da atuação profissional nesta subárea do Design diversos fundamentos passaram a ser estabelecidos.

Constituindo uma relação histórica, o Design de Superfície surgiu no Brasil como ampliação do Design Têxtil. A cadeia têxtil é, portanto, uma grande área de atuação do Design de Superfície com técnicas e características específicas. Segundo Pompas (1994) a superfície têxtil é composta de propriedades divididas em dois componentes: uma sobre a peculiaridade da matéria, que depende da composição e da estrutura técnico-construtiva, especificando o tecido do ponto de vista sensorial e tátil; a outra característica é visível e engloba os requisitos formais, estilísticos e cromáticos, o que determina a qualidade estético-expressiva do tecido.

Os têxteis são a principal matéria prima para a configuração dos produtos de moda. Nos projetos de vestuário, os tecidos são responsáveis por delimitar o contorno do corpo, configurando silhuetas e volumes, mas principalmente por propor infinitas possibilidades de configuração do aspecto das superfícies dos produtos. As características das superfícies dos têxteis podem ser definidas no decorrer da construção dos tecidos.

Desta forma, foi elaborada a Figura 12 onde são apontadas algumas etapas da cadeia têxtil que interferem no aspecto da superfície dos tecidos e conseqüentemente na configuração dos produtos de moda/ vestuário.

Figura 12 - Cadeia têxtil



Fonte: Adaptado de Udale (2009)

Assim, fica evidente que os materiais têxteis ao longo da sua concepção interferem diretamente na estrutura e nas características da superfície dos produtos do vestuário. As superfícies dos têxteis possuem uma estrutura própria, que é obtida como consequência dos processos pelo qual passou. Portanto, a escolha das fibras, do processo de fiação, tingimento, acabamento e fabricação produzem marcas que caracterizam suas superfícies. Essas características podem ser observadas na Figura 13.

Figura 13 - Superfície dos materiais têxteis



Fonte: GJ Tecidos (2016)

Depois do tecido pronto ou do vestuário confeccionado novos aspectos podem ser elaborados para as suas superfícies. Existem diversas técnicas que podem ser inseridas no desenvolvimento de um vestuário para criar efeitos visuais e táteis na superfície dos produtos de moda. A Figura 14 apresenta alguma dessas possibilidades. O primeiro vestido, da marca Moschino, foi desenvolvido com um tecido com estampa colorida e o barrado da saia com tecido estampado plissado. O segundo, da Emilio Pucci, apresenta aplicações em um tecido sintético e pedras. A superfície do terceiro vestido é definida pela composição de recursos construtivos e é da marca Jean Paul Gaultier.

Figura 14 - Efeitos visuais e táteis nos produtos de moda



Fonte: Vogue(2015a); Vogue(2014a); Vogue(2015b)

Além de ser a principal matéria prima da indústria do vestuário os têxteis podem ser aplicados em diversos suportes, contribuindo assim com o desenvolvimento de produtos variados, como pode ser observado na Figura 15. Desenvolvido pela designer húngara Kata Mónus, o “móvel de armazenamento híbrido experimental” consiste em duas peças de madeira conectadas por uma estrutura têxtil, que possibilita ajustar o posicionamento do produto. Já a cadeira “Patél” da Mestiz, desenvolvida em colaboração com designer Alexis del Toro e o artesão Rubén y Héctor, é composta por duas partes: o corpo e a roupa. O corpo é a estrutura da cadeira, confeccionada em madeira e a roupa é uma estrutura têxtil que a recobre.

Figura 15 - Design de superfície têxtil em produtos



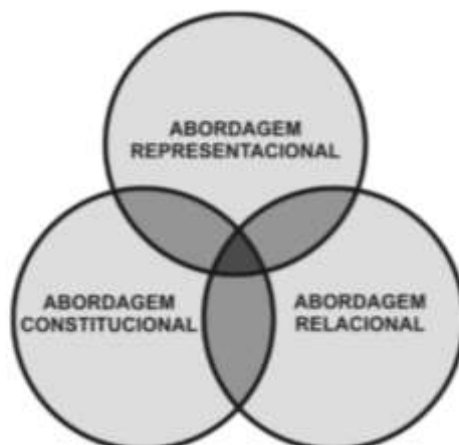
Fonte: Kata's (2012)/ Mestiz ([201-?])

As características e propriedades dos têxteis ou de outros materiais utilizados em um projeto de superfície interferem diretamente nos processos de fabricação do produto e no resultado de um projeto. As múltiplas possibilidades de configuração estrutural e visual das superfícies contribuem de forma direta para diferenciação dos produtos industriais. Portanto, é importante que a escolha do aspecto da superfície explore as potencialidades de cada projeto e que não seja apenas um fator de revestimento ou ornamentação.

Logo, o Design de Superfície possibilita o estabelecimento de experiências entre o produto e o usuário em diversos níveis, sendo necessário que as decisões que envolvam a sua configuração sejam tomadas a partir de um planejamento projetual. Schwartz (2008) define três abordagens de análise e projeto para a superfície: representacional, constitucional e relacional (Figura 16).

- **Representacional** – refere-se à maneira como uma superfície é representada graficamente.
- **Constitucional** – compreende a escolha dos materiais e os procedimentos técnicos utilizados no processo de fabricação de um produto;
- **Relacional** – abrange as relações estabelecidas entre o sujeito, o objeto e o meio: semântica, cultural, ergonômica, produtiva, mercadológica, entre outras.

Figura 16 - Abordagens para análise da superfície constituinte de um objeto



Fonte: Schwartz (2008, p.14)

As três abordagens inter-relacionam-se e intervêm em diferentes graus na configuração das características e aparência da superfície. As abordagens tratadas por Schwartz (2008) não chegam a ser consideradas um método para o desenvolvimento de projetos de superfície, mas é um apontamento dos fatores que devem ser considerados, analisados e inseridos na conduta projetual.

Rinaldi (2013) estabeleceu uma equação (Figura 17) que também compila os elementos que devem ser considerados para o desenvolvimento de um projeto de superfície.

Figura 17 - Equação do Design de Superfície

$$\mathbf{DS(PC+PE) = PM}$$

DS = Design de Superfície

PC = Processo Criativo

PE= Processo Executivo

PM = Processos Multifacetados

Fonte: Rinaldi (2013, p.87)

O Processo Criativo que engloba o conhecimento advindo de outras especialidades, como: Design Gráfico, de Moda, de Produto, entre outros, deve ser somado ao Processo Executivo que representa a definição dos materiais, processos

de fabricação, conformação, união e acabamento. O resultado de cada uma dessas etapas gera o projeto de Design de Superfície que é por essência um projeto multifacetado.

Para Rinaldi (2013, p. 86-87):

As cooperações entre as especialidades que integram o Design são fundidas às técnicas e procedimentos de fabricação de produtos e resultam em um objeto carregado, em sua essência, por diversas aspirações e ideais. O resultado dessa união é o próprio objeto com a Superfície projetada que se configura em um objeto constituído por Processos Multifacetados, fruto da interseção de diversos elementos que constituem o processo de design (RINALDI, 2013, p. 86-87).

Portanto, este método resume-se no agrupamento de duas fases. A primeira coloca-se como um processo aberto, onde será conduzido considerando os objetivos e o perfil do produto que será desenvolvido. Podem ser estabelecidas conexões com as mais diversas especialidades do Design a fim de seus fundamentos contribuírem para a essência e concepção do produto. A segunda é o momento de estudo de possibilidades para a materialização da proposta concebida e posterior definição de técnicas, materiais e processos que irão envolver a sua produção. Essas contribuições, no entanto, têm como foco especificamente o desenvolvimento do projeto da superfície, não considerando o processo de desenvolvimento de produtos como um todo.

Lima (2013) apresenta as etapas do projeto para superfície considerando um processo de desenvolvimento de uma coleção de padrões. Os padrões são considerados neste caso como uma imagem continua que é composta por princípios como o módulo, repetição e sistemas de encaixe que podem ser aplicadas nas superfícies dos produtos. O esquema com esses passos podem ser acompanhados na Figura 18.

Figura 18 - Etapas de projeto de uma coleção de padrões

 Design de Superfície : etapas de projeto	
: etapas	: técnicas / ferramentas
1 coordenação	➡ cronograma
2 documentação	➡ sketch_book, projeto em processo
3 especificação	➡ brief ou briefing ficha técnica 3a autor 3b título do projeto 3c público-alvo 3d material de fabricação; : tipo de padrão (aplicado ou construído); : meio de reprodução; : processo de produção; : técnica referente ao processo; 3f número de cores
4 geração inicial de ideias	➡ brainstorming
5 conceituação	➡ 5a pesquisa de mercado, tendências 5b pesquisa de mercado, similares 5c moodboard I, prancha de ambiência , conceito de projeto 5d moodboard II, prancha de referência I , definição da paleta de cores 5e moodboard III, prancha de referência II , padrão, definição do motivo , definição do estilo
6 criação	➡ 6a alternativas módulo(s) 6b alternativas sistemas de repetição 6c definição, padrões rapports , paleta de cores (aplicação) , coordenados , coleção final
7 coleção , produção	➡ volume da produção : artesanal ou industrial , especificações
8 coleção , pós-produção	➡ identidade visual branding da coleção apresentação divulgação comercialização

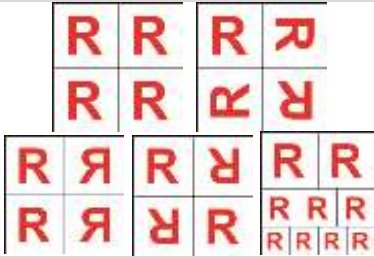
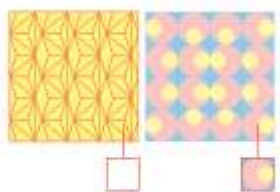
Fonte: Lima (2013, p.82)

A trajetória apresentada nesta metodologia possui relação com as utilizadas no Design de Moda, uma vez que considera a criação de um grupo de padrões, não

somente o de um único. Em oito passos são apresentadas considerações desde o planejamento com definição de cronograma, a aspectos da produção e a divulgação e comercialização dos produtos. A estrutura assemelha-se também com as metodologias utilizadas no Design de Produtos, como as de Baxter (1998), Löbach (2000), porém o item seis que engloba os aspectos de criação exprime ações específicas do universo do Design de Superfícies. Fica evidente assim, que o foco desta metodologia é mais voltada para a aplicação do padrão em uma superfície, do que na concepção de um produto em si.

Uma relação com os principais fundamentos do Design de Superfície pode ser acompanhada na Tabela 9.

Tabela 9 - Fundamentos do Design de Superfície

ELEMENTO	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO
Padrão	É a representação gráfica que será aplicada em um suporte.	
Módulo	É a unidade do padrão, a menor área que inclui todos os elementos visuais do desenho.	
Simetrias	Propriedade de configurar partes correspondentes. Simetrias simples: translação, rotação, reflexão, inversão e dilatação. Simetrias de repetição: quando uma ou mais simetrias simples são combinadas.	
Sistema de Repetição ou <i>Rapport</i>	A lógica pela qual um módulo vai se repetir a intervalos constantes, nos dois sentidos: comprimento e largura.	
Encaixe	É o ponto de encontro das formas entre um módulo e outro. Encaixe por continuidade: sequência ordenada de elementos visuais do padrão. Encaixe por contiguidade: não é possível identificar o módulo no padrão, configurando-se como uma imagem contínua.	
Motivo	É o assunto que é abordado no padrão (floral, geométrico, abstrato, entre outros).	

Fonte: Adaptado de Rùthschilling (2008)

Os fundamentos apresentados são essencialmente do Design de Superfície e utilizados para o desenvolvimento de padronagens. Porém, no desenvolvimento de projetos de superfícies diversos outros fundamentos, como os descritos anteriormente, são necessários.

5.3 Design da Informação

O Design da Informação é a especialidade do Design responsável pelo planejamento e organização de informações que contextualizam e atribuem significado para os usuários. É responsável por estruturar os conteúdos visuais de maneira que as pessoas que a veem, realizam sua leitura, encontram e estabelecem uma relação entre seus elementos e por fim, compreendem sua mensagem. Erloff e Marshall (2008) elucidam que existe uma dificuldade em estabelecer uma definição consensual do termo, o que acaba por dificultar as pesquisas na área.

Para Horn (1990, p.15) o Design da Informação:

É definido como a arte e ciência de preparar informações de modo que possa ser usado por seres humanos com eficiência e eficácia. Seus objetivos primários são:

- 1 - Desenvolver documentos que sejam compreensíveis, rapidamente e precisamente consultáveis, e fáceis de traduzir em ações efetivas.
- 2 - Projetar interações com equipamentos que sejam fáceis, naturais, e o mais agradável possível. Isso envolve a resolução de muitos problemas no design da interface humano-computador (HORN, 1990, p.15).

Cadena e Coutinho (2012, p.3) o conceituam como “uma área de conhecimento-atividade multidisciplinar que atua sobre a configuração da informação para que a mensagem transmitida seja otimizada, sistemática e direcionada”. A investigação e a prática do Design da Informação possuem essência multidisciplinar por terem sido criadas por um conjunto de conhecimentos de um grande número de disciplinas. Horn (1999) explica que essa especialidade do Design foi fundamentada em áreas temáticas como: fatores humanos em tecnologia, psicologia educacional, design de interface computacional, tecnologia de desempenho, design de documentação, pesquisa tipográfica, publicidade, comunicação, entre outras.

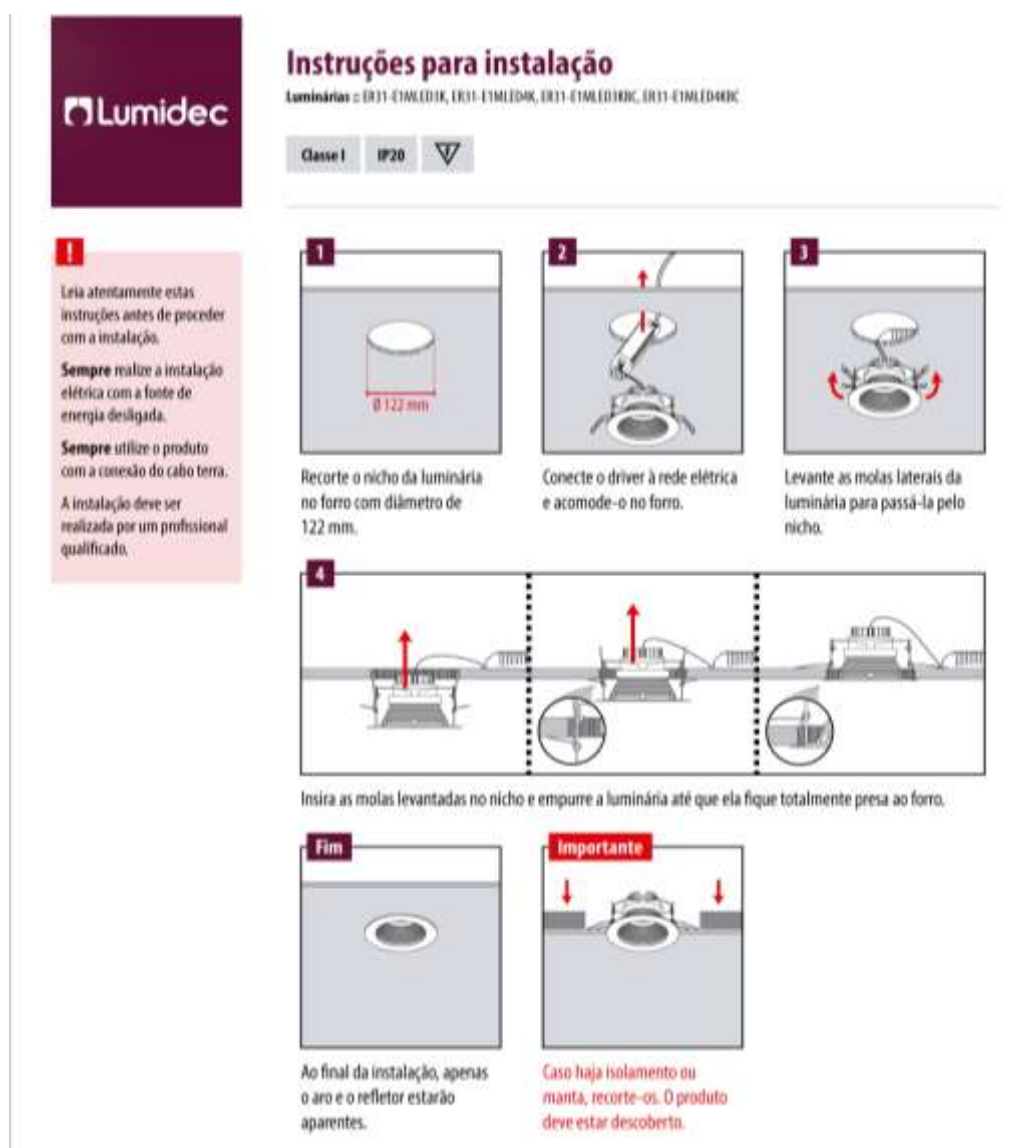
Portanto, fica evidente que o termo Design da Informação tem abrangência distinta conforme cada autor. Porém, todos concordam que é uma atividade projetual

que visa o planejamento das informações para compreensão dos usuários. Horn (1999) afirma que conforme a área de utilização dos princípios do Design da Informação, a denominação da sua atividade sofre alteração, como: em jornais e revistas é chamado de informação gráfica; no mundo dos negócios é conhecido como gráficos de apresentação ou gráficos de negócio; na ciência, como visualização científica; engenheiros de computação se referem como design da interface, enquanto arquitetos falam sobre sinalização.

Independente da denominação, no seu processo projetual as informações são configuradas a partir da manipulação e ordenação de textos, imagens e outros elementos visuais. Segundo Redish (2000, p.164) “o design da informação engloba layout, tipografia, cor, relação entre palavras e imagens, e etc.”. Essas composições podem ser expressas nos mais diferentes suportes. Bonsiepe (1997) esclarece que alguns produtos do Design da Informação são: diagramas, ilustrações científicas, mapas, sistemas de orientação, interfaces de *softwares*, entre outros.

O manual de instalação de uma luminária da Lumidec (Figura 19) é um exemplo de um projeto de Design da Informação. Os recursos gráficos utilizados proporcionam uma orientação sequencial do processo de instalação do produto. As cores contrastantes, setas indicativas, linhas de chamada, textos e ilustrações, são estrategicamente dispostas de maneira que a informação possa ser transmitida com eficiência para o usuário.

Figura 19 - Manual de instalação de uma luminária



Fonte: Rocca (2015)

Elementos essenciais do Design da Informação foram sendo desenvolvidos ao longo da história humana, com mais intensidade no século XX. Vários tipos de gráficos (de barras, pizza, linha do tempo, estatístico) e tabelas foram concebidas no decorrer deste século por pioneiros como: William Playfair, Florence Nightingale, Michael George Muhall entre muitos outros (HORN, 1999). Assim, torna-se evidente que a representação gráfica não se configura unicamente como uma forma de expressão artística, mas também como um valioso instrumento para a resolução de problemas e apresentação de informações.

Iniciativas como a criação do *Information Design Journal*, fundado em 1979 e publicado até os dias atuais, tem tornado essa área do conhecimento mais especializada e fundamentada nos últimos anos. Reconhecido por seus escritos sobre Design da Informação e visualização de dados, Edward Tufte foi também um pioneiro nas décadas de 1980/90 por produzir estudos sobre a composição das informações e estética. Institutos e associações como o *International Institute for Information Design*, criado em 1986 em Viena e a *Information Design Association*, fundado em 1991 em Londres, contribuíram também para a consolidação dessa especialidade do Design.

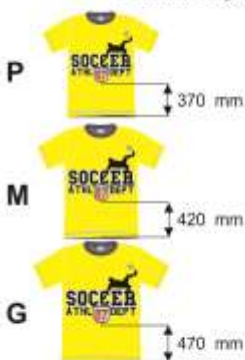
No Brasil, o estudo e a pesquisa do Design da Informação ainda são considerados recentes. Em 2002, em Recife, foi fundada a Sociedade Brasileira de Design da Informação que entre outras atividades promove o Congresso Internacional de Design da Informação, o Congresso Brasileiro de Design da Informação (InfoDesign Brasil) e o Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação (Congic). É de responsabilidade da Associação também a Revista Brasileira de Design da Informação (InfoDesign) e o livro *Selected readings of the information design international conferences*.

Ainda pouco explorado tanto no âmbito nacional quanto no internacional é a relação do Design da Informação com a área da Moda. Porém, a prática de projetar informações tem relações diretas com o desenvolvimento do produto de moda. Os conhecimentos do Design da informação aplicados nos processos que envolvem a concepção dos produtos podem ser compreendidos como uma ferramenta facilitadora na transmissão de uma informação. Pode-se pensar na participação do Design da Informação tanto nos documentos internos de uma indústria que auxiliam a produção, como no processo de transmitir informações aos usuários.

Um exemplo da aplicação do Design da informação nas etapas de produção dos produtos são as fichas (documentos) que contêm todas as informações do modelo que está sendo produzido e que ficam disponíveis em todos os setores envolvidos na sua execução. A Figura 20 é uma ficha que pode ser utilizada internamente na indústria de moda, quando ela possui o setor de estamparia, ou pode ser direcionada a uma empresa terceirizada. Nesta, são descritas todas as características do modelo que está sendo confeccionado, além dos processos,

cores, materiais, localização da estampa, que foram anteriormente definidos no projeto.

Figura 20 - Documento para estampagem de peças

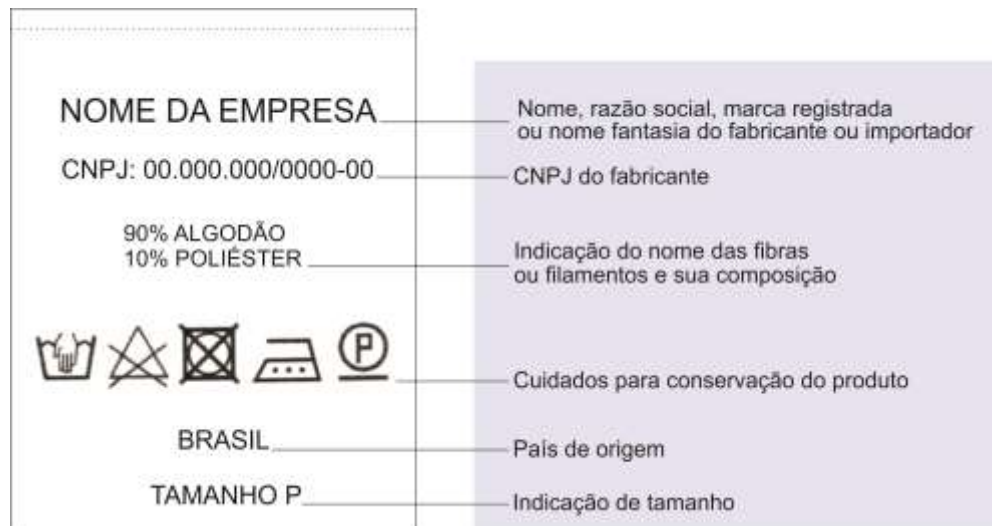
EMPRESA		Documento de Estamparia																			
Referência:	Composição:	Designer:																			
Coleção:	Quantidade de peças:	Observações:																			
Produto:	Grade:																				
MODELO 	LOCALIZAÇÃO 	CORES 																			
Quantidade de cores:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Variante</th> <th>COR 1</th> <th>COR 2</th> <th>COR 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Variante 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Variante 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Variante 3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Variante	COR 1	COR 2	COR 3	Variante 1				Variante 2				Variante 3			
Variante	COR 1	COR 2	COR 3																		
Variante 1																					
Variante 2																					
Variante 3																					
Descrição das técnicas:																					
☐ Peça aberta ☐ Peça fechada																					

Fonte: acervo pessoal

Outra possibilidade de aplicação dos princípios do Design da Informação na Moda é no processo de transmitir informações aos usuários. Muitas vezes, os produtos de Moda são acompanhados de etiquetas que trazem informações sobre o produto. As que apresentam informações sobre a coleção, a marca, blogs e site, são opcionais, porém existe um modelo de etiqueta que tem caráter obrigatório em produtos têxteis que são as que informam sobre os tratamentos e cuidado para a conservação do produto. Estas são fixas nas peças e encontram-se regulamentadas pelo CONMETRO (Conselho Nacional de Metrologia, Normalização e Qualidade Industrial) e o INMETRO (Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia). Portanto, constituem-se como materiais instrutivos que visam transmitir informações sobre o produto e a empresa fabricante. Mas as possibilidades para a estrutura do

seu layout é restrita já que devem estar coerentes com as normas que as regulamenta. A Figura 21 apresenta uma dessas etiquetas e indica algumas informações que tem caráter obrigatório.

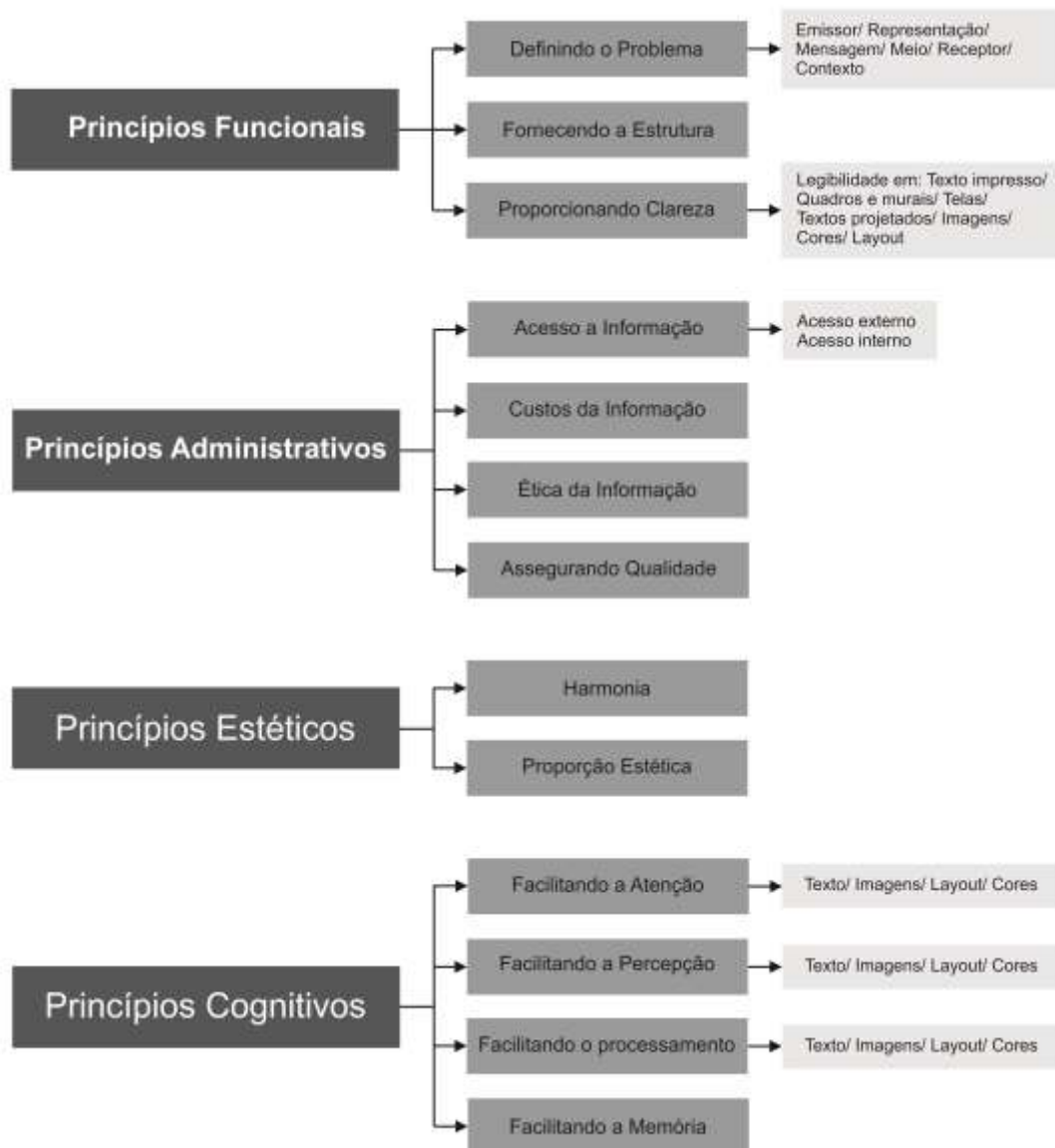
Figura 21 - Etiqueta têxtil



Fonte: acervo pessoal

Pettersson (2010) acredita que não existem regras definidas para o desenvolvimento de projetos de informação. Em cada projeto o designer deve estar apto para analisar e compreender os aspectos específicos de cada problema e encontrar uma ou mais soluções práticas. Como forma de orientação, Pettersson (2010) desenvolveu quatro grupos de princípios que devem ser considerados no desenvolvimento de um projeto de informação. Esse modelo pode ser acompanhado na Figura 22.

Figura 22 - Princípios do Design da Informação

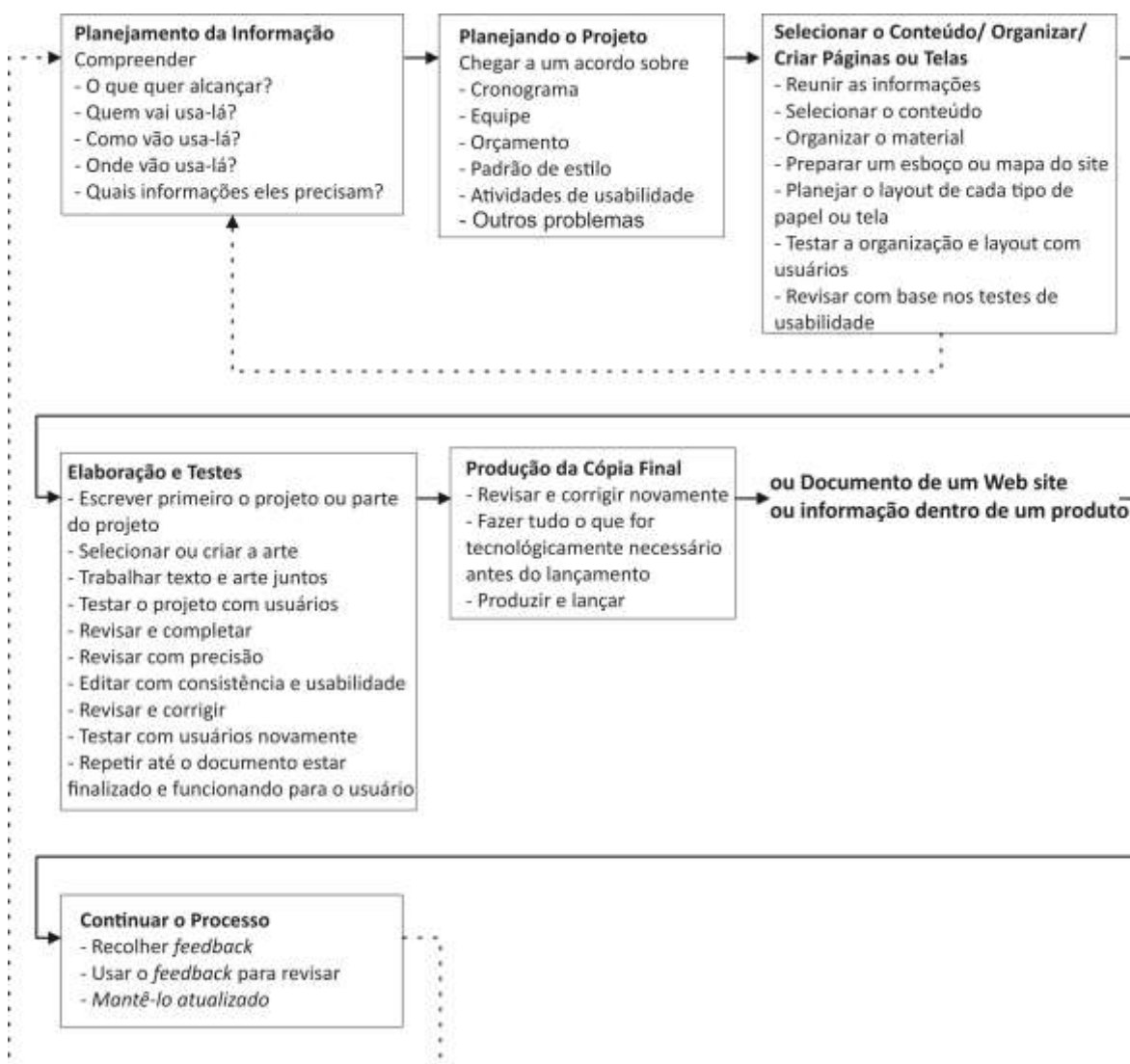


Fonte: adaptado de Pettersson (2010)

Os tópicos apresentados colocam-se como um guia que organiza e estrutura o pensamento projetual. Porém, as diretrizes apresentadas não são consideradas um processo para o desenvolvimento do produto final, colocam-se apenas como ações que devem ser consideradas na sua concepção. Nesse sentido, Pettersson, (2010, p.167) expõe que “ações baseadas nesses princípios auxilia o designer de informação a projetar conjuntos de informações que estejam adequadas para compreensão dos receptores pretendidos”.

Já Redish (2000) desenvolveu uma metodologia (Figura 23) que considera as etapas que devem ser percorridas no desenvolvimento de projetos de Informação. Esta estrutura está dividida em seis fases e segundo a autora pode ser utilizado para a construção das informações de um *web site* ou de um produto.

Figura 23 - Etapas para o processo de Design da Informação de Redish (2000)



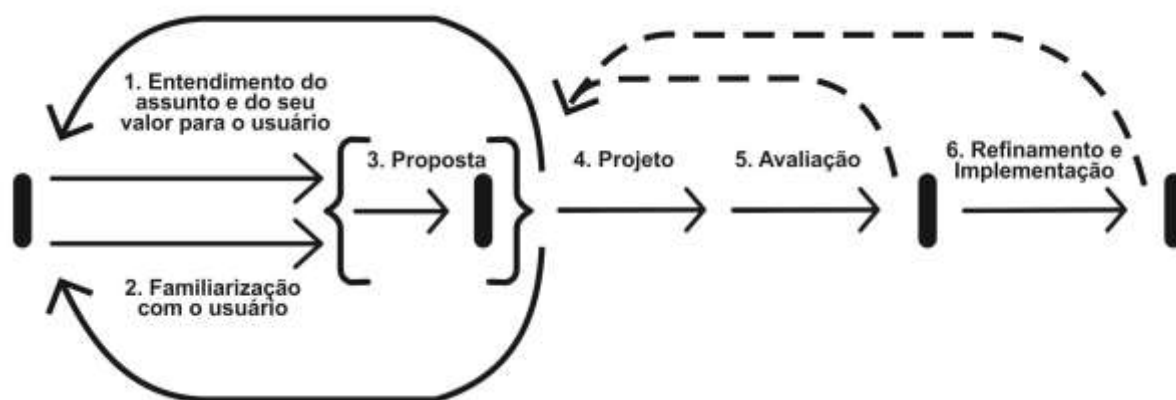
Fonte: Redish (2000)

Uma característica que pode ser encontrada em mais de uma etapa, é a indicação para realização de teste com os usuários. A estrutura apresentada é dinâmica e interativa, pois possibilita o retorno nas etapas anteriores, quando necessário. Esse retrocesso está representado no método pelas linhas tracejadas.

Assim, fica evidente que a sua estrutura e o perfil das etapas são semelhantes a outras metodologias adotadas nos processos de Design.

A metodologia de Simlinger (2007) (Figura 24) também propõe um roteiro não linear e com possibilidade de retornos. Composta por seis etapas tem a intenção de demonstrar a prática profissional para o desenvolvimento de projeto de Design de Informação.

Figura 24 - Prática profissional do Designer de Informação por Simlinger (2007)



Fonte: adaptado de Simlinger (2007)

Para o desenvolvimento de projetos de Design de Informação é necessário o conhecimento de alguns fundamentos específicos que podem ser necessário na composição das informações. De maneira resumida, a Tabela 10 apresenta os principais fundamentos do Design de Informação.

Tabela 10 - Fundamentos do Design da Informação

ELEMENTO	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO
Ilustração	Trabalho gráfico que explica, exemplifica ou adorna, pode ser realizado manualmente ou por meio digital.	
Interface	É a estrutura de contato e interação entre produto e usuário.	
Infográfico	Projeto gráfico que faz uso de imagens e ícones como elemento principal e o texto como forma de complemento ou suporte.	
Símbolo	Elemento gráfico que representa um conceito, ideia ou objeto.	

Fonte: Adaptado de Ambrose e Harris (2009a); Fernandes (2015)

Os fundamentos apresentados não são exclusivos do Design da Informação, mas são de grande importância para auxiliar no desenvolvimento deste perfil de projetos. Assim como as cotas, escala e linhas de chamada que são fundamentos do Desenho Técnico, porém auxiliam a transmissão de informações com precisão.

6. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DE MODA E A PROGRAMAÇÃO VISUAL

O desenvolvimento de produtos de moda é realizado por sucessivas etapas com a finalidade de possibilitar a criação de peças com características que atendam às necessidades e desejos dos usuários. O ordenamento do processo criativo desses produtos é baseado, usualmente, nos métodos empregados pelo Design,

porém existem algumas particularidades no âmbito do desenvolvimento do vestuário que influenciam diretamente nestes processos.

Uma dessas características é a produção de artigos de Moda ser realizada em forma de coleção. A coleção consiste na concepção de um conjunto de produtos que possuem relações estéticas e formais entre si. Renfrew e Renfrew (2010) a conceituam como um conjunto de roupas, acessórios ou produtos concebidos e fabricados para a venda, inspirados em uma tendência, tema ou referência de design.

Outra característica é a concepção baseada fortemente nas tendências da estação ou do momento. As tendências são sinais que indicam direcionamentos que serão adotados em um futuro próximo, está diretamente ligada à evolução e movimento da sociedade. Rech (2007) explica que as tendências de Moda estabelecem quais serão os elementos como: cores, tecidos, estilo de peças e acessórios que serão expressivos nas próximas estações.

E por fim, outra peculiaridade dos produtos de moda é a necessidade do rápido processo de concepção, produção e comercialização. Montemezzo (2003) afirma que o projeto deste tipo de produto requer flexibilidade, agilidade e velocidade nos seus processos, visto que este é caracterizado pela grande velocidade na oferta de novos modelos de peças ao mercado consumidor.

Portanto, o processo de desenvolvimento de produtos de Moda é uma atividade complexa que requer planejamento e controle, por este motivo, é fundamental o uso de métodos sistemáticos. Como há diversas variáveis a serem apreciadas ao longo do processo de concepção de coleções, indica-se o uso de metodologias específicas para a concepção desses produtos.

Uma metodologia amplamente utilizada no Design de Moda é a proposta por Montemezzo (2003). Voltada para o projeto de produtos de Moda no âmbito acadêmico, esta tem o intuito de estruturar o pensamento projetual de alunos e prepará-los para uma boa atuação profissional. A Tabela 11 sintetiza as diretrizes propostas por Montemezzo (2003) para o desenvolvimento de produtos de Moda e encontra-se em sintonia com as fases delimitadas por Löbach (2000) para projetos de Design.

Tabela 11 - Diretrizes metodológicas para o desenvolvimento de produtos de Moda no âmbito acadêmico

ETAPAS	AÇÕES
Planejamento	Percepção do mercado e descoberta de oportunidades
	Análises / expectativas e histórico comercial da empresa
	Ideias para produtos/ Identificação do problema de design
	Definição de estratégias de marketing, desenvolvimento, produção, distribuição e vendas.
	Definição do cronograma
Especificação do projeto	Análise e definição do problema de design (diretrizes)
	Síntese do universo do consumidor (físico e psicológico)
	Pesquisa de conteúdo de moda (tendências)
	Delimitação do projeto (<i>objetivos</i>)
Delimitação conceitual	Geração de conceitos e definição do conceito gerador
	Definição de princípios funcionais e de estilo
Geração de alternativas	Geração de alternativas de solução do problema (<i>esboços/desenhos, estudos de modelos</i>).
	Definições de configuração, materiais e tecnologias
Avaliação e Elaboração	Seleção da(s) melhor (es) alternativa(s)
	Detalhamento de configuração (desenho técnico)
	Desenvolvimento de ficha técnica, modelagem e protótipo
	Testes ergonômicos e de usabilidade
	Correções/adequações
Realização	Avaliações técnicas e comerciais apuradas
	Correções/adequações
	Graduação da modelagem
	Confecção de ficha técnica definitiva e peça piloto (<i>aprovação técnica e comercial do(s) produto(s)</i>)
	Aquisição de matéria prima e aviamentos
	Orientação dos setores de produção e vendas
	Definição de embalagens e material de divulgação
	Produção
	Lançamento do(s) produto(s)

Fonte: Montemezzo (2003)

A proposta metodológica definida por Montemezzo (2003) está distribuída em seis fases que permeiam o processo de concepção de produtos de moda e estão acompanhados de suas respectivas ações correspondentes. Esta segmentação tem o intuito de coordenar as atividades envolvidas proporcionando ao aluno um raciocínio projetual ordenado e amplo. Montemezzo (2003, p.83) elucida que “alunos que não exercitam a sistematização do processo criativo podem comprometer a objetividade e abrangência do projeto” por deixar o gosto pessoal influenciar a seleção das propostas geradas e não haver uma delimitação precisa de funções que o produto deverá atender.

Faz-se relevante apontar que as diretrizes propostas por Montemezzo (2003) foram definidas como estrutura para as considerações deste tópico. Esta escolha deve-se ao fato da metodologia proposta ser específica para o âmbito acadêmico e ser considerada uma ferramenta de auxílio para alunos, perfil esse que corroboram com as premissas desta investigação.

Sob este direcionamento, foram destacadas na Tabela 11, as ações do processo de desenvolvimento de produtos de moda que carecem da concepção de projetos visuais. O conhecimento e aplicação dos princípios da Programação Visual conduz o desenvolvimento de projetos visuais, facilitam a criação de mensagens visuais e ainda proporcionam uma melhor compreensão por parte dos usuários. Elam (2014) esclarece que todo projeto, ao ser executado, precisa levar em consideração os princípios da composição para oferecer coerência nas suas estruturas visuais.

Assim sendo, Montemezzo (2003) sugere que o processo de concepção da coleção tenha início com o “Planejamento” a etapa seguinte é compreendida as “Especificações do projeto”. Somente na terceira etapa, na “Delimitação Conceitual”, especificamente na geração de conceitos e definição do conceito gerador, é que são identificadas atividades onde a Programação Visual faz intervenções diretas.

Este estágio se caracteriza pelo início da materialização das tendências pesquisadas, ou seja, pelo estabelecimento dos princípios de estilo que serão adotados na coleção. A essência do tema escolhido torna-se um instrumento de harmonia garantindo além da integração estética do conjunto de produtos, a unidade

de todos os outros materiais que envolvem o lançamento das peças. Lima (2012, p.23) esclarece:

Ele é o norteador criativo para o designer realizar todo o seu projeto, e não somente uma coleção, não simplesmente uma série de roupas. O conceito de criação permeia e desdobra-se em um conceito imagético para o projeto de imagens, que envolve desde peças gráficas (painéis informativos, semânticos e científicos, etiquetas, tags, fotografias, catálogos, campanhas, etc.) até o desfile e/ ou apresentação da coleção [...] (LIMA, 2012, p.23).

O processo de construção do conceito da coleção é iniciado pela síntese de referências estético-simbólicas por meio de composições visuais. Desta forma, é elaborado o painel visual, que compreende uma combinação inédita de imagens que comunicam e expressam o espírito que norteará a concepção dos produtos. Baxter (1998) conceitua painel visual como painel semântico e explica seu significado: composição de imagens que auxilia na definição das características semânticas e conceituais que um produto deverá ter, com base no público-alvo a que se destina e em produtos com conceitos semelhantes.

Montemezzo (2003, p.90) define painel visual como:

Uma ferramenta de síntese, na qual as imagens são analisadas, selecionadas e inter-relacionadas, por isso, ao montá-lo deve-se analisar cada elemento visual que o compõe, pois a coordenação de tais elementos vai delimitar os códigos semânticos do produto, definindo uma mensagem visual (MONTEMEZZO, 2003, p.90).

Existem outras ferramentas para síntese de referências visuais que são adotadas considerando o curso e o professor que ministra as disciplinas, como: estilo de vida, público-alvo, produtos concorrentes, entre outros. Na Figura 25 podem ser acompanhados dois exemplos de painel visual elaborados por alunos de um curso superior em Design de Moda. O primeiro é de autoria de Wagner Risello, Gabriela Maria Tornai e Fernanda Belussi Delgado e o segundo desenvolvido por Barbara Correa do Carmo e Rhaissa Chudzik Soares.

Figura 25 - Painel Visual



Fonte: acervo pessoal

Nestes painéis são observados além do sentimento e sensações que nortearão a construção da coleção, como também aspectos mais tangíveis como: as cores, formas, texturas que serão adotados nas peças.

Outra ferramenta muito utilizada é o caderno de esboços, também conhecido como *Sketchbook*. De acordo com Seivewright (2009) é um lugar para reunir e processar todas as informações coletadas nas pesquisas, tornando-se um espaço para trabalhar as ideias da coleção. Neste caderno são compiladas imagens, desenhos, tecidos, fotografias, estudo de cores, enfim, todos os materiais que podem contribuir para o aprofundamento da inspiração da coleção. Ou seja, o seu processo de construção é livre, abrangente e as informações coletadas são essencialmente visuais, como pode ser observado da Figura 26.

Figura 26 - Caderno de esboços



Fonte: Seivewright (2009, p.93)

Nestas ferramentas que compilam as referências da coleção é possível notar a forte presença do Design Gráfico, uma vez que para as suas construções é necessário considerar princípios de composição e diagramação. Considerando que a função do Design Gráfico é comunicar visualmente uma mensagem específica, na indústria do vestuário as informações geradas por painéis visuais, caderno de esboços e outras ferramentas de síntese visual são compartilhadas entre os profissionais do setor de criação e para quem mais for necessário apresentar a coleção como: com outros setores, vendedores e até, em alguns casos, com os usuários.

Portanto, além de permitir a composição de elementos para que se obtenha um processo preciso de impressão de marcas gráficas, neste caso, os fundamentos do Design Gráfico asseguram controle projetual, organização espacial e sustentam, de forma organizada, a geração de mensagens. Segundo Hollis (2005, p.1) “as imagens gráficas são mais do que ilustrações descritivas das coisas vistas ou imaginadas. São signos cujo contexto lhes dá um sentido especial e cuja disposição pode conferir-lhes um novo significado.”

A etapa seguinte “Geração de Alternativas” inicia-se com a conscientização do problema, que é analisado e exposto, minuciosamente, em um conjunto de

necessidades, para as quais são geradas alternativas de solução. As alternativas são expostas em forma de desenhos ou estudos de modelos e devem estar referenciadas nos princípios conceituais estabelecidos anteriormente.

A Programação Visual nas etapas de criação/geração de alternativas dos produtos de Moda permite que as referências imagéticas baseadas no tema e nos conceitos estabelecidos para a coleção sejam representadas e materializadas. Com base em uma unidade conceitual delimitada pelo tema da coleção, os elementos visuais podem ser trabalhados de modo a produzir um fio condutor e proporcionar harmonia entre os produtos.

Essa transposição de informações pode ser estabelecida de duas formas: por meio de diversas técnicas de construção, manipulação e confecção dos produtos de moda ou ainda por meio de aplicações que utilizam técnicas para incorporar imagens, textos e texturas nas peças.

Pensando na primeira, as características dos tecidos, as soluções construtivas e de confecção adotadas, conferem possibilidades de composição de estruturas visuais nas peças. Nesse sentido, Souza (2013, p.177) afirma que “a aplicação de determinados recursos construtivos ao material têxtil, promove neste, transformações de ordem técnica e estética, que combinadas a estratégias de construção viabilizam novas estruturas [...]”.

Portanto, a manipulação dos diferentes materiais têxteis, considerando suas peculiaridades de rigidez, elasticidade, espessura, entre outras características vinculadas às suas potencialidades técnicas pode trazer múltiplas características para a superfície das peças. Para constituir as silhuetas são utilizados recursos construtivos como: pences, pregas, franzidos, nervuras, recortes entre tantos outros recursos possibilitados pelo emprego da costura (SOUZA, 2013).

A Figura 27 exemplifica esse conceito, onde o estilista Rick Owens apresenta um vestido com soluções construtivas que resultam diretamente na estrutura visual da peça.

Figura 27 - Recursos construtivos definindo a estrutura visual



Fonte: Vogue (2016a)

O pensamento construtivo é usualmente aliado às técnicas de modelagem tridimensional para viabilizar a criação das estruturas. Dependendo da resolução empregada, podem ser desenvolvidos diversos efeitos de qualificação da superfície, como: texturas, volumes, planos, linhas, efeitos de luz e sombra, entre outros. Assim, Souza e Menezes (2011, p.93) elucidam que “ao propor a aplicação dos diversos recursos construtivos às estruturas têxteis, cria-se a possibilidade de não só utilizar os materiais se apropriando de suas características intrínsecas, mas também novos caminhos se abrem para manipular seu aspecto e caimento”.

Exemplo disso é a blusa desenvolvida pela estilista Junya Watanabe (Figura 28) onde é empregado o vazado como recurso de construção. Os vazados são distribuídos de maneira que agregam volume, produzindo grande influência no

caimento e estrutura do produto além de estabelecer uma composição visual na peça.

Figura 28 - Recurso construtivo (vazado) definindo a estrutura visual



Fonte: Vogue (2016b)

Portanto, diversos recursos podem ser utilizados para realizar essas intervenções na superfície do vestuário e produzir efeitos visuais. O processo construtivo pode ser utilizado como uma ferramenta no desenvolvimento da programação visual dos produtos de moda. E, considerando as características de pensamento projetual que terão que ser adotadas, os fundamentos do Design de Superfície podem efetivamente contribuir para o projeto dessas estruturas.

Outra abordagem utilizada para definir as características visuais nas peças é a utilização de técnicas para incorporação de imagens, textos e texturas nas suas superfícies. Por meio de técnicas como: estamparia, bordado, lavagem, composição

de aviamentos, aplicações, entre outras, as informações visuais são inseridas e dispostas nos modelos.

As técnicas de estamparia e bordado criam características como formas, cores e texturas na superfície dos produtos de Moda. O processo de estampa é realizado em essência por tinta, corantes e pigmentos, já o bordado por linhas, contas ou lantejoulas. Atualmente existem diversas técnicas e suprimentos que podem ser empregados como pode ser acompanhado em Udale (2009) que descreve e exemplifica algumas delas. Para estamparia: pintura a mão, xilográfica, cilíndrica, rotativa, por transferência, serigrafia, digital entre outras; para o bordado: *blackwork*², de Assis³, *crewel*⁴, aberto⁵, inglês⁶, entre outras (UDALE, 2009).

Exemplo desse emprego é a coleção "A Disneylândia de Ronaldo Fraga", onde o estilista criou peças baseadas em um universo de fantasia das culturas e valores dos países da América Latina. Abrangendo o artesanato têxtil da Colômbia, carnaval de Olinda e uma festa popular do México, estas referências conceituais foram compostas na forma de estampas e bordados e podem ser acompanhadas na Figura 29.

² Popular na Inglaterra no sec. XVI em geral esse bordado apresenta pontos pretos sobre um fundo branco. Os pontos são planos e regulares por natureza criando um efeito gráfico (UDALE, p.102, 2009).

³ Estilo italiano de bordado no qual o fundo de um tecido é trabalhado e preenchido com pontos deixando o motivo não trabalhado e em negativo (UDALE, p.102, 2009).

⁴ Bordado ornamental, em geral utilizando fio crewel (uma lã com um fio penteado especial de duas fibras torcidas (UDALE, p.103, 2009).

⁵ Tem uma aparência rendada, embora seja trabalhado em tecido, no qual aberturas são criadas com corte e/ou pontos (UDALE, p.103, 2009).

⁶ Caracteriza-se pelo padrão rítmico e repetitivo de pequenas formas vazadas no tecido e caseadas para evitar que desfiem (UDALE, p.104, 2009).

Figura 29 - Elementos gráficos que representam o tema da coleção



Fonte: Flickr ([200-?])

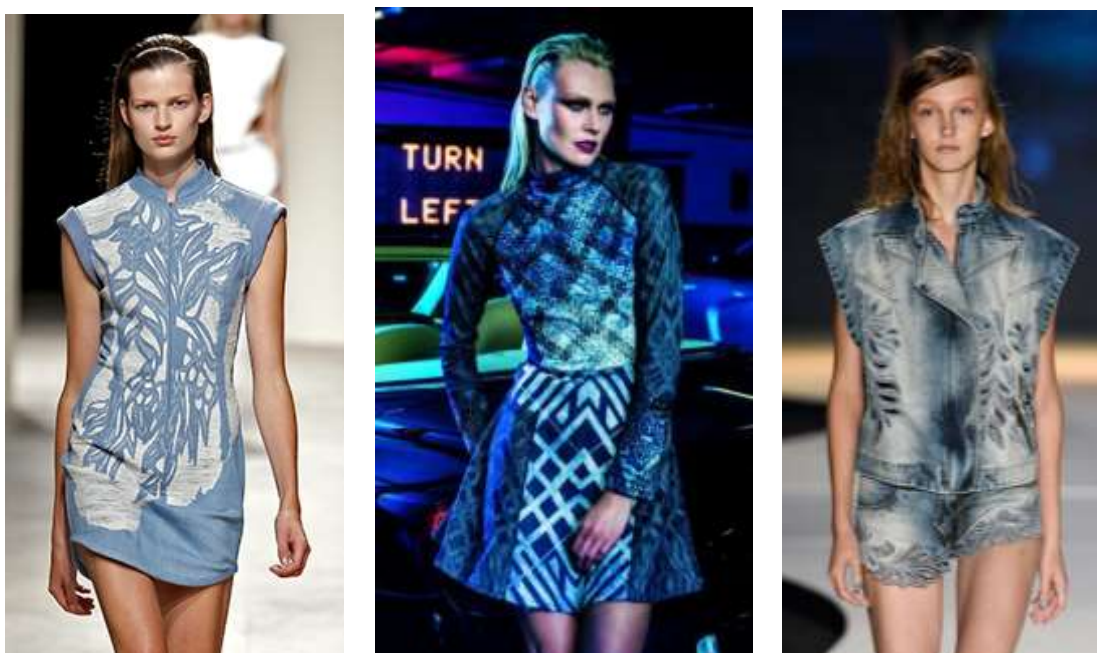
Considerando que as estampas e bordados são constituídos por elementos gráficos, é necessário assim, que sejam manipulados a partir de uma lógica construtiva própria do Design Gráfico e do Design de Superfície. Desta forma, os projetos visuais, ao serem desenvolvidos, devem levar em consideração, além dos critérios estéticos, os recursos funcionais. Levinbook (2012, p.29) descreve o processo do projeto gráfico de estampas, que também pode ser aplicada a lógica do bordado:

No momento que o designer decide trabalhar com estamparia, um novo projeto se insere no projeto principal. A partir do conceito de criação e tendo os elementos formais já determinados, iniciam-se os procedimentos para definição da(s) estampa(s). Realizam-se estudos específicos, elegendo-se os elementos visuais que farão parte do desenho. Com a escolha dos motivos, inicia-se o processo de composição visual das estampas [...](LEVINBOOK, 2012, p.29).

Outra técnica amplamente utilizada nos produtos de moda e que deve ser estabelecida a partir de um projeto visual é a lavagem. As técnicas de lavagem são, normalmente, realizadas em máquinas que batem as peças com corantes, pedras ou enzimas dependendo do efeito desejado. Também podem incluir jatos de areia

ou vidro que desbotam o tecido, aplicações de laser e utilização de calor que produz efeitos de amassado e enrugado no tecido. Esses e outros processos são descritos por Udale (2009). A Figura 30 exemplifica projetos gráficos desenvolvidos pelas técnicas de lavagem industrial das marcas Barbara Bui, Damyler e Coca Cola Clothing.

Figura 30 - Projetos gráficos utilizando as técnicas de lavagem



Fonte: Vogue (2014b); Mondomoda (2014); Vogue (2013a)

Mais uma possibilidade para a configuração visual das peças é o uso de aviamentos. Os aviamentos são componentes funcionais ou decorativos que auxiliam na construção do vestuário. Treptow (2013) exemplifica como aviamentos decorativos: fitas, bordado inglês, franjas, ilhoses, lantejoulas, fivelas, entre outros. Como aviamentos que exercem função prática nas roupas seriam: colchetes, botões, elásticos, ombreiras, zíper, linhas de costuras e entretelas. Os aviamentos podem ser projetados para apresentar o nome da marca ou reforçar o conceito da coleção, por meio da manipulação de cores, textos ou imagens. A Figura 31 apresenta botões com diferentes projetos gráficos.

Figura 31 - Projetos gráficos em aviamentos



Fonte: Eberle (2016)

Os aviamentos podem ser utilizados também como forma de constituir a superfície das peças. Por meio de composições com diferentes tipos de aviamentos e tecidos disponíveis no mercado criam-se estruturas visuais que adornam e auxiliaram na transmissão do conceito escolhido para a coleção. A Figura 32, modelo criado pelo estilista Christopher Kane para a Primavera/verão 2007 utiliza argolas, elásticos, rendas e tecido com paetês para definir a aparência da peça.

Figura 32 - Projeto Gráfico composto por aviamentos



Fonte: Christopher Kane (2007)

Existe uma diversidade muito grande de técnicas que podem ser utilizadas para materializar os projetos gráficos nas peças do vestuário. Estas devem ser definidas considerando o conceito da coleção, materiais têxteis que serão utilizados e as tecnologias disponíveis. Mais um exemplo dessas técnicas é o projeto gráfico inserido na blusa em couro da marca brasileira Animale (Figura 33), onde a textura é alcançada com aplicação de calor.

Figura 33 - Projeto gráfico aplicado em couro com por meio de calor



Fonte: Vogue (2013b)

Logo, o desenvolvimento das características visuais nos produtos de moda requer uma avaliação das técnicas disponíveis, dos materiais têxteis, das proporções, da distribuição de elementos e da localização para a sua construção. As composições visuais empregadas nas peças do vestuário devem ser concebidas a partir de uma prática projetual, considerando os diversos fatores envolvidos além da necessidade de transmitir o conceito da coleção com sucesso. Portanto, nesta etapa, que envolve a geração de alternativas de modelos, o domínio de fundamentos do Design Gráfico e do Design de Superfície é de grande importância para a criação das peças.

Ainda nessa etapa ocorrem as definições de configuração, materiais e tecnologias. Processos esses que podem interferir diretamente nas características

visuais dos produtos de Moda, uma vez que determinam a escolha das composições, dos tecidos e aviamentos e ainda dos processos produtivos.

A fase seguinte, a “Avaliação e Elaboração”, possui duas etapas onde os fundamentos da Programação Visual podem ser apropriados para o seu desenvolvimento: o detalhamento de configuração (desenho técnico) e o desenvolvimento de ficha técnica.

Assim, depois de selecionadas as alternativas que irão compor a coleção, são desenvolvidos os desenhos técnicos desses modelos. O desenho técnico é a representação bidimensional de uma peça e tem como função expor os detalhes do produto em suas minúcias para orientar a sua fabricação.

As informações contidas no desenho devem ser esmiuçadas e precisas a fim de possibilitar aos profissionais envolvidos na sua produção uma fácil leitura e interpretação. Todos os componentes da peça, como: costuras, pespontos, aviamentos, forros, bordados, estampas, aplicações, entre outros, devem estar dispostos de forma detalhada e precisa para não haver problemas na decodificação.

Suono (2007, p.58) informa que:

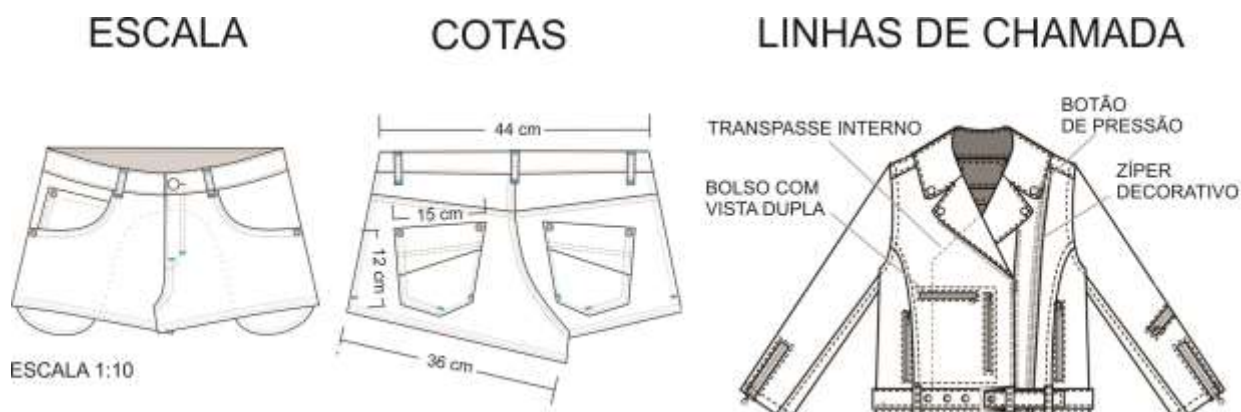
Em função do seu grau de complexidade, o desenho técnico requer do designer conhecimentos específicos sobre representação gráfica, uma vez que tais fundamentos acabam sendo necessários para o desenvolvimento de um desenho adequado para o setor produtivo (SUONO, 2007, p.58).

A principal característica desta linguagem de desenho é evidenciar as características que compõem o modelo com fidelidade e para isso alguns recursos podem ser utilizados como: a escala, as cotas e linhas de chamada.

A escala é uma forma de construção do desenho técnico que mantém as proporções das medidas reais do objeto representado. Suono (2007) pondera que muitos profissionais da moda consideram como dispensável o uso da escala no desenho técnico do vestuário, por isso seu uso é facultativo. As cotas têm por finalidade fornecer as dimensões do objeto. Poderão ser utilizadas para indicar as principais medidas da peça, isso facilita alguns processos, como a modelagem e o controle de qualidade (HATADANI, 2011). As linhas de chamada são utilizadas para fornecer informações adicionais a respeito de detalhes do objeto representado. Estas são utilizadas quando não é compreensível apenas com o desenho representado, portanto as informações complementares são indicadas por meio da

linguagem verbal (HATADANI, 2011). Essas especificações podem ser observadas na Figura 34.

Figura 34 - Especificações do desenho técnico de vestuário



Fonte: adaptado de Kuhnen (2015)

Depois de concluídos os desenhos das peças da coleção, estes juntamente com outras diversas informações sobre as suas características e processos de produção são dispostas em uma ficha técnica. As fichas técnicas são normalmente produzidas por designers de moda, seus assistentes ou estagiários e a sua configuração sofre variações de acordo com a empresa, o produto e a organização do setor de produção. Atualmente existem softwares que auxiliam na confecção de fichas técnicas, porém em muitas indústrias no Brasil, ela ainda é desenvolvida em programas vetoriais.

Uma versão definitiva com maiores informações é elaborada assim que o modelo é aprovado e antes de seguir para a produção. Treptow (2013, p.61) explica que “ela inclui ilustrações e anotações sobre materiais utilizados, dimensões do modelo, procedimentos de manufatura e acabamento”. Portanto, todas as informações do modelo a ser confeccionado são distribuídas visualmente no documento, respeitando uma ordem de diagramação. A Figura 35 apresenta parte de uma ficha técnica para um modelo do vestuário.

Figura 35 - Parte de uma Ficha técnica

Cabeçalho	Nome da Empresa ou Marca (endereço, telefone ou e-mail opcionais)								
Nome do Formulário:	LISTAGEM DE INSUMOS								
Informações gerais	Referência:			Designer:			Tamanho do protótipo:		
	Marca :			Designer Técnico:			Graduação		
	Segmento:			Tecido Principal:			36 38 40 42 44 46		
	Estação ou Coleção:			Cores:			Distribuição de tamanhos		
	Data criado: _/ _/ _			Data aprovado: _/ _/ _			1 2 3 3 2 1		
Consumo de insumos	Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	largura/ tamanho	Lote	Quantidade necessária	% quebra	Quantidade ajustada
	sarja								
	forro								
	zipper								
	linha								
	fio								
	pesponto								
	rebites								
	(...)								
Cores usar códigos dos fornecedores quando possível	Descrição		Opção A		Opção B		Opção C		
	sarja		preto		vermelho		branco		
	forro		natural		natural		branco		
	zipper		preto		vermelho		branco		
	linha		preto		vermelho		branco		

Fonte: adaptado de Treptow (2013, p.166)

Considerando a estrutura e a função dessas fichas fica evidente a sua ligação com a especialidade de Design de Informação. É fundamental o domínio dos seus preceitos para que na sua construção todas as informações sejam transmitidas sem equívocos pelos diversos setores onde esse documento tramita. Nesse sentido, Fernandes (2015) esclarece que informações processadas na forma de projeto transformam dados complexos, desestruturados e desorganizados em informação com valor e significado.

Depois da coleção confeccionada, na etapa de “Realização”, são desenvolvidos os materiais de divulgação da coleção/marca para a sua comercialização. A construção desses artefatos são fortemente orientados pelos preceitos do Design Gráfico. Pereira e Ribeiro (2008, p.1269) ressaltam que a relação entre o Design de Moda e o Design Gráfico “é confirmada pelos vários

projetos de Design que são desenvolvidos para uma determinada marca, como: cartões de visita, catálogos, vitrines, fachadas, etiquetas, *tags*, sacolas, papéis de embrulho, entre outros”.

Esses materiais possuem diversas aplicações e funções perante os produtos de moda. Por exemplo, as etiquetas são fixadas nos produtos do vestuário com a finalidade de promover a marca. Seu formato, diagramação e material são definidos considerando o modelo do vestuário, a identidade visual da marca e também pode ser baseada no tema de coleção. As etiquetas estão localizadas tanto na parte interna da peça, como na externa. Essas aplicações podem ser observadas na Figura 36.

Figura 36 - Etiquetas fixas nas peças do vestuário



Fonte: Lee (2016)

Existem também etiquetas removíveis que depois de adquirido o produto são retiradas da peça para o uso, as quais são popularmente conhecidas como *tag*. As *tags* de maneira geral são materiais de divulgação da marca e da coleção que podem trazer informações como: textos e imagens da inspiração da coleção, estação da coleção entre outros avisos de interesse dos usuários. Elas são confeccionadas em materiais, acabamentos e cores diferenciadas e são anexadas às peças do vestuário com o auxílio de cordões, fitas, correntes, entre outros. A

Figura 37 apresenta *tags* de diferentes marcas, neles podem ser observadas as diversas possibilidades de configuração de materiais, formas e diagramações.

Figura 37 - Tags



Fonte: acervo pessoal

Outra possibilidade de junção da área Gráfica com a Moda é o desenvolvimento das embalagens para os produtos do vestuário. As embalagens são recipientes que armazenam o produto temporariamente para o seu transporte. Treptow (2013, p.55) afirma que a embalagem para o produto de Moda “é importante, pois dá vida ao produto. É ela que traz informações a seu respeito, que o protege e promove. A embalagem funciona como um vendedor silencioso”. Além da função de suporte para o transporte, as embalagens possuem o papel de estenderem a visualização da marca após a finalização da compra. Assim, incorporam o papel de comunicação dos valores e representações da marca ou coleção. Hess e Pasztorek (2010, p.223), afirmam que:

Complementar ao produto, a embalagem pode realçar a experiência do consumidor de maneira única. Mais do que um simples receptáculo, ela pode ser vista como o ápice da comunicação visual da grife, imprimindo uma mensagem duradoura e de valor estético (HESS E PASZTOREK, 2010, p.223).

Portanto, as embalagens podem reforçar a identidade visual da marca, representando logo, símbolo e cores institucionais ou ainda estar relacionada a uma ação específica, como uma determinada coleção ou produto. Neste segundo caso, a identidade visual da marca é inserida de uma forma mais discreta e o tema da

coleção é explorado criando uma unidade conceitual entre produto e embalagem. A Figura 38 apresenta embalagens da marca Gucci que foram desenvolvidas valorizando a identidade visual da marca e embalagens da marca Farm Rio que foram projetadas para remeter ao sol, florestas e o mar do nosso país, fazendo referência ao conceito da coleção.

Figura 38 - Embalagens



Fonte: Época negócios (2012); Farm rio (2009)

A apresentação das peças de uma coleção para o público final pode ser realizada de várias formas, entre elas, campanhas em mídias impressa, audiovisual e digital, eventos, desfiles, catálogos e até mesmo por meio de aplicativos. Uma dessas possibilidades, que é amplamente utilizada por indústrias da Moda, são os catálogos.

Os catálogos são documentos visuais que apresentam por meio de fotos, textos e imagens as peças de uma coleção. Treptow (2013) afirma que os catálogos podem ser de dois tipos: o institucional e o de vendas. O institucional visa divulgar o conceito da coleção e o perfil do público-alvo, por meio de fotografias artísticas. Este material é normalmente distribuído por mala direta à imprensa, em desfiles e nos pontos de venda.

Já o catalogo de vendas tem o perfil de valorizar as peças da coleção, permitindo observar tecidos, modelagens e estampas. Ele pode ainda ser acompanhado de informações como opção de cores adicionais, composição dos tecidos e sugestão do preço de venda, sendo que normalmente é enviado por mala direta apenas para compradores e lojistas. Cabe ressaltar que existem algumas

empresas, geralmente as de menor porte, que desenvolvem um único catálogo para as duas funções, e para tanto, utilizam fotografias menos artísticas e mantêm informações que podem ser repassadas ao cliente final. Exemplo dos dois tipos de catálogos, institucional e de vendas pode ser acompanhado na Figura 39.

Figura 39 - Catálogos



Fonte: Luiz zonzini (2014)

Ainda pensando na divulgação da coleção, os convites são imprescindíveis para a entrada em desfiles. Eles trazem informações sobre local, dia e horário do evento além de possibilitarem uma pequena amostra do conceito da coleção. Hess e Pasztorek, (2010, p.223) esclarecem que “geralmente, pouquíssimos convites são produzidos, dando a chance ao designer gráfico de explorar técnicas de produção especiais”. Assim, esse material que garante a entrada nos desfiles de Moda é projetado para criar expectativa para o evento, estimular a vontade em participar e aguçar a curiosidade de quem o recebe. A Figura 40 mostra convites das marcas Ronaldo Fraga, Têca por Helô Rocha, Fause Hatén, Triton, Ellus, João Pimenta, UMA, Samuel Cirnansck, Lino Villaventura, Colcci, Maria Garcia, R.Rosner e Forum.

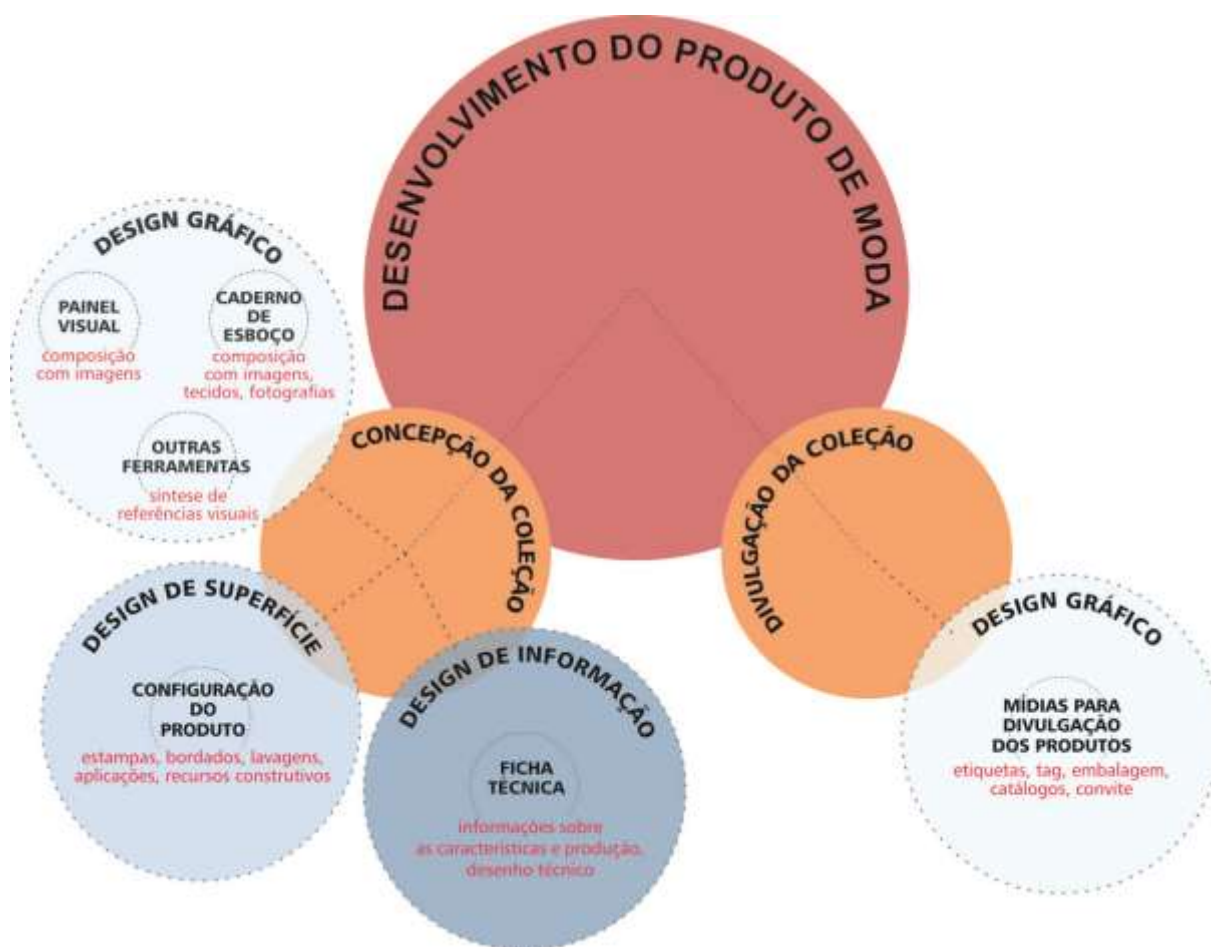
[illegible]

Fonte: Namoradeira (2012)

Nos materiais de divulgação anteriormente apresentados diversas técnicas e fundamentos do Design Gráfico são incorporados ao projeto. Uma série de recursos como: tipografia, cor, imagens, layout, acabamento, técnicas de impressão, escolha de materiais, formato e diagramação são manipulados para representar o espírito da coleção e a personalidade da marca. Samara (2010, p.199) argumenta que “quando o designer visualiza o projeto sob todos esses aspectos, o resultado é uma experiência evocativa, emocional, útil, agradável e memorável”.

Finalizando a apresentação do processo de desenvolvimento dos produtos de Moda, fica evidente que os conhecimentos de algumas especialidades do Design têm participação na concepção desses produtos. Os fundamentos e conhecimentos do Design Gráfico, Design de Superfície e Design de Informação são essenciais para o desenvolvimento de projetos gráficos das etapas apresentadas. Assim, pode-se fazer algumas observações sobre a maneira como esses conhecimentos podem ser utilizados pela Moda no decorrer deste processo, classificando suas participações em duas etapas: na concepção da coleção e na divulgação dos mesmos, como pode ser acompanhado na Figura 41.

Figura 41 - Processo de desenvolvimento do produto de Moda sob a perspectiva da Programação Visual



Fonte: Elaborado por Livia Marsari Pereira

Na primeira etapa, que engloba todos os procedimentos referentes à concepção da coleção, a relação entre a área do Design de Moda e o Design Gráfico, Design de Superfície e o Design da Informação são estabelecidas de forma efetiva. Todas as ações que envolvem o projeto de produtos de moda, como: painel visual de coleção, caderno de esboços, configuração do produto com estampas, bordados, lavagens, aplicações e o desenvolvimento de fichas técnicas, são atividades específicas do Design de Moda, que normalmente são abordadas nos seus cursos de graduação. Assim, ao entrarem no mercado de trabalho, os designers de moda devem estar aptos a exercer qualquer um destes processos, se necessário.

A fim de realizar as funções envolvidas nesta etapa com coerência e eficiência alguns fundamentos do Design Gráfico, Design de Superfície e do Design da

Informação, como: a Linguagem Visual, Identidade Visual, princípios de composição e Layout, Teoria da Gestalt, Tipografia, Técnicas Visuais, Técnicas de Acabamento e Impressão e Teoria das Cores, podem ser incorporados nesta trajetória como forma de auxiliar na organização, análise e apresentação de soluções visuais. Esses conhecimentos correspondentes às especialidades do Design apresentadas, ao serem aplicados no campo do Design de Moda, podem ser compreendidos como um suporte técnico na construção de projetos visuais e ainda uma ferramenta facilitadora da transmissão de uma mensagem ou informação.

Desta forma, os profissionais da moda, ao se apropriarem de alguns fundamentos das especialidades do Design para efetuar seus projetos, podem alcançar resultados visuais que permitem uma comunicação visual com maior eficácia. Trata-se de um processo de obter conhecimentos de outras especialidades do Design com a finalidade de efetuar um melhor desempenho nas atividades que são de responsabilidade do universo do Design de Moda.

Na segunda etapa, em que são desenvolvidos os materiais de divulgação da coleção/ marca, diversos profissionais devem estar envolvidos no projeto. Alguns deles são: fotógrafo, diretor de arte, maquiador, modelos, cabelereiro, publicitário, designer de produto, designer de moda, designer gráfico, entre outros. Nesta etapa fica evidente o envolvimento de demais especialidades do Design na elaboração de um projeto.

Portanto, o designer de moda atua neste cenário como um coordenador dos processos de confecção desses materiais, auxiliando outros profissionais no seu desenvolvimento, uma vez que profissionais de moda não detêm conhecimentos aprofundados que são necessários para desenvolver esses projetos. Neste contexto, o designer de moda não é responsável por efetivamente executar o projeto gráfico, mas sim em gerenciar sua construção, para que o espírito da coleção e a identidade da marca possam ser transmitidos com fidelidade (Figura 42). Isso vem ao encontro da postura multidisciplinar tão necessária ao profissional da área do Design.

Figura 42 - Atuação do designer de Moda nas etapas que envolvem conhecimentos de Programação Visual



Fonte: Elaborado por Livia Marsari Pereira

Entende-se assim que, todas as informações gráficas que permeiam o desenvolvimento da coleção e a construção dos materiais de divulgação podem ser projetadas a partir das técnicas elementares do Design Gráfico, do Design de Superfície e do Design da Informação. Fica evidente que profissionais das especialidades citadas e do Design de Moda têm conhecimentos específicos e áreas de atuação distintas. Porém, é necessário que o designer de moda possua ciência dos fundamentos empregados nestes processos como possibilidade de orientação para desenvolver a coleção. E ainda para que possua parâmetros para estabelecer uma atitude crítica quando desenvolver projetos em parceria com um desses profissionais.



Pesquisa de Campo

Neste capítulo serão apresentados os resultados obtidos com a Pesquisa de Campo. A apresentação dos resultados é dividida em duas etapas. A primeira corresponde à identificação dos cursos Superiores de Moda e análise das ementas de disciplinas que abordam a Programação Visual. Em seguida, na segunda, são expostas as respostas e análises das entrevistas divididas por questão. E para finalizá-lo é realizada uma discussão referente aos resultados obtidos nessas duas etapas.

7 PRIMEIRA ETAPA- DISCIPLINAS SOBRE PROGRAMAÇÃO VISUAL NOS CURSOS SUPERIORES DE MODA

7.1 Identificação do ambiente da pesquisa

O Brasil atualmente conta com 176 cursos superiores na área de Moda. A distribuição desses cursos no País pode ser acompanhada na Tabela 12.

Tabela 12 - Cursos na área de Moda no Brasil distribuídos por regiões

REGIÃO	ESTADO	QUANTIDADE DE CURSOS	GRAU		GRATUIDADE DO CURSO	
Norte	Acre	0				
	Amapá	0				
	Amazonas	2	Bacharelado	1	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	2
	Pará	2	Bacharelado	1	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	2
	Roraima	0				
	Rondônia	0				
	Tocantins	0				
Nordeste	Alagoas	1	Bacharelado	0	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	1
	Bahia	6	Bacharelado	1	Sim	0
			Tecnológico	5	Não	6
	Ceará	8	Bacharelado	1	Sim	1
			Tecnológico	7	Não	7
	Maranhão	0				
	Paraíba	1	Bacharelado	0	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	1
	Piauí	3	Bacharelado	1	Sim	1
			Tecnológico	2	Não	2
	Pernambuco	6	Bacharelado	1	Sim	0
			Tecnológico	5	Não	6
Centro-Oeste	Rio Grande do Norte	1	Bacharelado	0	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	1
	Sergipe	1	Bacharelado	0	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	1
	Goiás	6	Bacharelado	2	Sim	3
			Tecnológico	4	Não	3
	Mato Grosso	1	Bacharelado	0	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	1
Sudeste	Mato Grosso do Sul	1	Bacharelado	0	Sim	0
			Tecnológico	1	Não	1
	Distrito Federal	4	Bacharelado	0	Sim	0
			Tecnológico	4	Não	4
	Espírito Santo	5	Bacharelado	1	Sim	0
			Tecnológico	4	Não	5
	Minas Gerais	13	Bacharelado	8	Sim	3
			Tecnológico	5	Não	10
Sul	Rio de Janeiro	12	Bacharelado	5	Sim	0
			Tecnológico	7	Não	12
	São Paulo	48	Bacharelado	19	Sim	1
			Tecnológico	29	Não	47
	Paraná	16	Bacharelado	7	Sim	3
			Tecnológico	9	Não	13
	Rio Grande do Sul	17	Bacharelado	3	Sim	2
			Tecnológico	14	Não	15
	Santa Catarina	22	Bacharelado	12	Sim	4
			Tecnológico	10	Não	18

Fonte: adaptado do site: <emec.mec.gov.br>. Acesso em 10/jun/2015

A partir da análise dos dados, fica evidente uma disparidade na distribuição dos cursos superiores de Moda no País. As regiões com maior concentração são a Sudeste com 78 cursos e a Sul com 55, seguida pela região Nordeste com 27 e a Centro- Oeste com 12. A região com menor quantidade de cursos superiores de Moda é a Norte com apenas 4 cursos.

Diante desse cenário, foram selecionados os cursos considerando as recomendações do Guia do Estudante 2015 (Tabela 13).

Tabela 13 - Cursos de Moda recomendados pelo Guia do Estudante 2015

Faculdade	Estrelas
(SC) Florianópolis - Udesc	★★★★★
(SP) São Paulo - Fasm	★★★★★
(CE) Fortaleza - UFC	★★★★★
(GO) Goiânia - UFG	★★★★★
(PA) Belém - Unama	★★★★★
(PR) Londrina - UEL	★★★★★
(RJ) Rio de Janeiro - Senai - Cetiqt	★★★★★
(RS) Porto Alegre - UniRitter	★★★★★
(SC) Blumenau - FURB	★★★★★
(SP) São Paulo - Belas Artes	★★★★★
(SP) São Paulo - Senac-SP	★★★★★
(SP) São Paulo - Universidade Anhembi Morumbi	★★★★★

Fonte: Previdelli (2015, p.1)

E ainda os dez primeiros cursos do Ranking Universitário Folha 2015, que pode ser observado na Tabela 14.

da investigação. Portanto, a lista e o perfil dos cursos selecionados para análise encontram-se na Tabela 15.

Tabela 15 - Perfil dos cursos analisados

UNIVERSIDADE	CURSO	GRAU	INÍCIO	CARGA HORÁRIA	CIDADE/ESTADO
Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - FEBASP	Design de Moda	Bacharelado	07/12/2001	2880	São Paulo/SP
Centro Universitário SENAC - SENACSP	Design de Moda - Estilismo	Bacharelado	01/02/1999	3180	São Paulo/SP
Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC	Moda	Bacharelado	01/03/1996	3240	Florianópolis/SC
Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR	Desenho Industrial - Design de Moda	Bacharelado	22/02/2010	2898	Curitiba/PR
Universidade Anhembi Morumbi - UAM	Moda - Design	Bacharelado	02/01/2007	2520	São Paulo/SP
Universidade da Amazônia - UNAMA	Moda	Bacharelado	01/01/2007	2880	Belém/PA
Universidade Estadual de Londrina - UEL	Design de Moda	Bacharelado	24/02/1997	2943	Londrina/PR
Universidade Federal de Goiás - UFG	Design de Moda	Bacharelado	04/03/1996	2956	Goiânia/GO
Universidade Federal do Ceará - UFC	Design - Moda	Bacharelado	01/01/1994	3104	Fortaleza/CE
Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG	Design de Moda	Bacharelado	02/03/2009	2400	Belo Horizonte/MG
Universidade FEEVALE - FEEVALE	Moda	Bacharelado	18/02/2002	2400	Novo Hamburgo/RS
Universidade Regional de Blumenau - FURB	Moda	Bacharelado	11/08/1997	3582	Blumenau/SC
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR	Design de Moda	Tecnológico	30/07/2007	3000	Apucarana/PR

Fonte: adaptado do site: <emec.mec.gov.br>. Acesso em 10/jun/2015

As matrizes curriculares dos cursos analisados estão disponíveis para consulta no Apêndice C. Os cursos objeto de análise desse estudo, em sua maioria, são bacharelados. Fato esse que não representa o cenário nacional, pois existem em maior quantidade cursos superiores de Moda tecnológicos. Aproximadamente 64% dos cursos superiores de Moda são tecnológicos de curta duração enquanto 36%

são bacharelados. Entretanto, os cursos com maior destaque considerando o Guia do Estudante (2015) e o Ranking Universitário Folha 2015 são os com grau de bacharelado. Acredita-se que essa conjuntura pode ser decorrência de que os cursos tecnológicos, em sua maioria, são recentes comparados aos bacharelados e possuem uma carga horária relativamente menor.

As datas de início dos cursos, selecionados para análise, estão entre os anos de 1994 e 2010, sendo uma média de aproximadamente 13 anos de existência. As cargas horárias variam entre 2400 e 3582 horas de duração e são distribuídos da seguinte forma: seis na região Sul, quatro na Sudeste, uma na Norte, uma na Nordeste e uma na Centro-Oeste.

A seguir são apresentadas as análises das ementas das disciplinas que reúnem conteúdos sobre a Programação Visual dos cursos superiores em Moda selecionados. As informações sobre as disciplinas e as suas respectivas ementas foram distribuídas em dois perfis de tabelas. A legenda sobre a forma de distribuição dos conteúdos pode ser acompanhada na Tabela 16.

Tabela 16 - Legenda das tabelas

REPRESENTAÇÃO	SIGNIFICADO
 Tabelas na cor azul	Expõem as disciplinas que contemplam fundamentos da Programação Visual
 Tabelas na cor rosa	Constituem as disciplinas que utilizam fundamentos da Programação Visual para desenvolver etapas do processo projetual de Moda.
Palavras em negrito	Representam os conteúdos que correspondem a Programação Visual

Fonte: Elaborado por Livia Marsari Pereira

7.2 Ementas das disciplinas de Cursos Superiores de Moda

As ementas das disciplinas selecionadas para análise estão disponíveis no Apêndice D. A seguir será apresentado um resumo dos pontos principais de cada ementa.

Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - FEBASP

O curso de Design de Moda da FEBASP é composto por oito semestres. As ementas das disciplinas foram disponibilizadas via e-mail pela coordenadora do curso (NAKAD, 2015).

A disciplina “Metodologia Visual bidimensional”, disposta no primeiro semestre do curso, abrange conteúdos referentes aos fundamentos da Linguagem Visual. A disciplina “Psicologia da percepção”, que está inserida no segundo semestre, além de abordar os preceitos da Percepção Visual também aprofunda-se nas teorias e metodologias da Linguagem Visual.

Alocada no quarto semestre, a disciplina “Estudos das cores e materiais”, entre outros conteúdos, propõe uma apresentação mais profunda da Teoria da cor. Integrando o quinto semestre, a disciplina “Projetos Intercursos” promove um estudo de especialidades do Design a fim de desenvolver projetos de Moda interdisciplinares. Já a disciplina “Design Gráfico para Moda”, inserida no sexto semestre, como o próprio nome sugere, abrange conteúdos do Design Gráfico. São explorados conteúdos, como: Linguagem Visual, Layout e desenvolvimento de projetos gráficos.

Outras disciplinas que se referem à Programação Visual aplicada ao universo da Moda também podem ser encontradas no curso de Design de Moda da FEBASP.

A disciplina “Processo criativo em Moda”, que pertence ao primeiro semestre, utiliza o *Sketchbook* com a finalidade de agrupar as ideias para o desenvolvimento da coleção. Os fundamentos do Design Gráfico são essenciais para o desenvolvimento desse caderno de esboços.

A disciplina “Estamparia”, inserida no terceiro semestre, baseia-se nos conceitos do Design de Superfície para abordar conteúdos referentes ao projeto de estampas. A disciplina “Design Gráfico para Moda”, inserida no sexto semestre propõe o desenvolvimento de projetos gráficos para a Moda.

Centro Universitário SENAC - SENACSP

O curso de Design de Moda - Estilismo do SENAC/SP é composto por oito semestres. As ementas das disciplinas foram disponibilizadas via e-mail pelo coordenador MOURA (2015), que solicitou a não divulgação dos seus conteúdos.

A disciplina “Teoria da cor”, inserida no primeiro semestre do curso, apresenta uma abordagem inicial da Linguagem Visual, seguida de conteúdos referentes à Teoria da cor, como: harmonia das cores e estudo da cor nos diferentes suportes (digitais e materiais) e finaliza introduzindo sobre a Gramática Visual e Composição. Percebe-se que os assuntos abordados são os fundamentos iniciais de dois conteúdos: Teoria da cor e Linguagem Visual.

A disciplina “Composição e forma” integra o segundo semestre do curso e trabalha os seguintes temas referente a Programação Visual: Linguagem Visual, experimentações e ocupações no espaço, estruturas formais, criação de novas formas (bidimensional e tridimensional) e as estruturas geométricas. Verifica-se que os fundamentos da Sintaxe Visual estão presentes novamente nessa disciplina, porém, abordados de forma aprofundada. Isso pode ser constatado na apresentação de conteúdos como a composição e diagramação. Ainda fica evidente o forte estímulo para aplicação dos conhecimentos adquiridos na forma de experimentações e criação de projetos visuais.

Além das disciplinas citadas anteriormente, existem outras que abrangem conteúdos referentes à Programação Visual, porém, aplicadas no universo da Moda.

A disciplina “Comunicação Visual de Moda”, alocada no quarto semestre do curso, aborda conteúdos referentes à comunicação que é estabelecida pelos produtos de Moda. Portanto, assuntos como: a Linguagem Visual empregada ao desenvolvimento de produtos de Moda e as potencialidades dessa comunicação são o foco da disciplina. Somado a essas questões, ainda é estudado os fundamentos da construção da Identidade Visual. Assim, percebe-se reunido nessa disciplina as diversas vertentes da Comunicação Visual aplicadas aos produtos de Moda: como é concebida, os seus processos, resultados e ainda a sistematização e personalização dos produtos para criar uma unidade e identidade por meio das representações visuais.

A disciplina “Laboratório Têxtil II” também pertence ao quarto semestre e traz conteúdos referentes ao Design de Superfície. Explorar as características das superfícies, construir amostras e elucidar a relação entre Design Têxtil, Design de Moda e Design de Superfície são os assuntos discutidos por essa disciplina. Fica evidente, que o domínio dos fundamentos do Design de Superfície é essencial para a compreensão e desenvolvimento dos conteúdos propostos por essa ementa.

Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

O curso Bacharelado em Moda – Habilitação em Design de Moda da UDESC é composto por oito semestres. As ementas estão disponibilizadas para o *download* em UDESC – CEART (2015).

A disciplina “História da Arte e do Design” apresenta somente um conteúdo referente à Programação Visual. Os estudos iniciam-se com os fundamentos da Linguagem Visual, seguidos de diversos outros referentes à história da Arte e do Design. Acredita-se que a abordagem dos sistemas de Comunicação Visual como introdução aos assuntos centrais da disciplina são uma maneira de preparar o aluno para uma maior compreensão do que será abordado na sequência.

Também disposta no primeiro semestre do curso, a disciplina “Fundamentos teóricos e práticos da cor” apresenta os preceitos da Teoria da cor e sua aplicação em processos do desenvolvimento do produto de moda.

A disciplina “Expressão visual da Moda” está presente nos semestres finais do curso e engloba três assuntos da Programação Visual: Comunicação Visual, Percepção Visual e Composição. A Comunicação Visual que já foi abordada na disciplina “História da Arte e do Design” é apresentada nesse segundo momento como uma ferramenta para a comunicação dos produtos. A Percepção Visual é compreendida nos seus fundamentos e exercida a sua prática em diversos suportes, entre eles a Moda. Já sobre a Composição são apresentados os seus elementos e a sua aplicação na Moda.

Somada às disciplinas apresentadas anteriormente, existem outras que abrangem conteúdos referentes à Programação Visual aplicados no universo da Moda.

A disciplina de “Design Têxtil” que está disposta no sexto semestre aborda, entre outros conteúdos, o Design de Superfície. Sobre o Design de Superfície são apresentados seus fundamentos essenciais para a criação de projetos no âmbito têxtil. Já a disciplina “Design de estrutura e superfícies têxteis” que está inserida no semestre seguinte, coloca-se como uma continuação do conteúdo. Além de trabalhar diversos outros assuntos referentes aos processos têxteis, ela possui um tópico sobre o projeto do padrão para e estamparia.

As disciplinas “Desenho de produto de Moda” e “Desenho de book digital” estão alocadas no sétimo e oitavo semestre respectivamente e colocam-se como uma continuação dos conteúdos. Ambas, abordam entre outros assuntos, princípios da Programação Visual para elaboração de book de coleção e a disposição dos seus componentes. Entende-se que para isso são necessários conhecimentos de fundamentos do Design Gráfico, como: Layout, Tipografia, Impressão e Acabamento.

Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR

O curso de bacharelado em Design Industrial - Design de Moda da PUCPR é composto por oito semestres. As ementas das disciplinas foram disponibilizadas via e-mail pela coordenadora do curso (TEIXEIRA, 2015).

Disposta no primeiro semestre do curso, a disciplina “Teoria da cor”, assim como em outros cursos, apresenta os preceitos da Teoria da cor e sua aplicação em processos do desenvolvimento do produto de moda.

As disciplinas “Composição I” e “Composição II”, como o próprio nome e inserção no terceiro e quarto semestres respectivamente sugerem, colocam-se como complementares. Percebe-se que os mesmos assuntos abordados na primeira repetem-se na segunda, porém somado a outros. Ambas abordam a Linguagem Visual, os elementos e técnicas da representação. Não fica explícito na ementa, mas acredita-se que esses temas devem ser trabalhados de uma maneira inicial na primeira disciplina, compreendendo seus conceitos e fundamentos, e na segunda de uma forma aprofundada. A Disciplina “Composição II” ainda aborda conteúdos sobre organização visual e as Técnicas visuais, exemplificada na ementa como: equilíbrio, clareza e harmonia.

Além das disciplinas abordadas existem outras que abrangem conteúdos referentes à Programação Visual aplicadas no universo da Moda.

Inserida no quarto semestre, a disciplina “Computação Gráfica II” reúne práticas da Linguagem Visual, Técnicas Visuais, Design de Superfície e do Design Gráfico. Nesta ementa, alguns fundamentos da Linguagem Visual e as Técnicas Visuais são utilizados no desenvolvimento de desenhos, e os conhecimentos do Design de Superfície servem como base para o projeto de estampas. Já os fundamentos do Design Gráfico permeiam a criação de ambiências, onde se julga serem necessários os conhecimentos de Layout, Grid, Tipografia, entre outros para compor a apresentação das coleções.

A disciplina “Produção e direção de Moda I”, disposta no sétimo semestre, entre outros conteúdos, aborda o desenvolvimento de materiais de divulgação da coleção/marca, na forma de catálogos, outdoors e outros. Assuntos esses que utilizam para o seu desenvolvimento preceitos do Design Gráfico.

Universidade Anhembi Morumbi - UAM

O curso de Design de Moda da UAM é composto por oito semestres. As ementas das disciplinas foram disponibilizadas via e-mail pela coordenadora do curso (NAVALON, 2015).

A disciplina “Linguagem Visual na Moda” pertence ao primeiro semestre e aborda conteúdos iniciais para o desenvolvimento de projetos gráficos, como: Percepção Visual, Linguagem Visual e a Composição Visual. Os dois primeiros temas são explorados de forma ampla, provavelmente expondo seus princípios fundamentais. Já o terceiro tema, a Composição Visual, além de suas bases, é explorado a sua aplicação nos projetos de Moda.

A disciplina “Produção editorial e direção de Arte em Moda” está presente no último semestre do curso, o oitavo. Sua ementa propõe essencialmente o estudo do Design Gráfico, desde os seus fundamentos até a execução de projetos gráficos. Porém, é válido salientar que os conteúdos estão propostos de forma inerente ao universo da Moda.

Outras disciplinas que se referem à Programação Visual especificamente na Moda podem ser encontradas no curso de Moda - Design da UAM. A disciplina

“Imagem gráfica e digital para a Moda” está disposta no primeiro semestre. Além de assuntos referentes a *softwares* de manipulação de imagens, também são abordados conteúdos sobre os procedimentos para criação de projetos gráficos na Moda.

No sexto semestre do curso está presente a disciplina “Fundamentos da imagem e da produção de Moda” que retrata, entre outros assuntos, as atribuições do designer de moda referente ao desenvolvimento de projetos visuais para a divulgação da coleção/marca.

Universidade da Amazônia - UNAMA

O curso Bacharelado em Moda da UNAMA é composto por seis semestres. As ementas estão disponibilizadas para o *download* em UNAMA – MODA (2015).

A disciplina “Metodologia Visual” está inserida no primeiro semestre e faz um compilado de diversos conteúdos dos fundamentos da Programação Visual. Percebe-se que a carga horária desta disciplina é alta com 80 horas, portanto, acredita-se que devido a esse fator tantos temas possam ser explorados. De forma resumida, os principais assuntos são: Linguagem visual, Técnicas Visuais, Composição Visual, Teoria da cor, Percepção Visual e Gestalt.

Inserida no segundo semestre, a disciplina “Desenho técnico aplicado à Moda” aborda conteúdos da Linguagem Visual de maneira mais aprofundada e ainda estuda alguns elementos do Design da Informação para comunicar dados técnicos por meio de elementos como: cotas, vistas, escalas, especificações, entre outros. O Design Gráfico juntamente com o Design da Informação estão presentes na disciplina quando na ementa é citado o desenvolvimento de projetos de *displays* e totens expositivos.

A disciplina “Programação Visual aplicada à Moda” pertence ao último semestre do curso, o sexto. Esta disciplina é constituída essencialmente de conteúdos que fazem referência ao Design Gráfico e ao Design da Informação. O Design Gráfico é apresentado tanto nos seus fundamentos como na aplicação em projetos gráficos como: na criação de identidade corporativa, desenvolvimento de marcas, manual de identidade, etiquetas, catálogos, embalagens, módulos expositivos e *displays*.

Vale salientar que os projetos de todos os materiais citados anteriormente não são exclusivamente desenvolvidos pelos preceitos do Design Gráfico. É necessário um conjunto de conhecimentos para as suas execuções, mas o domínio dos seus métodos e das ferramentas é essencial. O Design da Informação está presente especificamente no desenvolvimento de projetos de etiquetas e pode contribuir para o desenvolvimento dos módulos expositivos e *displays*.

Outra disciplina do curso de Moda da UNAMA que se referem à Programação Visual especificamente na Moda, a disciplina “Criação e desenvolvimento de coleção” está disposta no quinto semestre e aborda entre outros conteúdos a criação de um portfólio. Entende-se que para o desenvolvimento do portfólio é necessário o domínio dos conhecimentos do Design Gráfico e do Design de Informação. Esses conteúdos auxiliarão na concepção do projeto gráfico, na distribuição das informações e na eficácia em transmiti-las.

Universidade Estadual de Londrina - UEL

O curso Bacharelado em Design de Moda da UEL é composto por quatro anos. As ementas estão disponibilizadas para o download em UEL – PROGRAD (2015).

Alocada no primeiro ano, a disciplina “Metodologia Visual” compreende conteúdos sobre: Percepção visual, Teoria da Gestalt, Composição visual, Técnicas visuais e Teoria da cor. A disciplina “Técnicas de representação”, disposta no primeiro ano do curso, apesar de compreender assuntos referentes às técnicas de representação (desenho), abrange também os fundamentos da Linguagem visual, como: linha e textura; princípios do Design Gráfico, como: *Layout* e Acabamentos e elementos do Design da Informação, como: desenhos explicativos e cotas.

A disciplina “Composição”, disposta no segundo ano, aborda especificamente assuntos referentes aos princípios da Sintaxe Visual. Incorporando, assim, todos os seus aspectos, desde a noção do espaço, a organização dos elementos visuais até a sua aplicação em produtos. A disciplina “Programação visual”, prevista para o terceiro ano, engloba assuntos referentes ao Design Gráfico, como: Diagramação, Tipografia e Produção Gráfica além de assuntos como: unidade e acuidade visual. Preocupa-se em aplicar esses conteúdos na comunicação de projetos de Moda e na construção do conceito da marca.

Além das disciplinas percorridas, existem outras que abrangem conteúdos referentes à Programação Visual aplicadas no universo da Moda. A disciplina “Processos têxteis”, alocada no segundo ano, trata de preceitos do Design de Superfície aplicados ao universo da Moda, retratando o desenvolvimento de estampas e a utilização do *rapport*.

Universidade Federal de Goiás - UFG

O curso de Design de Moda da UFG é composto por oito semestres. As ementas estão disponibilizadas para o *download* em UFG – FAV (2015).

Disposta no primeiro semestre do curso, a disciplina “Estudos cromáticos”, abrange conteúdos sobre a Teoria da cor. A disciplina “Laboratório de criação”, que também pertence ao primeiro semestre, entre outros assuntos, aborda alguns fundamentos da Linguagem Visual. A disciplina “Design de Superfície em Moda” inicia tratando dos elementos da Linguagem Visual, especificamente as texturas, visuais e táteis. Enquanto a disciplina “Leitura e produção de imagem” discute e analisa os aspectos da Comunicação Visual.

Somada às disciplinas apresentadas anteriormente, existe outra que abrange conteúdos referentes à Programação Visual, porém, aplicados no universo da Moda. A disciplina “Design de Superfície em Moda” contempla alguns fundamentos do Design de Superfície e sua aplicação na Moda, como: no projeto de estampas e de *rapport*.

Universidade Federal do Ceará - UFC

O curso de Design - Moda da UFC é composto por oito semestres. As ementas das disciplinas foram disponibilizadas via e-mail pela coordenadora do curso (FILGUEIRAS, 2015).

A disciplina “Fundamentos do Design”, alocada no primeiro semestre do curso, apresenta alguns fundamentos da Programação visual, dentre eles: Linguagem visual, Teoria da Gestalt, Sintaxe Visual e Teoria da cor. Já a disciplina “Comunicação Visual aplicada”, inserida no quarto semestre, abrange conteúdos da Comunicação Visual, Percepção Visual, Linguagem Visual e ainda alguns conhecimentos do Design Gráfico que são aplicados na apresentação de projetos.

Não foram localizados nas ementas das disciplinas do curso de Design - Moda da UFC os demais conteúdos referentes à Programação Visual aplicados na Moda. Porém, isso não significa que esses conteúdos não são contemplados no curso, mas que apenas podem não estar descritos nas ementas.

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG

O curso de Design de Moda da UFMG é composto por oito semestres. As ementas das disciplinas foram disponibilizadas via e-mail por uma professora do curso (BATISTA, 2015).

A disciplina “Forma, cor e composição”, disposta no primeiro semestre, aborda conteúdos referentes à Linguagem Visual e a Teoria da cor. Com uma carga horária elevada, 75 horas.

Outras disciplinas que se referem à Programação Visual especificamente na Moda também podem ser encontradas no curso de Design de Moda da UFMG.

A disciplina “Estamparia”, disposta no terceiro semestre, utiliza-se dos fundamentos do Design de Superfície para propor a execução de projetos de estampas. Também disposta no terceiro semestre, a disciplina “Desenho básico do vestuário” abrange alguns conteúdos que são essenciais os conhecimentos do Design da Informação para o seu desenvolvimento, como: ilustração, desenho técnico e fichas técnicas.

Universidade FEEVALE - FEEVALE

O curso de bacharelado em Moda da FEEVALE é composto por oito semestres. As ementas estão disponibilizadas para o *download* em FEEVALE (2015).

A disciplina “Metodologia visual”, disposta no primeiro semestre do curso, aborda dois assuntos referentes à Programação Visual. O primeiro deles, a representação gráfica da forma e o segundo, os elementos plásticos. Ambos compreendem os fundamentos da Linguagem visual. A disciplina “Cor e composição”, que integra o segundo semestre, abrange a Teoria da cor, que discute seus fundamentos, composição e aplicação nos processos da Moda.

São notadas outras disciplinas no curso de Moda da FEEVALE que abrangem conteúdos referentes à Programação Visual aplicados no universo da Moda. As disciplinas “Desenho técnico para Moda” e “Desenho de Moda II”, respectivamente pertencentes ao terceiro e quarto semestre, colocam-se como continuação dos conteúdos. Ambas compreendem fundamentos do Design de Informação, na primeira, é discutida a representação gráfica e técnica e a elaboração de ficha técnica e na segunda, a execução de ficha técnica por meio de *softwares* específicos.

Universidade Regional de Blumenau - FURB

O curso Bacharelado em Moda da FURB é composto por oito semestres. As ementas estão disponibilizadas para o *download* em FURB (2015).

A disciplina “Linguagem do Desenho I”, inserida no primeiro semestre do curso, entre outros assuntos referentes às técnicas de representação (desenho/ilustração), aborda os elementos da Linguagem Visual e os fundamentos da Percepção Visual. A disciplina “Estudo da cor”, disposta no terceiro semestre, dedica-se totalmente ao estudo da cor e sua relação com a Moda. Entre os conteúdos contemplados, destaca-se a Teoria da cor.

Outra disciplina do curso de Moda da FURB que se referem à Programação Visual especificamente na Moda, a disciplina “Ilustração gráfica na Moda I”, alocada no quarto semestre do curso, entre outros conteúdos, aborda o Design de Superfície aplicado a Moda, apresentando assuntos, como: criação de estampas, *jacquard* e *raport*.

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR

O curso de tecnologia em Design de Moda da UTFPR é composto por oito semestres. As ementas estão disponibilizadas para o *download* em UTFPR (2015).

A disciplina “Desenho técnico e ilustração”, disposta no terceiro semestre, abordam dois fundamentos da Programação Visual. Primeiramente alguns preceitos do Design de Informação, onde é discutida sua aplicação na Moda, como na forma de desenho técnico e projeções do vestuário. Já o segundo fundamento é a Teoria da cor que se faz presente na ementa de forma ampla.

No quarto semestre do curso, a disciplina “Pesquisa e criação II” compreende entre outros conteúdos, alguns fundamentos do Design Gráfico, como: Composição visual, Tipografia, Unidade e Identidade Visual.

Outras disciplinas que se referem à Programação Visual especificamente na Moda também podem ser encontradas no curso de Design de Moda da UTFPR. A disciplina “Desenho de acessórios e estampa”, presente no quarto semestre do curso, contempla o Design de Superfície na área da Moda, com conteúdos referentes ao desenvolvimento de projetos de estampas. A disciplina “Softwares de Design e de visualização”, disposta no sexto semestre, apresenta conteúdos que referem-se à aplicação dos fundamentos do Design da Informação na Moda, como no desenvolvimento de fichas técnicas.

7.3 Análise comparativa das ementas de disciplinas de cursos superiores de Moda

Diante dos dados analisados é possível traçar algumas considerações referentes à forma como estão sendo abordados os conteúdos da Programação Visual em cursos superiores de Moda. As observações seguem a mesma divisão apresentada anteriormente. Iniciando com dados das ementas que contemplam fundamentos da Programação Visual e em seguida das ementas que utilizam fundamentos da Programação Visual para desenvolver etapas do processo projetual de Moda.

Fundamentos da Programação Visual nos cursos superiores de Moda

Para facilitar a compreensão das informações optou-se por dividir os dados em quatro subgrupos: Linguagem Visual; Design Gráfico; Design de Superfície; Design da Informação.

Linguagem Visual

Este tópico nominado Linguagem Visual compreende também conteúdos da Comunicação Visual e das Técnicas Visuais. A Comunicação Visual foi pouco encontrada nas ementas analisadas. Somente 23% dos cursos apresentam esse conteúdo nas suas ementas, respectivamente alocadas no sexto, sétimo e quarto

semestre. Acredita-se que isso não significa que os outros cursos não abordam esses conteúdos, mas que apenas esse tema pode ser trabalhado juntamente com outros ou ainda de forma superficial, o que pode justificar a sua não inserção nas ementas. Já os fundamentos da Percepção Visual são abordados em 61.5% dos cursos, sendo que 23% especificam que também abrangem a Teoria da Gestalt.

Retratam a Linguagem Visual 92.3% dos cursos, seja de forma ampla, descrevendo apenas o termo Linguagem Visual, como encontrada em 69.2% dos cursos, ou de forma mais pontual, apresentando alguns dos seus fundamentos. Alguns cursos analisados utilizam nomenclaturas diferentes para designar aspectos da Linguagem Visual, como: sistemas de leitura visual, sintaxe visual e gramática visual.

Os fundamentos da Linguagem Visual mais recorrentes nas ementas foram os relacionados à Cor e a Forma, ambos, presentes em 92,3% dos cursos analisados. Os temas relacionados à Cor estão distribuídos em disciplinas próprias (que são nomeadas com palavras referentes à Cor) ou como conteúdo de disciplinas que abordam outros assuntos. Para designar a sua abrangência são utilizados termos como: estudo das cores, ciência da cor, cor e teoria da cor. Esses conteúdos, em sua maioria, estão dispostos no primeiro semestre dos cursos, mas também foram observados no segundo, terceiro e quarto semestre.

Os conteúdos relacionados à Forma também possuem diversas nomenclaturas e abrangências, como: composição plástica, composição de formas, conceituação da forma, forma, representação gráfica das formas, entre outras. A maioria dessas temáticas está disposta no primeiro semestre dos cursos analisados, mas também podem ser observadas no segundo, terceiro, quarto e sexto semestre.

As Técnicas Visuais em nenhum curso apresenta-se com essa nomenclatura, entretanto, seus fundamentos podem ser encontrados em 61.5% das ementas analisadas. Os termos utilizados são: possibilidades compositivas, organização visual, relações compositivas e estudo do espaço. As técnicas abordadas também divergem entre as ementas analisadas, mas são observadas: harmonia, equilíbrio, clareza, ritmo, contraste, tensão, entre outras. Acredita-se que diversas outras técnicas devem ser apresentadas aos alunos, porém como são muitas podem estar suprimidas das ementas.

Design Gráfico

Fundamentos do Design Gráfico são constatados em 53.8% dos cursos analisados e estão distribuídos entre o primeiro e oitavo semestre. Utilizam o termo Design Gráfico nas suas ementas ou no nome da disciplina 30.7% dos cursos. Os conteúdos referentes aos fundamentos do Design Gráfico mais abordado nas ementas são respectivamente: sobre *Layout* presente em 38.4% dos cursos, o desenvolvimento do projeto e produção gráfica evidente em 30.7%, tipografia e identidade visual em 23% e unidade visual em 15.3%. É válido lembrar que as ementas costumam ser resumidas, apenas destacando os pontos principais dos conteúdos.

Design de Superfície

Os fundamentos do Design de Superfície são tratados somente em 15.3% dos cursos analisados e são distribuídos em disciplinas do primeiro e segundo semestre. Os conteúdos apresentam-se de forma ampla, constando apenas: Design de Superfície, Superfícies e Percepção da Superfície. Entende-se que alguns fundamentos já citados anteriormente, como: cores, texturas, formas, entre outros, compõem a teoria e a prática do Design de Superfície assim como também integram outras especialidade do Design.

Design da Informação

Os fundamentos do Design da Informação aparecem somente em um dos cursos analisados. Tratando de conteúdos pontuais, estão distribuídos em duas disciplinas que compõe o segundo e sexto semestres. O conteúdo de uma das disciplinas aborda aspectos de construção de etiquetas considerando os símbolos e normas. A outra disciplina se refere especificamente à ilustração técnica, apresentando assuntos como: Escala, Vistas, Cotagem, entre outros. Entende-se que esses fundamentos correspondem a conteúdos de Desenho Técnico, porém eles podem contribuir de maneira direta também para a construção de projetos de informação. Uma vez que transmitem dados que auxiliam na construção da informação e na sua futura compreensão. Além disso, esses fundamentos ainda podem ser utilizados em conjunto com outros elementos para compor os projetos.

Os preceitos do Design da Informação assim como o Design de Superfície apresentam-se pouco explorado nas ementas analisadas. Acredita-se que os fundamentos desses conteúdos possam estar sendo abordados juntamente com as suas aplicações no âmbito da Moda. A análise da aplicação desses conteúdos na Moda será realizada a diante.

A fim de confirmar os dados levantados até o momento, as ementas foram passivas de uma análise textual. Essa análise deu-se no software IRAMUTEQ 0.7 alpha 2 (*Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*), desenvolvido por Pierre Ratinaud em 2009. Adaptado ao idioma português em 2013 é um programa informático gratuito que permite diferentes formas de análises estatísticas sobre corpus textuais. Camargo e Justo (2013, p.513) explicam que “pelo seu rigor estatístico, pelas diferentes possibilidades de análise, interface simples e compreensível, e, sobretudo por seu acesso gratuito, o IRAMUTEQ pode trazer muitas contribuições aos estudos em ciências humanas e sociais”.

Assim, os trechos das ementas que representam conteúdos da Programação Visual (termos em **negrito**) foram transpostos para o *software* e foram gerados tabelas e gráficos. A Figura 43 compreende uma tabela gerada pelo IRAMUTEQ que apresenta uma classificação dos termos mais utilizados.

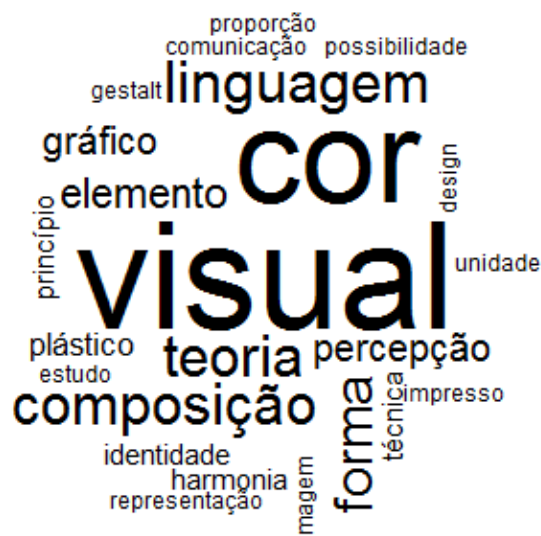
Figura 43 - Classificação dos termos mais recorrentes sobre fundamentos da Programação Visual

Forme	Freq. ↓	Types	Forme	Freq. ↓	Types
visual	30	adj	bidimensional	2	adj
cor	26	nom	combinação	2	nom
composição	10	nom	compositivas	2	nr
linguagem	10	nom	contraste	2	nom
teoria	10	nom	corporativo	2	adj
forma	9	nom	cromático	2	adj
elemento	7	nom	desenho	2	nom
gráfico	7	adj	diagramação	2	nom
percepção	7	nom	display	2	nom
plástico	5	adj	equilíbrio	2	nom
design	4	nom	escala	2	nom
gestalt	4	nr	espaço	2	nom
harmonia	4	nom	estrutura	2	nom
identidade	4	nom	expositivo	2	adj
princípio	4	nom	formal	2	adj
textura	4	nom	impresso	2	adj
comunicação	3	nom	movimento	2	nom
estudo	3	nom	organização	2	nom
imagem	3	nom	ponto	2	nom
linha	3	nom	produção	2	nom
possibilidade	3	nom	projeto	2	nom
proporção	3	nom	psicologia	2	nom
representação	3	nom	relação	2	nom
superfície	3	nom	ritmo	2	nom
técnica	3	nom	sistema	2	nom
unidade	3	nom	tipográfico	2	adj
			tom	2	nom

Fonte: elaborado por Livia Marsari Peireia no *software* IRAMUTEQ 0.7 alpha 2

É pertinente salientar que foram deixados ativos apenas adjetivos e substantivos. O restante das classes gramaticais foi suprimido das análises uma vez que não trazem contribuições com os seus significados. Diante dessa classificação foi gerado um mapa visual, que representa graficamente os termos mais recorrentes (Figura 44).

Figura 44 - Mapa visual dos termos mais recorrentes sobre fundamentos da Programação Visual



Fonte: elaborado por Livia Marsari Peireira no *software* IRAMUTEQ 0.7 alpha 2

Os termos apresentados correspondem a conteúdos distintos. O mais recorrente é Visual e pode estar relacionada à linguagem visual, percepção visual, comunicação visual, organização visual, unidade visual, identidade visual, entre outros. O termo Cor possui um significado único e as palavras que podem o acompanhar dizem respeito sobre a abrangência do seu conteúdo, como: teoria da cor, estudo das cores, ciência da cor, propriedade da cor, psicodinâmica da cor.

O termo Composição é abrangente e remete a diversos assuntos considerando a palavra que o acompanha. Nas ementas analisadas, esse termo é passível de algumas interpretações: quando apresenta-se como composição de formas, pode corresponder às técnicas visuais; Composição visual, pode remeter a um fundamento do Design Gráfico ou ainda, Composição de cores, referindo-se aos arranjos cromáticos.

Já as palavras Linguagem e Teoria são mencionadas nas ementas sempre com a mesma conotação. Linguagem referindo-se a Linguagem Visual e Teoria a Teoria da Cor. Essa relação entre os termos também é sujeito de análise pelo *software* IRAMUTEQ, como pode ser acompanhado na Figura 45.

Figura 45 - Gráfico de similitude dos termos sobre fundamentos da Programação Visual



Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira no *software* IRAMUTEQ 0.7 alpha 2

Fundamentos da Programação Visual para desenvolver etapas do processo projetual de Moda.

Os dados estão divididos em quatro subgrupos: Linguagem Visual; Design Gráfico; Design de Superfície; Design da Informação.

Linguagem Visual

Por essa análise tratar sobre as aplicações da Programação Visual na Moda, esses conteúdos não apresentam-se recorrentes de forma explícita nos cursos analisados. Dentre as disciplinas, apenas uma aborda a Linguagem Visual e a Comunicação Visual na Moda. As Técnicas Visuais não foram identificadas em nenhum curso.

Acredita-se que esses conteúdos são essenciais para o desenvolvimento de projetos visuais. Portanto, seus fundamentos devem ter sido abordados em outras disciplinas, conforme apontam as análises anteriores. Ou ainda podem ser

abordados apenas na prática, sendo cobradas na construção das atividades, sem uma explanação teórica.

Design Gráfico

Os Fundamentos do Design Gráfico apresentam-se aplicados em conteúdos da Moda em 46.1% dos cursos analisados. Os conteúdos presentes nas ementas são: *sketchbook*, projetos gráficos impresso e digital, book de coleção, painel de ilustração, ambiências, apresentação de dossiês e portfolios e ainda desenvolvimento de materiais de divulgação da marca/coleção (catálogos, editoriais, campanhas, *outdoors*). As disciplinas que abordam esses conteúdos estão amplamente distribuídas pelos cursos, desde o primeiro ao oitavo semestre.

Design de Superfície

O Design de Superfície, nos cursos analisados, encontra-se diretamente ligado ao Design de Superfície Têxtil, mais especificamente ao desenvolvimento de estampas. Dos cursos analisados 69,2% abordam conteúdos referentes à prática do Design de Superfície na Moda. Os assuntos mais recorrentes são: o projeto de estampas, sistema de repetição ou *Rapport*, padrão e motivo. Esses conteúdos encontram-se distribuídos entre o segundo e sétimo semestre.

Design da Informação

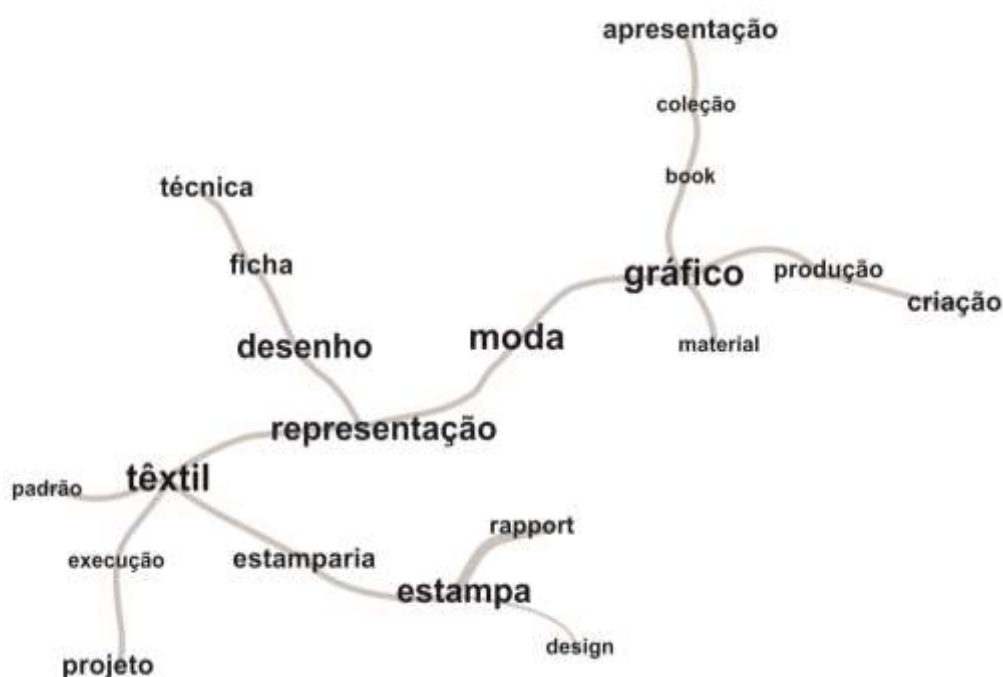
Nenhum dos cursos analisados emprega o termo Design da Informação nas suas ementas. Porém, a aplicação de alguns dos seus fundamentos é encontrada em 30.7% dos cursos analisados, distribuídos entre o terceiro e oitavo semestres. Seus conhecimentos são essenciais para o desenvolvimento de alguns conteúdos referenciados, os mais recorrentes são: ficha técnica e representação gráfica e técnica. Apesar de pouco indicado nas ementas, a abordagem desses conteúdos é indispensável nos cursos de Moda, portanto, acredita-se que essa porcentagem deve ser maior, mas por não estar descrito nas ementas não entra nesta estatística.

A fim de confirmar os dados levantados até o momento, as ementas foram submetidas a uma análise textual no software IRAMUTEQ 0.7 alpha 2. Os trechos das ementas que representam os fundamentos da Programação Visual para

Considerando a proposta da divisão das disciplinas em dois grupos, fundamentos da Programação Visual e aplicação desses fundamentos na Moda não poderiam ser diferente o termo mais recorrente nesta análise: Moda. Essa palavra está presente na maioria das ementas analisadas e faz referência a área de atuação dos conteúdos. Já o termo Gráfico pode estar relacionado ao Design Gráfico, como: material gráfico, projeto gráfico; ao Design de Superfície e ao Design da Informação, como: imagem gráfica e representação gráfica. Enquanto o termo Têxtil apresenta sempre em referência a projetos de Design de Superfície (estampas).

Essas e outras relações são expressas pelo *software* IRAMUTEQ, como pode ser visualizado na Figura 48.

Figura 48 - Gráfico de similitude dos termos sobre fundamentos da Programação Visual



Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira no software IRAMUTEQ 0.7 alpha 2

Diante das análises realizadas percebeu-se que existem dois perfis de disciplinas que abordam a Programação Visual nos cursos Superiores de Moda. As que compreendem os fundamentos da Programação Visual e as que aplicam esses fundamentos somados a outras especialidades do Design nos processos da Moda. Ambas são importantes para o crescimento acadêmico dos alunos, pois auxiliam na

sua capacidade técnica e criativa e na execução de etapas importantes do desenvolvimento de produtos de moda.

Considerando esse cenário, a próxima etapa da Pesquisa de Campo, realizada com docentes que ministram disciplinas com o perfil apresentado expõe de maneira mais detalhada as características dessas disciplinas.

8 SEGUNDA ETAPA- ENTREVISTA COM DOCENTES DE CURSOS SUPERIORES DE MODA

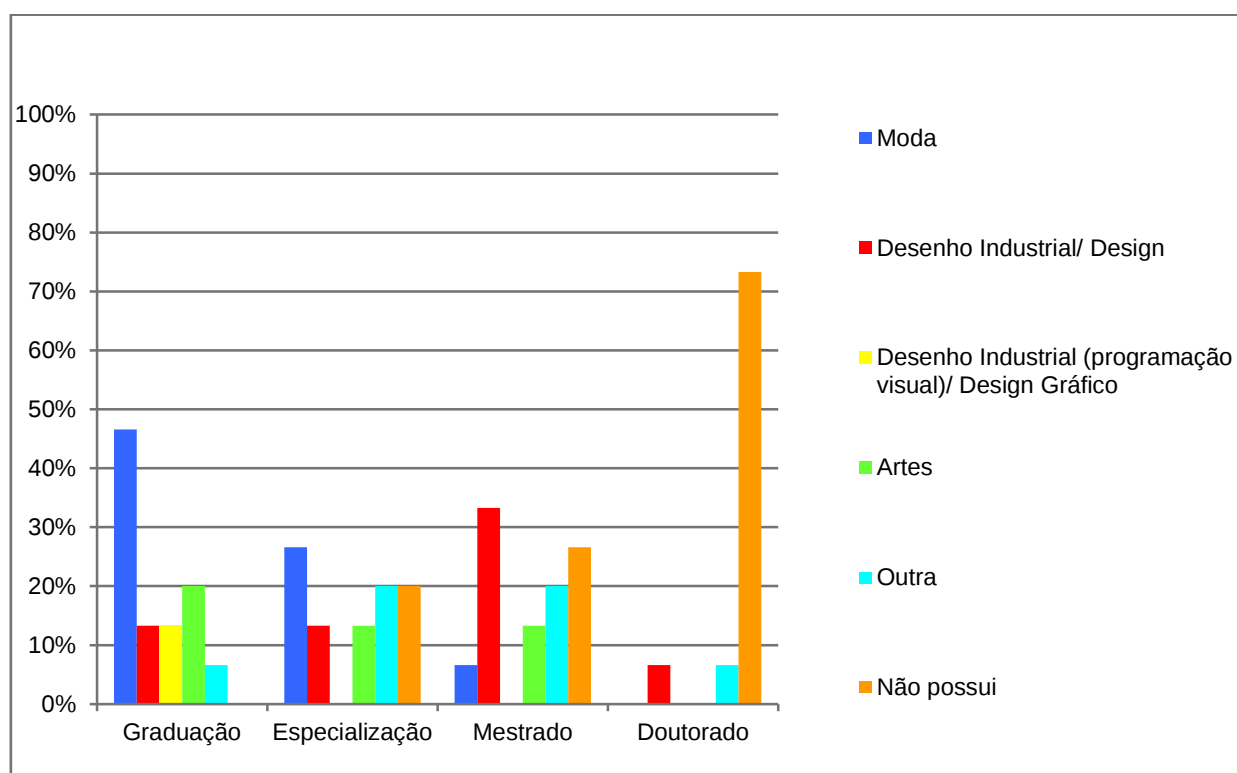
8.1 Identificação do ambiente da pesquisa

As entrevistas foram realizadas com 15 docentes de cursos superiores de Moda que ministram disciplinas que contemplam fundamentos da Programação Visual na sua ementa.

8.2 Entrevistas com docentes de cursos superiores de Moda

A primeira parte do questionário é composta por duas questões referentes a informações sobre identificação dos participantes. A primeira questão procurou compreender a formação dos professores entrevistados. Portanto, a Figura 49 apresenta as áreas de graduação, especialização, mestrado e doutorado dos participantes da pesquisa.

Figura 49 – Gráfico das áreas de formação dos docentes



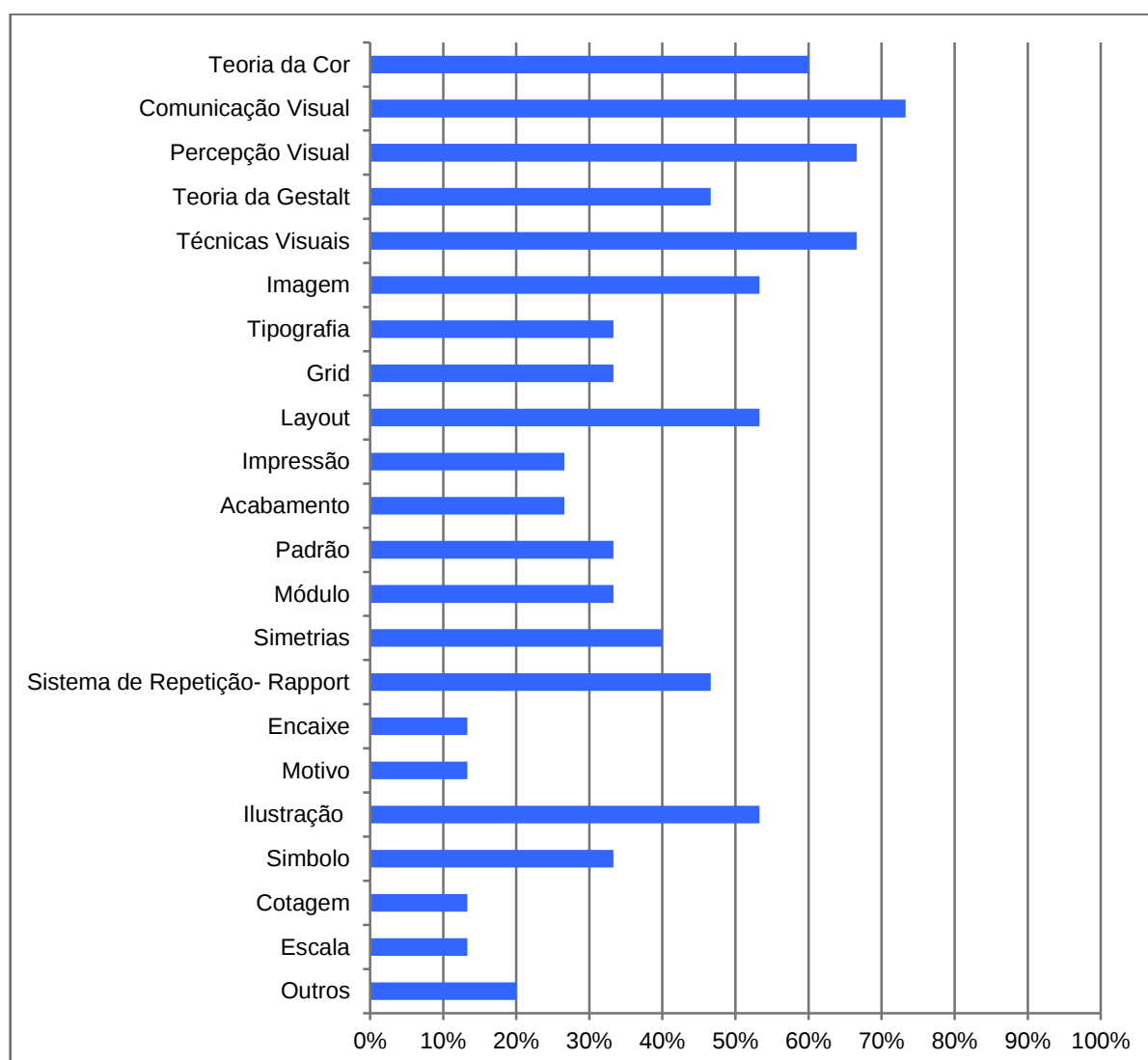
Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Foi constatado que dos professores entrevistados 46.6% possuem graduação na área de Moda e 26.6% especialização nesta mesma área. Quanto ao mestrado, à área mais presente é o Design Industrial/Design com 33.3% dos participantes. O doutorado ainda é pouco comum entre esses docentes, 73.3% deles não o cursaram.

Já a segunda questão indagou aos professores o ano de início da sua atuação profissional em docência. As respostas abrangem um período de 18 anos, entre 1993 e 2011. Porém 80% dos docentes afirmam que iniciaram suas atividades no ensino a partir do ano 2000.

As próximas questões compreendem o segundo momento da entrevista, onde estão distribuídas perguntas referentes à disciplina que envolve conteúdos sobre a Programação Visual em que cada professor é responsável. A questão 3 solicita aos participantes que indiquem quais conteúdos são abordados na sua disciplina. Estas respostas estão distribuídas na Figura 50. As respostas da opção “outros” estão disponível no Apêndice E.

Figura 50 – Gráfico dos conteúdos abordados nas disciplinas



Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Essa questão se faz importante uma vez que as ementas podem não retratar todos os conteúdos que são trabalhados no decorrer das aulas. Entre os temas mais recorrentes estão: Comunicação visual presente em 73.3%, Percepção Visual e Técnicas Visuais aparecem com 66,6% das respostas.

A questão 4 teve como objetivo conhecer as referências que são mais utilizadas como base para as disciplinas. As respostas completas podem ser conferidas no Apêndice F um resumo das referências mais recorrentes estão na Tabela 17.

Tabela 17 – Referências bibliográficas utilizadas nas aulas

PERCENTUAL DE INDICAÇÕES	AUTOR/ NOME DO LIVRO	TEMÁTICA
40%	Donis A. Dondi/ Sintaxe da linguagem visual	Comunicação Visual
26,6%	João Gomes Filho/ Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma	Percepção Visual
26,6%	Israel Pedrosa/ Da cor à cor inexistente	Teoria da Cor
26,6%	Wucius Wong/ Princípios de forma e desenho	Desenho
20%	Bruno Munari/ Design e comunicação visual	Comunicação Visual
20%	Modesto Farina, Clotilde Perez, Dorinho Bastos/ Psicodinâmica das cores em Comunicação	Teoria da Cor
20%	Lilian Ried Miler Barros/ A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe	Teoria da Cor
20%	Rudolf Arnheim/ Arte e percepção visual	Percepção Visual
6,6%	Respostas não considerada válida	

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

As temáticas das referências mais citadas são sobre: Cor indicada em 57,14% das respostas e Percepção visual e Comunicação visual ambas presentes em 50% das respostas. O Desenho/Ilustração e Design Gráfico são apontados em 42,85% e 35,71% respectivamente.

A pergunta seguinte, questão 5, indagou aos docentes sobre a realização de aulas teóricas em suas disciplinas. A maioria, 86.6% dos professores entrevistados, afirmam que utilizam a estratégia de aulas teóricas para ministrar conteúdos. Como forma de compreender a questão anterior, foi solicitado que os participantes na questão subsequente, questão 6, que descrevesse os conteúdos que costumam abordar nas aulas teóricas. A Tabela 18 compreende as principais respostas, mas sua íntegra está disponível no Apêndice G.

Tabela 18 – Conteúdos abordados nas aulas teóricas

PERCENTUAL DE INDICAÇÕES	CONTEÚDOS
46,6%	Elementos da Linguagem visual (ponto, linha, cor, volume, etc.)
33.3%	Comunicação visual
26.6%	Teoria da Gestalt
20%	Fundamentos do Design Gráfico (<i>layout</i> , tipografia acabamento e impressão, etc.)
13.3%	Técnicas Visuais (simetria, harmonia, clareza, repetição, etc.)
6,6%	Não responderam

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Quase metade dos participantes da pesquisa afirmou que abordam os elementos da Linguagem Visual de forma teórica. É interessante também o fato de fundamentos do Design Gráfico também terem sido citados pelos docentes. E ainda, é válido ressaltar, que nas respostas, 40% dos docentes explicam que costumam fazer explanação teórica antes de iniciar aulas práticas.

Seguindo a mesma temática a questão seguinte, a de número 7, indagou aos professores se costumam desenvolver atividades teóricas com os alunos e 33.4% dos docentes afirmam que desenvolvem atividades de cunho teórico.

A pergunta 8 teve como intuito averiguar as aulas práticas. Foi constatado que 93.3% dos professores indicaram que ministram aulas práticas. Os conteúdos abordados nessas aulas formam a questão de número 9. A Tabela 19 apresenta os principais temas mencionados, a íntegra das respostas pode ser observada no Apêndice H.

As respostas apresentadas foram bastante variadas, mas alguns conteúdos listados como trabalhados nas aulas teóricas repetem-se nas aulas práticas, como: os elementos da Linguagem Visual e Teoria da Gestalt. Fundamentos do Design de Superfície e o desenvolvimento de painéis visuais também foram citados.

Tabela 19 – Conteúdos abordados nas aulas práticas

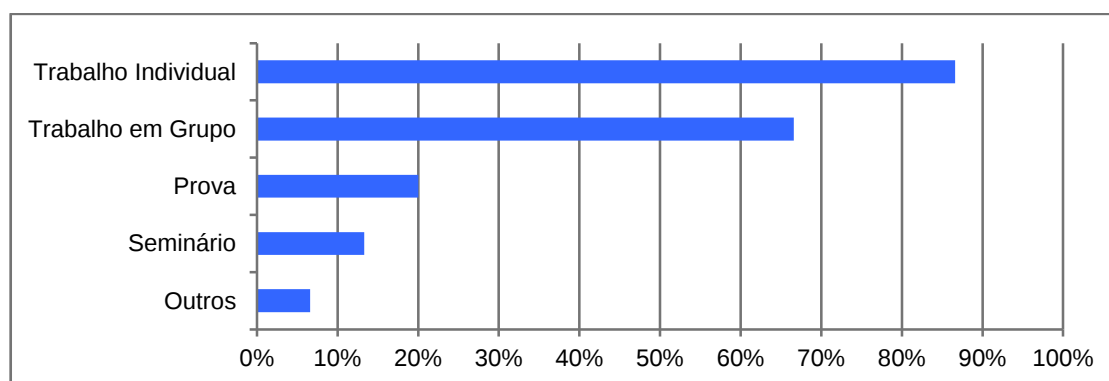
PERCENTUAL DE INDICAÇÕES	CONTEÚDOS
33.3%	Elementos da Linguagem visual (ponto, linha, cor, volume, etc.)
20%	Teoria da Gestalt
20%	Fundamentos do Design de Superfície (padrão) e Têxtil
20%	Painel Visual
13.3%	Desenho
13.3%	Computação Gráfica (imagens vetoriais e <i>bitmap</i>)
13,3%	Não responderam

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

A pergunta 10 teve como objetivo compreender se os conteúdos ministrados de forma prática são executados em atividades também práticas. A maioria dos participantes, 93.4%, afirmaram que desenvolvem atividades práticas com os alunos.

A questão 11 abordou sobre os métodos utilizados pelos docentes para avaliação da aprendizagem em suas disciplinas. A Figura 51 apresenta os dados levantados. A resposta da opção “outros” está disponível no Apêndice I.

Figura 51- Gráfico das formas de avaliação da aprendizagem



Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

A forma de avaliação mais indicada foi o trabalho individual, porém 60% dos participantes indicaram mais de um método para mensurar o conhecimento adquirido pelos alunos. Sendo que 53.3% informaram que aliam o trabalho individual e o trabalho em grupo. Esses dados corroboram com a realidade dos cursos de

Design que possuem um perfil prático então demandam de formas de avaliação variadas.

A fim de compreender o perfil das atividades desenvolvidas na disciplina, a questão 12 indagou aos professores se eles incentivam os alunos a desenvolver projetos visuais. Teve-se como resposta que 80% dos docentes propõe aos alunos atividades que requerem a execução de projeto visuais.

Como forma de compreender um pouco mais sobre esse universo a questão seguinte, a de número 13, perguntou aos entrevistados se eles ensinam algum método para o desenvolvimento dos projetos visuais. As respostas mais recorrentes compõem a Tabela 20, porém sua totalidade pode ser acompanhada no Apêndice J.

Tabela 20 - Autor/ nome do livro utilizado para desenvolver projetos visuais

PERCENTUAL DE INDICAÇÕES	AUTOR/ NOME DO LIVRO
13.3%	Bruno Munari/ Design e comunicação visual
13.3%	Maria Luisa Peón/ Sistemas de identidade visual
6.6%	Bernd Lobach / Design Industrial: Bases para a configuração de novos produtos
6.6%	Mike Baxter/ Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos
6.6%	Não responderam

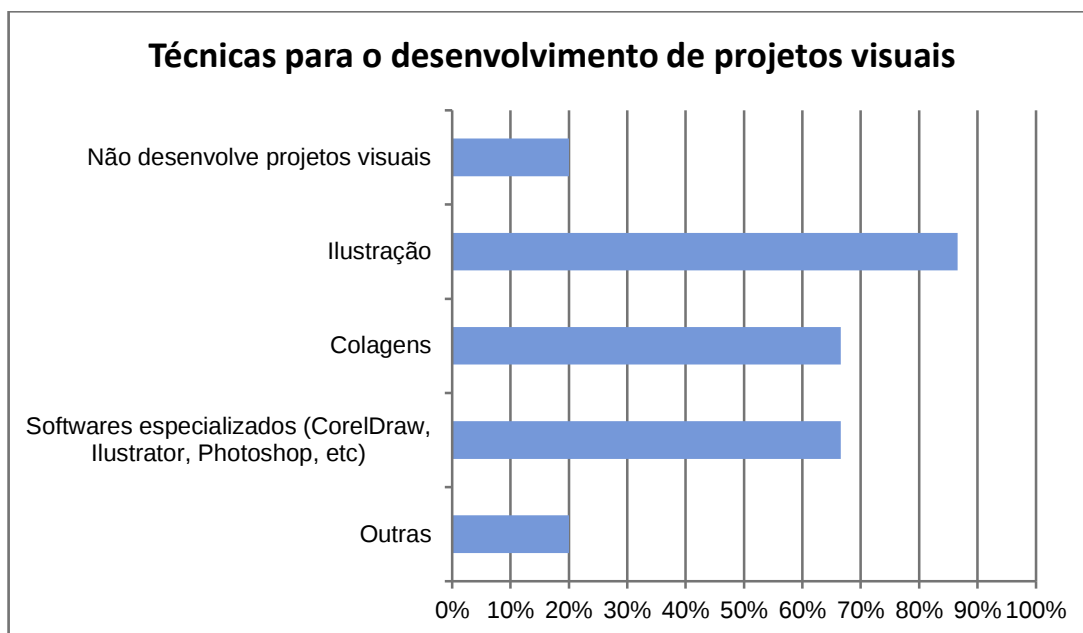
Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Dentre os docentes entrevistados, 33% não utilizam método para o ensino do desenvolvimento de projetos visuais. As respostas apresentadas foram extremamente variadas e algumas imprecisas, como: “mistura de métodos” (DOCENTE 5), “o método envolve uma explicação teórica, uma amostragem de referências e uma materialização gráfica” (DOCENTE 6), “painéis cromáticos, geométricos e semânticos - processo de conceituação, criação e produção” (DOCENTE 9). Portanto, os métodos citados que podem ser classificados estão apresentados na Tabela 20.

Ainda buscando compreender a forma como são desenvolvidos os projetos visuais nas disciplinas, a questão seguinte, a 14, indaga aos docentes sobre as técnicas que eles instruem os alunos para execução de tais projetos. A Figura 52

sintetiza essas respostas. As respostas da opção “outros” estão disponível no Apêndice K.

Figura 52 – Gráfico das técnicas para o desenvolvimento de projetos visuais



Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Dentre as técnicas apresentadas todas são utilizadas pelos docentes. A ilustração foi citada por 86.6% dos participantes, enquanto a colagem e os softwares foram apontados por 66.6% dos entrevistados. Na opção outras foram mencionadas: 6.6% fotografias, 6.6% audiovisual e 6.6% produtos.

As duas últimas questões dessa etapa as de número 15 e 16 do questionário abordam sobre a interdisciplinaridade da disciplina que os entrevistados são responsáveis com outras do curso. Dentre os docentes 66,2% afirmam que trabalham de maneira interdisciplinar com outras disciplinas. Assim sendo, a questão seguinte indagou aos docentes a forma como é realizada essa interdisciplinaridade. As respostas mais recorrentes podem ser observadas na Tabela 21, porém todas as respostas estão disponíveis no Apêndice L.

Tabela 21 - Forma como é trabalhada a interdisciplinaridade

PERCENTUAL DE INDICAÇÕES	RESPOSTAS
28.57%	Projeto Intercursos/ Projeto Integrador/ Estudos Interdisciplinares
21.42%	Projeto de coleção
7.14%	Design Têxtil/ Gestão da produção de Moda/ Estamparia/ Projeto Editorial em Moda (fotografia)/ TCC/ Imagem gráfica e digital/ etc.
35.71%	Não responderam
6.66%	As respostas não foram consideradas válidas

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Percebeu-se uma grande dificuldade dos docentes em responder essa questão. As respostas mencionadas foram variadas, e não responde em plenitude a questão proposta. A maioria dos entrevistados indicou somente o nome das disciplinas que trabalham de forma interdisciplinar, não especificando como ocorre essa atividade que era a proposta da questão.

As perguntas seguintes correspondem à terceira etapa do questionário que têm como objetivo compreender as impressões de cada professor sobre a Programação Visual nos cursos superiores de Moda.

A Questão 17 indagou aos docentes se eles percebem se os alunos sentem dificuldades para desenvolver projetos visuais. A maioria, sendo 73.3% dos participantes respondeu que percebem alguma dificuldade nos alunos.

A questão seguinte, de número 18, tentou compreender de que forma se manifestam essas dificuldades. As respostas mais recorrentes encontram-se na Tabela 22 e sua totalidade no Apêndice M.

Tabela 22 - Dificuldades para desenvolver projetos visuais

QUANTIDADE DE INDICAÇÕES	RESPOSTAS
33.3%	Falta de repertório
20%	Significação (compreensão de imagens/ comunicação visual)
13.3%	Softwares/ Mercado/ Projetos visuais (composições)
26.6%	Não responderam

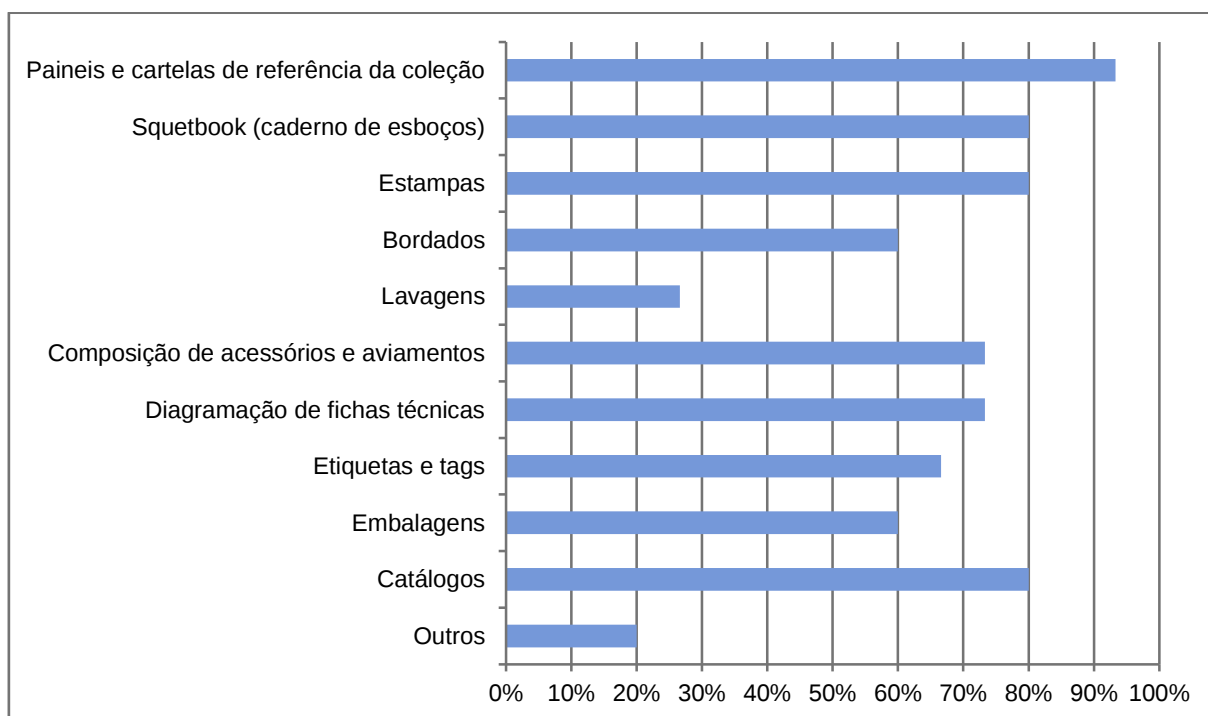
Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Outras dificuldades mencionadas foram: 6.6% aplicar conhecimentos teóricos em atividades práticas, 6.6% transpor etapas por julgarem não necessárias, 6.6% conectar temas com o desenvolvimento de produtos.

A pergunta 19 questionou aos docentes se eles acreditam que os conhecimentos sobre Programação Visual adquiridos em suas disciplinas são aplicados em outras disciplinas ou atividades do curso. Todos os participantes afirmam que conhecimentos adquiridos nas suas disciplinas são úteis em algum momento futuro no curso.

A questão 20 procurou compreender a visão dos docentes sobre a forma como os conteúdos abordados em duas disciplinas podem ajudar os alunos nos processos de desenvolvimento de produtos de moda. A Figura 53 apresenta essas respostas. As respostas da opção “outros” estão disponível no Apêndice N.

Figura 53- Gráfico das etapas do desenvolvimento de produtos de moda que podem ser auxiliados com a disciplina

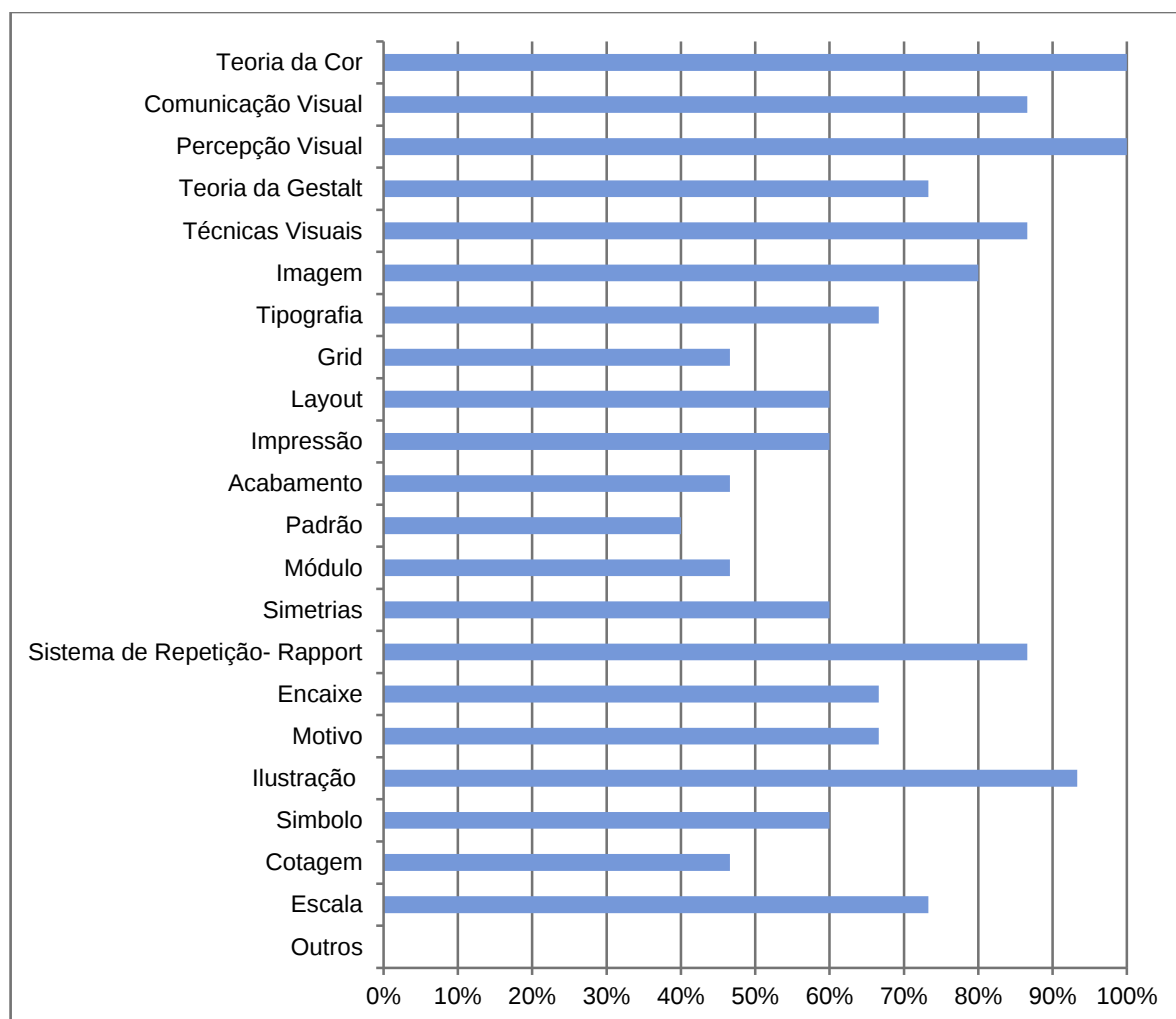


Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Outras etapas envolvidas no desenvolvimento de produtos de moda foram citadas, como: Comunicação e gestão do produto, material de divulgação impressa e digital e conceito e imagem da coleção.

A última questão, a 21, abordou sobre os conhecimentos que os professores acreditam serem necessários nos cursos superiores de Moda para um bom desempenho profissional dos alunos. Essas indicações podem ser acompanhadas na Figura 54.

Figura 54 – Gráfico dos conteúdos necessários para um bom desempenho profissional



Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Todos os conteúdos foram amplamente citados, porém a Teoria da cor e a Percepção visual foram referenciadas por todos os participantes, enquanto o Padrão foi o menos indicado, presente em 40% das respostas.

8.3 Análise comparativa das entrevistas com docentes de Cursos Superiores de Moda

A fim de uma compreensão mais profunda sobre as repostas dos participantes da pesquisa, foi realizada neste tópico, sobre os dados coletados, a técnica de análise de conteúdo. O método definido para essa análise foi o proposto por Bardin (2011) o qual é caracterizado por ser um conjunto de técnicas de análise de comunicações, que objetiva compreender criticamente o seu sentido, conteúdo manifesto ou latente e as significações explícitas ou ocultas. A Figura 55 apresenta resumidamente as etapas propostas por Bardin (2011) para a realização dessa análise.

Figura 55 - Processo de análise de conteúdo das entrevistas



Fonte: adaptado de Bardin (2011, p.102)

A primeira etapa compreende a organização e sistematização do material que será analisado. Sendo composta pelas seguintes atividades: leitura integral do material eleito para análise, definição dos documentos que participarão da análise, formulação de hipóteses e objetivos, escolha dos índices e elaboração de indicadores e por fim a edição do material. As três primeiras atividades dessa etapa foram executadas para a apresentação dos resultados no item 7.2

A definição de índices representa a verificação no material de manifestações que se tornam importantes perante os objetivos. Bardin (2011, p.100) explica “por exemplo, o índice pode ser a menção explícita de um tema numa mensagem”. Uma vez escolhidos os índices procede-se a construção de indicadores. Os indicadores são a expressão desses índices no material, Bardin (2011, p.100) elucida que “se se parte do princípio, de que este tema possui tanto mais importância para o locutor,

quanto mais frequentemente é repetido (caso da análise sistemática quantitativa), o indicador correspondente será a frequência desse tema”.

A última ação desta etapa é a preparação do material, que corresponde à organização e edição dos conteúdos que serão analisados. Bardin (2011) cita como exemplo: as entrevistas gravadas são transcritas, os artigos de imprensa são recortados, as questões abertas são anotadas em fichas, entre outros. Neste estudo, as respostas foram transpostas para tabelas que correspondem a cada questão e foram utilizados grifos coloridos para indicar as partes que correspondiam aos índices referenciados.

A segunda etapa é composta por três atividades. A codificação, que é o recorte que compreende a unidade de significação a codificar. Essa unidade pode ser de natureza e dimensões variadas, como: um tema, palavra ou frase. Para a realização da análise proposta foi definido a utilização de temas. Unrug (1974) apud Bardin (2011) explica que qualquer fragmento pode corresponder a diversos temas, que pode possuir comprimento variável, pode ser desenvolvido em várias afirmações e ainda ser construído a partir de uma afirmação ou alusão.

No caso desta investigação, o protocolo para entrevista foi configurado considerando temas, portanto o processo de escolha de temas deu-se seguindo a estrutura do questionário. A ação seguinte, a enumeração, corresponde à definição do modo de contagem dos temas e palavras. Bardin (2011) propõem diversas regras para contagem, porém, considerando o perfil do material coletado, as enumerações utilizadas foram: presença ou ausência, frequência e intensidade.

A prática final desta etapa é a definição de categorias, que compreende a união de grupos de registros (temas) em razão de características comuns. Bardin (2011) explica que esta ação representa a passagem de dados brutos a dados organizados, portanto é realizada uma reunião das informações a partir de uma esquematização para, em seguida, correlacionar classes de acontecimentos a fim de ordená-los. Nesta investigação o procedimento utilizado foi o por milha, o que significa que o sistema de categorias não é fornecido, é definido somente no final da operação, após a classificação progressiva dos elementos (BARDIN, 2011).

A terceira etapa corresponde à construção de inferências e a interpretação dessas. Portanto, essa etapa consiste em captar os conteúdos manifestos e latentes

no material e caso por caso, interpreta-los. Bardin (2011) explica que não existem leis exatas referentes às ligações habituais existente nas variáveis textuais. Assim sendo, as inferências foram propostas apoiadas na fundamentação teórica e na análise das ementas das disciplinas.

Diante do método esclarecido, foi elaborada a Tabela 23 que apresenta as categorias de análise e seus respectivos temas, conforme indicado por Bardin (2011) na segunda etapa.

Tabela 23 - Categorias de análise e temas

CATEGORIAS DE ANÁLISE	TEMAS
1. Perfil dos professores de disciplinas que abordam conteúdos sobre Programação Visual nos cursos superiores de Moda	A. Áreas de formação/ Ano de início da atuação profissional
2. Informações didáticas e pedagógicas sobre disciplinas que abordam conteúdos sobre Programação Visual nos cursos superiores de Moda	A. Conteúdos abordados/ Referências bibliográficas utilizadas
	B. Aulas/ atividades /avaliação da aprendizagem
	C. Desenvolvimento de Projetos visuais
	D. Interdisciplinaridade
3. Impressões dos professores sobre os conteúdos sobre Programação Visual nos cursos superiores de Moda	A. Dificuldade para desenvolver Projetos Visuais
	B. Aproveitamento dos conhecimentos adquiridos/ Etapas do desenvolvimento de produtos de Moda que podem ser auxiliados com a disciplina/ Conteúdos necessários para um bom desempenho profissional

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira,

Nos próximos itens são apresentadas tabelas com os índices e indicadores de cada categoria e tema exposto. Seguido dessas tabelas são realizadas as inferências e interpretações das inferências.

Categoria 1 - Perfil dos professores de disciplinas que abordam conteúdos sobre Programação Visual nos cursos superiores de Moda

Compõem esta categoria as duas primeiras questões da entrevista, sendo seus temas relacionados às informações de formação e atuação profissional dos docentes entrevistados. Esses dados podem ser observados na Tabela 24.

Tabela 24 - Índices e indicadores do tema 1A

TEMA 1A – Áreas de formação/ Ano de início da atuação profissional	
Índice	Indicadores
Os docentes que ministram disciplinas sobre conteúdos da programação Visual em sua maioria têm graduação na área de Moda, especialização na área de Moda, mestrado na área de Design e não possuem doutorado.	46.6% possuem graduação na área de Moda 26.6% possuem especialização na área de Moda 33.3% possuem mestrado na área de Design 26,7% possuem doutorado
Os docentes que ministram disciplinas sobre conteúdos da programação Visual em sua maioria começaram a ministrar aulas em cursos de Moda a partir do ano 2000.	20% na década de 1990 60% na década de 2000 20% entre 2010 e 2011

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Os docentes que ministram disciplinas sobre conteúdos da Programação Visual em sua maioria possuem graduação e especialização na área de Moda. Acredita-se que esse cenário deve ser recorrente nos cursos superiores de Moda, uma vez que usualmente um professor ministra diversas disciplinas e uma formação similar ao curso que trabalha possibilita um maior aproveitamento do profissional.

Considerando o mestrado, a maior recorrência é de docentes que cursaram em programas de Design. Esse fato pode ser por consequência de que alguns programas de Pós-graduação em Design desenvolvem pesquisa em Moda, o que possibilita que profissionais com essa formação ingressem. Outra justificativa é que o MEC só aceita a criação de novos cursos de Moda vinculados ao Design (desde 2003), nada mais natural que os docentes da área cursem seus mestrados e doutorados nos programas de Design.

Nesse sentido, Bonadio (2010) afirma que os programas de Pós-graduação em Design, atualmente, são uma das áreas que mais produzem dissertações e teses sobre Moda no País. O doutorado é pouco recorrente entre os docentes que ministram conteúdos sobre Programação Visual. Foi possível identificar que alguns docentes apontam que estão cursando.

Dentre os entrevistados, 80% iniciaram sua atividade profissional como docentes após os anos 2000. Essa condição pode ser decorrente de que a partir desta data diversos novos cursos superiores de Moda foram instituídos no Brasil. Bonadio (2010, p.60) explica que “a grande expansão dos cursos superiores em

moda ocorreria nos 10 anos seguintes, [ao final da década de 1990] quando mais de 90 cursos na área seriam criados”.

Assim, foram necessários profissionais para criar e lecionar nesses cursos o que pode ter contribuído para o início da atuação profissional dos entrevistados. Outro aspecto a ser considerado é que estes docentes que iniciaram sua atuação após o ano 2000 podem ser jovens recém-formados nestes mesmos cursos nos quais ingressaram como professores.

Categoria 2 - Informações didáticas e pedagógicas sobre disciplinas que abordam conteúdos sobre Programação Visual nos cursos superiores de Moda

Compõe essa categoria questões sobre a disciplina que o docente entrevistado ministra. A Tabela 25 é formada pelas questões 3 e 4 do questionário e apresenta os índices e indicadores da categoria 2 com o tema A.

Tabela 25 - Índices e indicadores do tema 2A

TEMA 2A – Conteúdos abordados/ Referências bibliográficas utilizadas	
Índice	Indicadores
As disciplinas abordam em diferentes intensidades os diversos conteúdos que abrangem a Programação Visual	62.6% abordam fundamentos da Linguagem visual 37.3% abordam fundamentos do Design Gráfico 30% abordam fundamentos do Design de Superfície 28.3% abordam fundamentos do Design da Informação
As referências bibliográficas mencionadas podem auxiliar de alguma forma a compreensão ou a execução de projetos visuais.	44.5% abordam fundamentos da Linguagem visual 11.9% abordam fundamentos do Design Gráfico 0% abordam fundamentos do Design de Superfície 0% abordam fundamentos do Design da Informação

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Diante do exposto, pode-se concluir que os fundamentos da Linguagem Visual são os mais presentes nas disciplinas analisadas. Esses conteúdos correspondem aos parâmetros iniciais que são utilizados em diversos perfis de projetos visuais como: os gráficos, de superfícies e de informação. Prado e Sanches (2014, p.1) afirmam que “o estudo de ferramentas facilitadoras da composição visual no projeto

de tais artefatos [o vestuário] é fundamental para a valorização do repertório metodológico de designers de moda”.

Portanto, é compreensível que a maioria das disciplinas trabalhe com esses conteúdos, pois são os fundamentos de preparação para compreensão e execução de projetos visuais. Corroborando com essa premissa, a maioria das referências bibliográficas citadas pelos entrevistados também corresponde a conteúdos da Linguagem Visual. Os assuntos mais recorrentes são: Teoria da Cor, Comunicação Visual, Percepção Visual e os Princípios da Forma.

As referências que possuem como temática principal o Design Gráfico correspondem somente a 11.9% das respostas. Porém, existem livros que abordam métodos para o desenvolvimento de projetos gráficos como Munari (2002, 2006) que não foram incluídos nessa somatória devido a essa não ser sua principal temática.

O mesmo acontece com o Design de Superfícies, onde não foram encontradas referências que tratam com exclusividade sobre esse conteúdo, mas são observados livros que versam de forma parcial essa temática. Já referências sobre Design da Informação não foi citado por nenhum participante da pesquisa. No entanto, um conteúdo que compreende seus fundamentos foi significativamente abordado, a ilustração/desenho foi indicada em 9.7% das respostas.

Considerando que foi citado um total de 92 referências, outras temáticas também foram notadas, como: diversos temas da Moda, criatividade, fundamentos do Design e projetos. Portanto, as referências aludidas de alguma forma podem auxiliar na compreensão dos elementos e fatores visuais ou ainda nas diversas etapas do processo de desenvolvimento desses projetos.

A Tabela 26 abrange as questões de 5 a 11 do questionário e apresenta os índices e indicadores da categoria 2 com o tema B.

Tabela 26 - Índices e indicadores do tema 2B

TEMA 2B – Aulas/ atividades /avaliação da aprendizagem	
Índice	Indicadores
Aulas teóricas e práticas são amplamente utilizadas para ministrar conteúdos que compreendem a Programação Visual.	D4 – Minha aula é prática e de execução no software, portanto quando preciso utilizo alguma explanação teórica quando vou começar um tema. D5 – A disciplina apresenta os conteúdos teóricos, principalmente sobre Comunicação Visual e Teoria da Gestalt e os aplica em exercícios práticos. D7 – A disciplina é toda prática, trabalho todo o conteúdo da ementa com prática e inseri alguma coisa teórica. D9 – Todas as aulas tem um conteúdo teórico explorado. D13 – Costumo mesclar a teoria com a prática. Sempre após um conteúdo apresentado de forma teórica (às vezes com auxílio de vídeos), aplico uma atividade prática relacionada. D14 - Todos os conteúdos são trabalhados inicialmente de forma teórica.
As atividades práticas são mais utilizadas para exercitar conteúdos sobre Programação Visual.	93.3% desenvolvem atividades práticas 33.3% desenvolvem atividades teóricas
Para avaliar os conhecimentos adquiridos sobre Programação Visual é amplamente utilizado o trabalho individual e/ou o trabalho em grupo.	86.6% utilizam trabalho individual 66.6% utilizam o trabalho em grupo 53.3% utilizam ambos

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

A maioria dos professores entrevistados afirma que utilizam a estratégia de aulas teóricas e práticas para apresentar conteúdos em suas disciplinas. Percebe-se que alguns dos assuntos abordados são ministrados tanto em aulas teóricas como em práticas, como: Comunicação visual e Teoria da Gestalt. Essa premissa foi constatada nas respostas, onde 40% dos docentes afirmam que costumam fazer explicação teórica antes de iniciar aulas práticas.

Acredita-se que essa conduta deve ser amplamente utilizada pelos docentes apesar de ter sido citada por apenas uma parte dos entrevistados. Uma vez que em muitas situações é necessário primeiramente explicar alguns fundamentos para depois ensinar a prática com mais desenvoltura. Porém, a forma de exercitar os conteúdos apresentados não segue esse mesmo panorama.

A maioria dos participantes afirmou que desenvolvem atividades práticas com os alunos, enquanto menos da metade desenvolve atividades teóricas. Essa

premissa corrobora com o descrito por Sanches e Hatadani (2014, p.210) onde explicam que atualmente “os docentes das graduações em Design têm se dedicado à construção de conhecimento de forma mais autônoma e participativa, no que concerne ao papel do aluno”.

Portanto, considerando os conteúdos que envolvem a Programação Visual, o usual entre os entrevistados é incentivar a experimentação por meio de ações práticas, que proporcionam ao aluno a execução de atividades que aplicam os conhecimentos adquiridos. E como forma de avaliar a compreensão e a aplicação dos conteúdos trabalhados os docentes indicam o trabalho individual.

Contudo, grande parte dos docentes afirmam que utilizam mais de um método para verificar os conhecimentos adquiridos pelos alunos, sendo constatado que é frequente a associação do trabalho individual e o em grupo. Acredita-se que essa escolha deve-se ao fato da necessidade de avaliar a evolução e o desempenho particular de cada aluno somado a intenção de incentivá-lo a discutir, trocar informações e estimular o pensamento coletivo. Realidades essas próximas ao mercado da Moda, onde existem obrigações individuais e a necessidade de desenvolver projetos em equipes.

A Tabela 27 é composta pelas questões 12, 13 e 14 do questionário e apresenta os índices e indicadores da categoria 2 com o tema C.

Tabela 27 - Índices e indicadores do tema 2C

TEMA 2C - Desenvolvimento de Projetos visuais	
Índice	Indicadores
É comum o desenvolvimento de projetos visuais nas disciplinas.	80% desenvolvem projetos visuais 20% não desenvolvem projetos visuais
Os métodos ensinados para o desenvolvimento de projetos visuais são variados e imprecisos.	D2 - MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. D5 – Mistura de métodos. D6 – O método envolve uma explicação teórica, uma amostragem de referências e uma materialização gráfica. D9 – Painéis cromáticos, geométricos e semânticos – processo de conceituação, criação e produção. D12 – Utilizo o método mais abrangente proposto por Lobach (2001). D13 – Sim. Para Comunicação Visual Aplicada. Utilizo o método da Peón: PEÓN, Maria Luisa. Sistemas de identidade visual. Rio de Janeiro: 2AB, 2009. D14 - PEÓN, Maria Luisa. Sistemas de identidade visual. MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual.
É utilizada uma associação de técnicas para o desenvolvimento de projetos visuais	86.6% utilizam a ilustração 66.6% utilizam colagens 66.6% utilizam softwares especializados 100% associam técnicas

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Foi constatado que existe o estímulo à execução de projetos visuais por parte dos docentes. Essa circunstância fortalece o dado levantado anteriormente de que grande parte dos entrevistados propõe o desenvolvimento de atividades práticas.

A execução desses projetos normalmente é orientada por algum método. Porém, somente alguns docentes indicam com precisão (autor/livro) utilizada como referência. Acredita-se que esse assunto ainda pode ser mais explorado pelos docentes considerando que atualmente existe disponível diversos artigos e livros que sugerem métodos para diferentes perfis de projetos visuais.

Ainda tratando sobre projetos visuais, as técnicas utilizadas para desenvolvê-los são variadas. A ilustração foi indicada pela maioria dos docentes que propõe a execução desses projetos. As colagens e a utilização de softwares também foram amplamente citadas. Porém, todos afirmam que utilizam mais de uma técnica para

fazer representações nos projetos. Acredita-se que deve-se disponibilizar aos alunos a maior variedade possível de técnicas para a representação das suas ideias. Assim, o aluno pode escolher a que mais se adapta as suas habilidades e ao perfil do projeto que está executando.

A Tabela 28 abrange as questões de 15 e 16 do questionário e apresenta os índices e indicadores da categoria 2 com o tema D.

Tabela 28 - Índices e indicadores do tema 2D

TEMA 2D - Interdisciplinaridade	
Índice	Indicadores
É usual a interdisciplinaridade em disciplinas que abordam conteúdos sobre a Programação visual.	66.6% executam interdisciplinaridade 33.4% não executam interdisciplinaridade
A interdisciplinaridade com conteúdos sobre a Programação visual é constatada com mais frequência em disciplinas com o perfil integrador.	D5 - É direcionado ao desenvolvimento da “campanha publicitária” do Projeto Intercursos. D7 - Projeto integrador. Todas as disciplinas trabalham em conjunto para resolver um problema de Design. D12 - Existe uma atividade chamada Projeto Integrador/Experimental em cada série do Curso. [...] a disciplina de Programação Visual auxilia no aspecto de comunicação visual da coleção gerada. D14 - Existe uma disciplina chamada Estudos Interdisciplinares onde os professores responsáveis por variadas disciplinas se unem para desenvolver um projeto único. [...] o trabalho é em grupo e prevê o desenvolvimento de empresa fictícia, que devem passar pelo planejamento e desenvolvimento de uma marca, coleção e divulgação da coleção.

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Pode ser constatado que é usual a interdisciplinaridade em disciplinas que envolvem conteúdos sobre a Programação Visual. Nesta prática, as disciplinas se articulam em busca de uma atividade integrada que propõe ao aluno gerenciar e conectar variáveis de um assunto estipulado. Sanches e Hatadani (2014) relatam um projeto interdisciplinar em um curso superior de Design de Moda e destacam como resultado o incentivo à autonomia do aluno, à postura de gestão abrangente e integradora além da ampliação da capacidade de síntese.

Portanto, acredita-se que propor atividades interdisciplinares é uma possibilidade para exercitar o emprego dos fundamentos da Programação visual e a execução de projetos visuais. Em diversos cursos superiores de Moda existem

disciplinas com práticas pedagógicas integradoras. Sua nomenclatura é variável, mas seu objetivo é reunir disciplinas para o desenvolvimento de um projeto comum. Essas disciplinas são uma possibilidade para trabalhar de forma interdisciplinar com as disciplinas que abordam conteúdos sobre a Programação Visual.

Categoria 3 - Impressões dos professores sobre os conteúdos sobre Programação Visual nos cursos superiores de Moda

Compõe essa categoria questões sobre o ponto de vista dos professores sobre a Programação Visual na Moda. A Tabela 29 é formada pelas questões 17 e 18 do questionário e apresenta os índices e indicadores da categoria 3 com o tema A.

Tabela 29 - Índices e indicadores do tema 3A

TEMA 3A – Dificuldade para desenvolver Projetos Visuais	
Índice	Indicadores
Os docentes constataam que grande parte dos alunos sente dificuldade em desenvolver projetos visuais.	73.3% percebem dificuldade nos alunos 26.7% não percebem dificuldade nos alunos
A falta de repertório é a dificuldade mais presente nos alunos no desenvolvimento de projetos visuais.	D1 – Falta de repertório para o processo criativo. D5 – A transposição de conceitos para a realização de exercícios é o maior desafio. D6 – Limitado nas referências. D10 – Acredito que o aluno que não tem este referencial tem mais dificuldade em se expressar. D11 – Falta de repertório.

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

A dificuldade em executar projetos visuais é um obstáculo presente nos alunos de cursos superiores de Moda. Diversas atividades que compreendem esta prática foram citadas com objeção, mas a mais recorrente é a falta de repertório. O repertório são as experiências que permitem conexões de ideias que possibilitam a formação de um novo conceito.

Nesse sentido, Camargo (2014, p.81) afirma que “tanto nas artes, no Design como na Moda o repertório do criador influencia de maneira significativa na elaboração de algo original”. Por isso, a ausência de estímulos implica de maneira significativa no desenvolvimento de projetos visuais. Assim, acredita-se que se os

alunos não possuem essa competência é necessário que os docentes estimulem-nos para adquirir essa visão e conscientização.

A Tabela 30 abrange as questões de 19, 20 e 21, do questionário e apresenta os índices e indicadores da categoria 3 com o tema B.

Os conhecimentos sobre Programação Visual adquiridos em cursos superiores de Moda são considerados proveitosos no decorrer do curso e na futura atuação profissional. Essa premissa deve-se ao fato de fundamentos da Programação Visual estar inserido em todo o decorrer do processo de desenvolvimento do produto de moda, desde a concepção da coleção a sua divulgação. Então seus conteúdos podem ser utilizados nas diferentes disciplinas do curso e nas diversas atividades que o aluno irá executar profissionalmente.

Tabela 30 - Índices e indicadores do tema 3B

TEMA 3B – Aproveitamento dos conhecimentos adquiridos/ Etapas do desenvolvimento de produtos de Moda que podem ser auxiliados com a disciplina/ Conteúdos necessários para um bom desempenho profissional	
Índice	Indicadores
Os conhecimentos adquiridos nas disciplinas que compreendem conteúdos da Programação Visual são considerados úteis no decorrer do curso.	100% consideram os conhecimentos adquiridos úteis
Os conhecimentos adquiridos nas disciplinas que compreendem conteúdos da Programação Visual auxiliam em diversas etapas no processo de desenvolvimento de produtos de moda.	86.6% consideram na etapa de “Delimitação Conceitual” 60% consideram na etapa de “Geração de alternativas” 73.3% consideram na etapa de “Avaliação e Elaboração” 69% consideram na etapa de “Realização”
Os diversos conteúdos da Programação Visual apresentados são considerados necessários para capacitar os alunos para um bom desempenho profissional.	89.3% consideram fundamentos da Linguagem visual 60% consideram fundamentos do Design Gráfico 61.1% consideram fundamentos do Design de Superfície 68.3% consideram fundamentos do Design da Informação

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Considerando o processo definido por Montemezzo (2003), as disciplinas que compreendem conteúdos sobre Programação Visual podem auxiliar o desenvolvimento do produto de moda em quatro etapas. Na “Delimitação Conceitual” tanto painéis e cartelas de referência da coleção com o *sketchbook* foram amplamente indicados. Na etapa de “Geração de Alternativas” as lavagens foram

muito pouco citadas, mas as estampas, bordados, composição de acessórios e aviamentos e diagramação de fichas técnicas tiveram grande indicação.

A diagramação de fichas técnicas enquadra-se em duas etapas, na anterior, como apresentado e na “Avaliação e Elaboração”. Desse modo, esta atividade tem uma importância significativa para o desenvolvimento de produtos de moda e foi abundantemente mencionada pelos entrevistados. Na “Realização” os materiais para divulgação da marca/ coleção também possuíam níveis elevados de indicação. Sendo o mais referenciado os catálogos, seguidos das etiquetas e *tags* e com um índice um pouco menor as embalagens.

Fica evidente que todas as informações gráficas que permeiam a concepção da coleção e a construção dos materiais de divulgação podem ser projetadas a partir dos fundamentos da Programação Visual. A aplicação desses conhecimentos contribui de maneira direta e em diferentes níveis para o desenvolvimento de produtos de moda. Diversas etapas citadas podem ainda incorporar conhecimentos específicos do Design Gráfico, do Design de Superfície e do Design da Informação que auxiliarão com mais precisão o desenvolvimento de produtos de moda.

A fim de formar profissionais preparados para todas as atividades que envolvem os processos da Moda deve-se abordar no decorrer do curso todos os diversos conteúdos sobre Programação Visual apresentados. Os fundamentos da Linguagem Visual (Teoria da Cor, Comunicação Visual, Percepção Visual, Teoria da Gestalt e Técnicas Visuais) foram os classificados como os mais importantes. Acredita-se que esse fato ocorra por esses serem conceitos básicos para uma compreensão visual e por poderem ser aplicados em diversos projetos. Os fundamentos do Design Gráfico (Imagem, Tipografia, Grid, *Layout*, Impressão e Acabamento), Design de Superfície (Módulo, Simetrias, *Rapport*, Encaixe e Motivo) e do Design da Informação (Ilustração, Símbolo, Cotagem e Escala) também foram amplamente mencionados.

É interessante destacar que existe uma grande disparidade entre os dados que demonstram os conteúdos que são abordados nas disciplinas e os que os docentes acreditam serem necessários. A diferença é de 27% nos fundamentos da Linguagem Visual, 22.7% nos fundamentos do Design Gráfico, 30.6% nos fundamentos do Design de Superfície e 39.7% fundamentos do Design da Informação. Portanto,

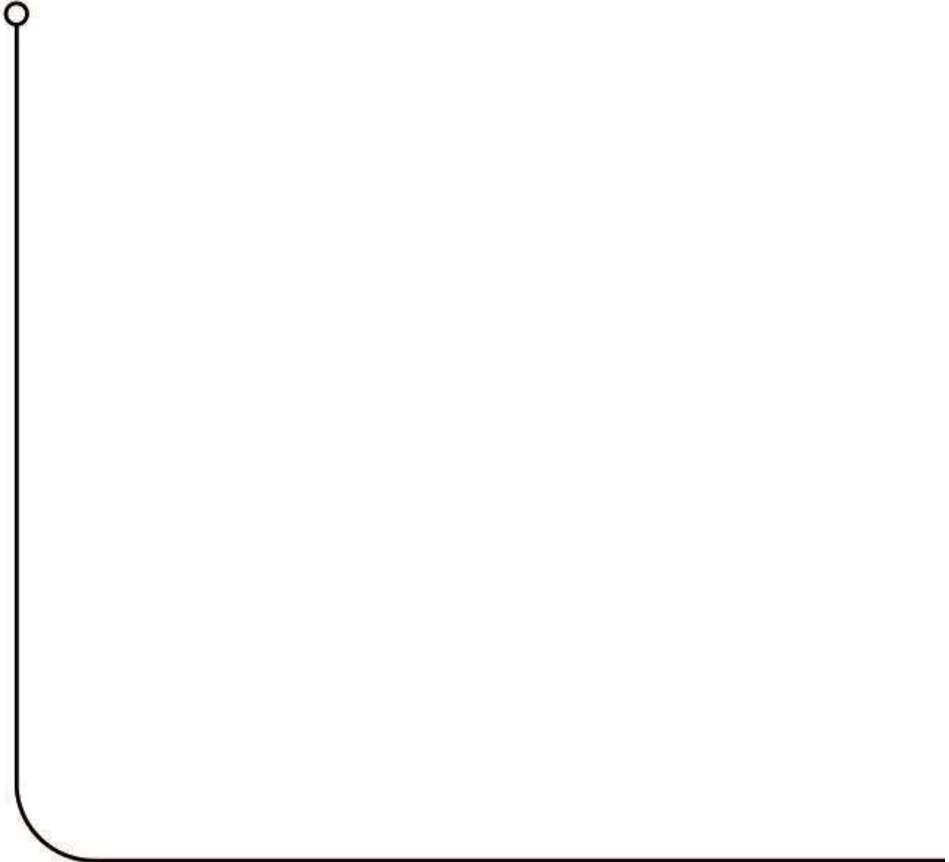
existe uma lacuna no ensino da Programação Visual que pode ser mais bem explorada para assim proporcionar aos alunos uma maior capacitação no desenvolvimento de projetos visuais.

9 Discussão dos resultados da Pesquisa de Campo

É inegável que disciplinas que abordam conteúdos sobre Programação Visual estão presentes nos cursos superiores de Moda. Essas disciplinas são essencialmente práticas, com carga horária e distribuição no curso variadas. Descobriu-se que em sua maioria são professores que possuem formação em Moda que ministram essas disciplinas. A interdisciplinaridade é indicada como uma estratégia para desenvolver atividades sobre projetos visuais. Porém, ainda é frequente a dificuldade dos alunos em executar tais projetos.

Os conteúdos sobre Linguagem Visual, Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação são considerados presentes e importantes nos cursos superiores de Moda. Entretanto, foi constatado o indício de que esses assuntos podem ser mais abordados. Outra lacuna notada é a pouca utilização de referências bibliográficas e métodos projetuais sobre os fundamentos listados.

Portanto, fica evidente que a Moda sendo estabelecida como um conteúdo curricular específico do Design possibilitou a associação e adaptação de conteúdos do Design para os seus processos. Entre esses conteúdos encontra-se a Programação Visual, que por meio de fundamentos do Design Gráfico, Design de Superfície e o Design da Informação contribuem para os diversos projetos visuais que são desenvolvidos para a execução, produção e divulgação dos produtos de moda.



Diretrizes para o Ensino da Programação Visual em Cursos de Moda

As diretrizes foram elaboradas considerando a Pesquisa Teórica e a Pesquisa de Campo. A pesquisa Teórica foi um recurso para conhecimento das definições, fundamentos e metodologias consolidadas referentes à Programação Visual. Portanto, as diretrizes são embasadas em livros e artigos sobre os assuntos abordados. Todos os temas são retirados de fontes acadêmicas e estão precisamente citados referenciando o conteúdo a que pertence e as páginas onde podem ser encontrados.

A Pesquisa de Campo foi dividida em duas etapas, a análise das ementas e as entrevistas com docentes. A análise das ementas construiu uma base de informações sobre como os conteúdos da Programação Visual estão sendo abordado nos cursos de Moda. Com essa informação foi possível verificar quais assuntos são mais recorrentes e quais poderiam ser implementados.

Considerando o perfil dos conteúdos encontrados, as Diretrizes foram constituídas em 5 Módulos (Tabela 31).

Tabela 31 - Constituição das diretrizes

Módulo	Tema
1	Linguagem Visual
2	Design Gráfico
3	Design de Superfície
4	Design de Informação
5	Programação Visual na Moda

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

Cada Módulo é composto por objetivos, sugestão de carga horária mínima e delimitação dos conteúdos. A definição da quantidade de horas coloca-se apenas como uma sugestão mínima acredita-se que deve ser disponibilizado mais tempo para abordar na integridade e com profundidade os conteúdos propostos, dicas e atividades, mas entende-se que podem existir limitações nos cursos.

As entrevistas tornaram evidente como os professores conduzem as disciplinas que abordam conteúdos da Programação Visual, perfil das aulas, avaliações, referências utilizadas, dificuldades e percepções do aproveitamento. Diante de tais informações, nas Diretrizes, os conteúdos foram detalhados em: Aula Teórica, Aula Prática, Atividades, Dicas e Referências. Esses tópicos variam conforme o assunto abordado, podendo estar todos presentes ou somente alguns.

Para apresentar os conteúdos são utilizadas Aulas Teóricas e Práticas. Nas Aulas Teóricas são discriminados os assuntos que devem ser abordados e nas Aulas Práticas sugestões de como conduzir discussões sobre essas temáticas. As Atividades estão proposta de forma individual ou em grupos, foram elaboradas pensando na execução dos conteúdos e ainda como preparação para a atividade profissional. Podem também serem utilizadas como forma de avaliação. As Dicas são uma forma de trazer novos conhecimentos ou proporcionar a prática utilizando à tecnologia. São indicações de sites e aplicativos para celulares ou *tablets* que podem auxiliar no conteúdo abordado. E, por fim, as Referências são as indicações dos materiais que podem ser consultados para buscar informações sobre o conteúdo.

As Diretrizes podem ser utilizadas como uma disciplina em cursos superiores de Moda ou ainda estar inserida de outros componentes curriculares. Os Módulos são independentes, mas seguem uma ordem de evolução dos conteúdos. Não existe uma precisão da sua distribuição na estrutura do curso, mas acredita-se que seus conteúdos colocam-se como base para outros, portanto a sua oferta nos anos iniciais pode trazer maior contribuição para outras disciplinas. A constituição dos conteúdos de cada Módulo pode ser a na Tabela 32.

Tabela 32 - Constituição dos módulos

Módulo	Tema	Conteúdos
1	Linguagem Visual	Percepção Visual Comunicação Visual Mensagens Visuais Técnicas Visuais
2	Design Gráfico	Conceituação do Design Gráfico Fundamentos do Design Gráfico Metodologias do Design Gráfico
3	Design de Superfície	Conceituação do Design de Superfície Fundamentos do Design de Superfície Metodologias do Design de Superfície
4	Design de Informação	Conceituação do Design de Informação Fundamentos do Design de Informação Metodologias do Design de Informação
5	Programação Visual na Moda	Ferramentas de referências visuais Configuração do produto Informações sobre o produto de moda Mídias para a divulgação do produto/ marca

Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

O Módulo 1 tem como intuito promover a alfabetização visual, portanto os seus conteúdos englobam desde o processo de percepção, a comunicação, a compreensão das mensagens até as técnicas que podem ser utilizadas para constituição das mensagens. Com esses assuntos buscou-se sanar as dificuldades mencionadas pelos professores de significação (compreensão de imagens/ comunicação visual) e falta de repertório. As Aulas Práticas preveem que o professor exercite esse olhar junto com os alunos, fazendo análises das mais variadas fontes. A fim de auxiliar na construção do repertório foram sugeridos sites e aplicativos de bancos de imagens onde o aluno pode fazer buscas e ter contato com diversos projetos.

O Módulo 2 objetiva desenvolver noções sobre o ordenamento visual de textos e imagens destinadas a transmitir mensagens visuais. Nele são abordadas as definições, fundamentos e processos do Design Gráfico que podem auxiliar no desenvolvimento de produtos de Moda e na divulgação da coleção. Esse módulo inicia-se com a definição do que é o Design Gráfico, da sua aplicação e sua relação com a Moda, em seguida são explorados os fundamentos utilizados para desenvolver projetos gráficos e por fim expostas metodologias para elaboração desses projetos.

O Módulo 3 visa desenvolver noções estéticas e técnicas para a constituição e/ou tratamento de superfícies. Nele são explorados conteúdos sobre as definições, fundamentos e processos do Design de Superfície que podem auxiliar no desenvolvimento de produtos de moda. O primeiro conteúdo desse módulo é sobre a definição e abrangência do Design de Superfície, nele ainda é abordado o Design de Superfície Têxtil, considerando as etapas da cadeia têxtil que interferem no aspecto da superfície dos tecidos e consequentemente dos produtos de moda. Em seguida são evidenciados os fundamentos do Design de Superfície que são essenciais no desenvolvimento dos projetos, e finalizando, são especificados processos metodológicos.

O Módulo 4 tem como propósito desenvolver noções sobre o planejamento e organização de informações para a transmissão de mensagens. Este módulo trata das definições, fundamentos e processos do Design de Informação que podem contribuir no desenvolvimento de materiais para informação dos consumidores e

para auxiliar na produção dos produtos de moda. Seu conteúdo inicial é sobre a definição do Design de Informação, da sua aplicação e sua relação com a Moda, em seguida são explorados os fundamentos utilizados para desenvolver seus projetos e como finalização são abordadas as metodologias que podem ser utilizadas para esse perfil de projeto.

O Módulo 5 tem como objetivo promover o emprego de projetos de Programação Visual no processo de desenvolvimento de produtos de moda. Portanto, são evidenciados como projetos de Programação Visual auxiliam nas diversas etapas, desde concepção até a divulgação dos produtos de moda. Para tanto, são utilizados os fundamentos e metodologias abordados nos módulos anteriores.

O primeiro conteúdo refere-se às ferramentas de referências visuais e como os fundamentos e metodologias da Linguagem Visual e do Design Gráfico são essenciais para construção desses materiais. Na sequência, são abordadas as possibilidades de configuração dos produtos de moda e os fundamentos e metodologias da Linguagem visual, Design Gráfico e Design de Superfície que podem auxiliar na configuração visual dos produtos. Em seguida, sobre os materiais cuja função é a comunicação de informações e sobre como os fundamentos e metodologias do Design de Informação e do Design Gráfico auxiliam na sua construção. E para finalizar, é tratado sobre as mídias para a divulgação do produto/marca e como o Design Gráfico e Design da Informação podem contribuir com a elaboração desses artefatos.

Como esse último módulo expõe sobre os processos de moda, a sugestão é que sua carga horária seja um pouco maior que os dos demais, para que assim seja possível colocar em prática o desenvolvimento de projetos visuais. Outra especificidade deste módulo é a proposta de trabalhar suas temáticas de forma interdisciplinar com outras disciplinas. Ao final de cada delimitação do conteúdo são sugeridos perfis de unidades curriculares que podem produzir atividades em conjunto.

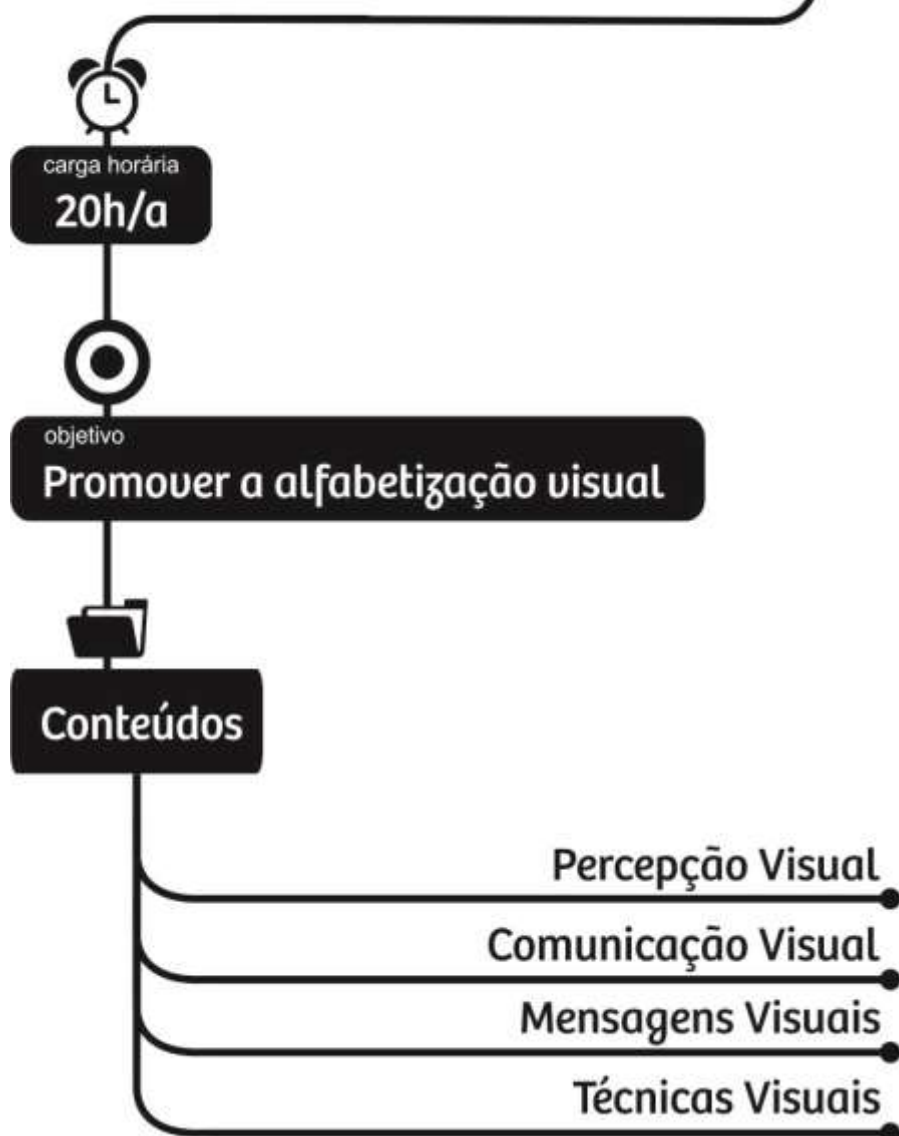
Pensando que os conteúdos dos Módulos poderiam ainda não estar o suficientemente compreensível, foi elaborado um Caderno de referências visuais da Programação Visual na Moda. Assim, os temas abordados podem ser consultados

nesse material, e visualizada a sua aplicação no âmbito da Moda. Esse caderno é constituído de fotos retiradas de bancos de imagens que expressam os conteúdos apresentados nas Diretrizes. Em algumas delas ainda foi elaborado uma estruturas com linhas para direcionar o olhar e facilitar o entendimento. O Caderno de referências visuais da Programação Visual na Moda é disponibilizado de forma separada da Tese e como um complemento a essa investigação.

A seguir serão apresentadas as Diretrizes para o ensino da Programação Visual em cursos de Moda

MÓDULO 1

LINGUAGEM Visual



Percepção Visual

Início



Aula Teórica

Definição da Percepção Visual. Processo da Percepção Visual. Teoria da *Gestalt* (definição, leis e categorias conceituais fundamentais).

Aula Prática

Apresentar aos alunos diversas imagens, como: obras de arte, cartazes, propagandas, fotografias, produtos de moda e fazer análises em conjunto sobre as leis e categorias conceituais fundamentais da Teoria da *Gestalt*.



Atividades

Trabalho Individual: Pedir ao aluno que escolha imagens de produtos de Moda em que possa ser identificado as categorias conceituais fundamentais da Teoria da *Gestalt* (Harmonia-desarmonia, Equilíbrio-desequilíbrio, Contraste) e discutir sobre as possíveis intenções ao utiliza-las. Apresentar a classe e discutir.

Trabalho em Grupo: Pesquisar e listar os elementos de composição de vestuário (avaliamentos, técnicas de modelagem e costura, beneficiamentos, tecidos) e a forma como podem ser trabalhados para expressar as categorias conceituais fundamentais da Teoria da *Gestalt*. Em seguida escolher algumas alternativas e esboçar um *look* utilizando-as.



Dica

O site da *Vogue* (www.vogue.com/fashion-shows) reúne imagens de desfiles das principais semanas de moda do mundo e pode auxiliar os alunos na busca por referências visuais. Esse conteúdo também está disponível na forma de aplicativo para celulares e *tablets*.

Como os alunos podem ainda não ter o domínio do desenho, recursos como o aplicativo *Prêt à Template*, podem auxiliar na expressão das suas ideias. Essa plataforma fornece diversos modelos de croquis femininos, masculinos, infantis, acessórios, entre outros. Essas bases também estão disponíveis para *download* no site: pretatemplate.com. Porém, somente no aplicativo é possível desenhar livremente sobre os croquis utilizando ferramentas que auxiliam na materialização das ideias.



Referências

AUMOUNT, J. **A imagem**. Campinas: Papirus, 2001. (Percepção Visual, p.17-76)

DONDIS, A D. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Percepção Visual/Teoria da Gestalt, p.29-50)

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação visual**. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011. (Percepção Visual, p.27-47)

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto**: sistema de leitura visual da forma. 6. ed. São Paulo: Escrituras, 2004. (Teoria da Gestalt, p.17-74)

SCHINERV, D. J.; SÊGA, M. G. D. **A Gestalt aplicada no aprimoramento da leitura visual em produtos de moda**. Monografia (Graduação em Tecnologia em Design de Moda) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Apucarana, 2011. (Teoria da Gestalt na Moda)



Consultar Figuras de 1 a 20 no Caderno de Referências Visuais

Comunicação Visual

Início



Aula Teórica

Definição da Comunicação Visual. Função da Comunicação Visual. Processo de Comunicação Visual (emissor/ mensagem/ receptor).

Aula Prática

Explorar imagens variadas, como: obras de arte, cartazes, propagandas, fotografias entre outros recursos para fazer leituras em conjunto com os alunos.



Atividades

Trabalho em Grupo: O professor entrega a grupos de alunos imagens previamente selecionadas e pede que os discentes façam uma lista de respostas curtas sobre o que eles aplicariam em termos de mensagem literal da imagem e seu significado compositivo implícito. Em seguida solicitar que cada grupo descreva o efeito da imagem, os elementos que transmitem essas sensações e o que poderia ser utilizado em substituição da mesma.

Trabalho Individual: Propor que os alunos desenvolvam mensagens visuais com desenhos ou recortes para que os outros alunos façam a leitura. Depois, analise qual foi a intenção da mensagem ao criá-la e compare com os resultados.



Dica

Estimular os alunos a realizar pesquisas visuais. Disponibilizar nas aulas diversas imagens com sua autoria e contexto. Além disso, fazer sugestão de sites e aplicativos como o *Art Authority*, que reúne obras dos principais artistas ocidentais, desde a antiguidade até os dias atuais (disponível como aplicativo para celulares e *tablets* e no site community.artauthority.net). Nesta plataforma as buscas podem ser realizadas por artista, período ou localização e ainda, em cada obra é detalhada sua ficha técnica.

Outro recurso é o *Behance* que pode ser utilizado por aplicativo ou no site www.behance.net. Esta plataforma reúne portfólios de profissionais criativos onde é possível visualizar, acompanhar e avaliar diversos perfis de projetos de áreas como: Arquitetura, Design, Moda, Fotografia, entre outras.



Referências

BO, B. **Fundamentos da comunicação visual**. São Paulo: Rosari, 2009. (Comunicação Visual)

DIMBLEBY, R.; BURTON, G. **Mais do que palavras**: uma introdução à teoria da comunicação. 3. ed. São Paulo: Summus editorial, 1990. (Comunicação, p.15-52)

DONDIS, A. D. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Comunicação Visual, p.5-20)

MUNARI, B. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 2006. (Comunicação Visual, p.5-72)

OLIVEIRA, S. **Moda também é texto**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.



Consultar Figuras de 21 a 24 no Caderno de Referências Visuais

Mensagens Visuais

Início



Aula Teórica

Definição das mensagens visuais. Relação entre o suporte e a informação. Fundamentos da Linguagem Visual: Ponto, Linha, Forma (geométricas e orgânicas), Direção (horizontal, vertical, curva, diagonal), Escala (seção áurea, relacionar o tamanho com o objetivo e significado na estrutura da mensagem visual), Dimensão ou volume (dimensão real, dimensão implícita-perspectiva), Movimento (movimento real, movimento implícito), Textura (visual e tátil), Cor (Construção simbólica e cultural das cores, Cor pigmento, cor luz e círculos cromáticos, Esquemas de combinação de cores: acromático, neutros, monocromáticos, análogos, diádicas complementares, diádicas tons-rompidos, triádicas assonantes, complementares divididas, esquemas com quatro e seis cores, Sistemas de cores: CMYK, RGB, PANTONE, características e usos, Relação entre a cor e a forma).

Aula Prática

Explorar suportes variados, como: obras de arte, cartazes, propagandas, fotografias e a até mesmo as roupas que todos no ambiente estão utilizando, para identificar e discutir os fundamentos da Linguagem Visual presentes.

Faça uma análise mais aprofundada desses fundamentos nos produtos de moda. Exponha peças do vestuário e acessórios e discuta qual a intenção de cada fundamento utilizado, sua relação com outros e sua função (estética, simbólica, prática) no produto.



Atividades

Trabalho em Grupo: Distribuir os elementos estudados sobre os fundamentos da Linguagem Visual e solicitar que desenvolvam desenhos ou colagens sobre cada elemento considerando como aplicação os produtos de moda.

Trabalho Individual: Escolha uma das três formas geométricas simples (quadrado, círculo, triângulo) e desenvolva um experimento que proponha a decomposição da forma. Utilize alguns dos fundamentos da Linguagem Visual, como: direção, escala, dimensão ou volume e movimento. Apresente aos alunos os estudos de caso descrito em NOBLE e BUSTELY (2013, p.32) para aguçar a criatividade. Esse trabalho pode ser desenvolvido com desenho ou com recorte e colagem de papeis.

Trabalho em grupo: Propor que os alunos escolham 10 texturas encontradas em produtos de Moda e fazer uma pesquisa sobre como essas características das superfícies foram alcançadas. Investigar os processos e as tecnologias utilizadas.

Trabalho individual: Fazer o círculo cromático, tons e combinação de cores. Em seguida, considerando a teoria sobre combinação de cores desenvolver *alguns looks*, por meio de colagens ou desenhos.

DICA

Para explorar as cores e seus esquemas de composição, pode-se sugerir a ferramenta online *Adobe Color CC* (color.adobe.com). Nela é possível fazer diversos estudos de cores e ainda explorar composições de outras pessoas.

Outra possibilidade é o *Colourlovers* (www.colourlovers.com) que é uma comunidade onde são compartilhadas paletas de cores para projetos diversos, entre eles os de Moda.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Cor**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Cor, p.10-46)

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005. (Forma, p.91-145; Cor, p.321-359; Movimento, p.365-398)

DONDIS, A. D. **Sintaxe da linguagem visual**. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Fundamentos da Linguagem Visual, p.51-83)

FONTOURA, I. **Decomposição da forma**: manipulação da forma como instrumento para a criação. Curitiba: Itaipu, 1982. (Forma)

FRASER, T.; BANKS, A. **O guia completo da cor**. 2ed. São Paulo: Senac, 2007. (Cor, p.10-49)

JONES, S. J. **Fashion Design**: manual do estilista. 3. Ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011. (Cor na Moda, p.128-138; Fundamentos da Linguagem Visual na Moda, p.166-176)

MUNARI, B. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 2006. (Mensagem Visual, p.69-72; Textura, p.73-112; Forma, p.113-119)

NOBLE, I.; BUSTELY, R. **Pesquisa visual**: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SEIVEWRIGHT, S. **Pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Fundamentos da Linguagem Visual na Moda, p. 122-127; Cor na Moda, p.128-129)

SILVEIRA, L. M. **Introdução a teoria da cor**. Curitiba: Ed. UTFPR, 2011. (Cor, p.52-59, p.121-156)

WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. (Linguagem Visual e Forma, p.41-50; Textura, p.119-123; Forma, p.138-233)



Consultar Figuras de 25 a 41 no Caderno de Referências Visuais

Técnicas Visuais

Início



Aula Teórica

Definição e função das Técnicas Visuais.

Aula Prática

Expor as diversas Técnicas Visuais presentes em imagens, como: obras de arte, cartazes, propagandas, fotografias e produtos de moda e fazer análises das intenções e dos efeitos alcançados com a sua utilização.



Atividades

Trabalho em Grupo: Cada grupo escolher uma coleção apresentada em uma semana de Moda e fazer uma análise dos looks considerando a aplicação das Técnicas Visuais, descrever a sua utilização e provável intenção. Em seguida fazer o esboço de 3 looks utilizando algumas das Técnicas Visuais encontradas.



Referências

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora nova versão. São Paulo: Thomson Pioneira, 2005. (Técnicas visuais)

DONDIS, A. D. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Técnicas visuais, p.131-160)

GOMES FILHO, J. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. 6.ed. São Paulo: Escrituras, 2004. (Técnicas visuais, p.75-102)

JONES, S. J. **Fashion design**: manual do estilista. 3. ed. São Paulo. Cosac Naify, 2011. (Técnicas visuais na Moda, p.177-179)

LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. (Técnicas visuais, p.28-243)



Consultar Figuras de 42 a 51 no Caderno de Referências Visuais

MÓDULO 2

DESIGN GRÁFICO



carga horária

20h/a



objetivo

Desenvolver noções sobre o ordenamento visual de textos e imagens destinadas a transmitir mensagens.



Conteúdos

Conceituação do Design Gráfico

Fundamentos do Design Gráfico

Metodologias do Design Gráfico

Conceituação do Design Gráfico

Início

Aula Teórica

Breve histórico do Design Gráfico. Definições do Design Gráfico.

Aula Prática

Apresentar imagens de diversos produtos do Design Gráfico, como: Cartazes, Propagandas, Livros, Embalagens, Rótulos, *Branding* de marcas, entre outros. Expor como projetos de Design Gráfico estão inseridos no desenvolvimento de produtos de moda: ferramentas de síntese de referências visuais, Branding da marca, projeto gráfico de estampas e bordados, entre outros. Promover uma discussão sobre a importância da apropriação de alguns conhecimentos do Design Gráfico para Moda.

Dica

Incentivar que os alunos façam pesquisas de projetos de Design Gráfico. O site *Packaging of the world* (www.packagingoftheworld.com) disponibiliza projetos de embalagens de diversas agências globais para inspirar estudantes de Design. Existem projetos de embalagem para várias categorias de produtos, entre eles para produtos de moda.

A *Cardnerd* (cardnerd.com) apresenta projetos de cartões de visita, seguindo o mesmo conceito do site anterior de disponibilizar projetos de diversas agências a fim de guiar estudantes.

Outras plataformas são a *Logopond* (logopond.com) e a *Logofury* (logofury.com) ambas expõem uma variedade de logos.

Referências

FRASCARA, J. *Diseño gráfico y comunicación*. 7.ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

HESS, J.; PASZTOREK, S. *Design gráfico para moda*. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

LA SANTA. **Graphic fashion design, illustration & trends.** Barcelona: Promopress, 2009.

MARTINS, T. C. **Design gráfico na moda:** produto e comunicação. Uma análise sobre a coleção "Tudo é risco de giz" de Ronaldo Fraga. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

VILLAS-BOAS, A. **O que é e o que nunca foi design gráfico.** 5.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.



Consultar Figuras de 52 a 74 no Caderno de Referências Visuais

Fundamentos do Design Gráfico

Início



AULA TEÓRICA

Fundamentos do Design Gráfico: Imagem (fundamentos, técnicas, natureza das imagens, significado das imagens), Tipografia (fontes e tipos, *kerning*, ligaduras, entrelinhas, hifenização, justificação e espaçamento entre letras, anatomia e personalidade dos tipos, compondo com tipos), *Grid* (elementos de um *grid*, fundamentos dos *grids*, tipos de *grid*, usos dos *grids*), *Layout* (elementos da página, estratégias organizacionais, relações visuais entre palavras e imagens, variação formal - proximidade, alinhamento, repetição, contraste e ritmo), Impressão e Acabamento (suportes, pré-impressão, processos de impressão, processos de acabamento, tipos de encadernação e materiais).

AULA PRÁTICA

Explorar produtos do Design Gráfico para identificar e discutir os fundamentos presentes. Faça uma análise aprofundada desses fundamentos nos produtos de moda. Exponha peças do vestuário, acessórios e materiais de divulgação da coleção/marca e discuta qual a intenção de cada fundamento utilizado, sua relação com outros.



ATIVIDADES

Trabalho individual – Fazer os desafios propostos por Williams (2013) sobre layout (p.86-89) e os sobre tipografia (p.161-163).

Trabalho em Grupo – Coletar *tags*, cartão de visitas e embalagens, convites, catálogos, entre outros materiais de divulgação de marcas de moda, fazer uma análise dos conteúdos apresentados e avaliar os fundamentos considerando a sua função e a relação dos elementos presentes. Pode-se propor também que os alunos reconfigurem alguns desses materiais inserindo melhorias conforme os conteúdos estudados.



DICA

Existem diversos sites para *download* de variadas tipografias grátis. As plataformas *1001freefonts* (www.1001freefonts.com) e a *Dafont* (www.dafont.com) são alguns desses. Estes disponibilizam um vasto acervo de tipografias divididas em categorias e ainda possibilita testar algumas palavras nas fontes antes de fazer o carregamento.



Uma ferramenta que pode ser utilizada para a criação de fontes personalizadas é o *Ifontemaker*. Esse aplicativo pode ser comprado para instalar no *tablet*, celular ou no computador, possui ferramentas que auxiliam na criação de tipografias e depois de prontas podem ser exportadas para diversas utilizações.

REFERÊNCIAS

- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Fundamentos do design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Imagem, p.126-153; Tipografia, p.56-125)
- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Grids**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Grid)
- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Imagem**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Imagem)
- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Impressão & acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Impressão e Acabamento)
- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Layout**. Porto Alegre: Bookman, 2012. (Layout)
- AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Tipografia**. Porto Alegre: Bookman, 2011. (Tipografia)
- BANN, D. **Novo manual de produção gráfica**: edição revisada e atualizada. Porto Alegre: Bookman, 2012. (Impressão e Acabamento)
- FUENTES, R. **A prática do design gráfico**: uma metodologia criativa. São Paulo, SP: Rosari, 2006. (Imagem, p.79-91)
- JARDÍ, E. **Pensar com imagens**. São Paulo, Gustavo Gili, 2014. (Imagem)
- LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. (Grid, p.174-183)
- NIEMEYER, L. **Tipografia**: uma apresentação. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2006. (Tipografia, p.32-66, p.72-85)
- SAMARA, T. **Ensopado de design gráfico**: ingredientes visuais técnicas e receitas de layout para designers gráficos. São Paulo: Blucher, 2010. (Layout)
- _____. **Grid**: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2015. (Grid)
- _____. **Guia de tipografia**: manual prático para uso de tipos no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011. (Tipografia, p.10-109)
- SAMARA, T. **Elementos do design**: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010. (Imagem, p.164-195; Tipografia, p.114-163; Layout, p.196-245)
- TONDREAU, B. **Criar grids**: 100 fundamentos de Layout. São Paulo: Blucher, 2009. (Grid)
- VILLAS-BOAS, A. **Produção gráfica para designers**. 3.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008. (Impressão e acabamento, p.57-166)
- WILLIAMS, R. **Design para quem não é designer**: princípios de design e tipografia para iniciantes. 4. ed. São Paulo: Callis, 2013. (Layout, p.11-144; Tipografia, p.145-196)



Consultar Figuras de 75 a 87 no Caderno de Referências Visuais

Metodologias do Design Gráfico

Início



Aula Teórica

Metodologias de projeto gráfico de Munari (2006), Munari (2002), Fuentes (2006) e Melo (2010).

Aula Prática

Propor uma discussão sobre as etapas das metodologias estudadas, a sua importância, semelhanças e diferenças.



Atividades

Trabalho em Grupo: Considerar o processo de desenvolvimento de projetos gráficos para o universo da Moda (Tags, Cartão de visitas, Embalagens, Catálogos, entre outros) e, a partir das metodologias estudadas, adaptar e incorporar etapas que podem ser necessárias para esse perfil de projeto.

Dica

Buscar se existem metodologias específicas para o desenvolvimento do produto que será desenvolvido. Mestriner (2002) apresenta uma metodologia para o desenvolvimento de embalagens em seu livro: Design de embalagens: curso básico, além de diversos outros conteúdos sobre esse assunto.



Referências

FUENTES, R. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo, SP: Rosari, 2006. (Metodologia de Design Gráfico, p.21-46)

MELO, F. H. O processo do projeto. In: vários autores. **O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do design gráfico**. 5 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2010. (Metodologia de Design Gráfico, p.91-105)

MESTRINER, F. **Design de embalagem: curso básico**. 2. ed. São Paulo: Pearson Educação do Brasil, 2002. (Metodologia de Design de embalagem, p.35-61)

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. (Metodologia de Design Gráfico, p.29-56)

_____. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. (Metodologia de Design Gráfico, p.342-345)

MÓDULO 3

DESIGN DE SUPERFÍCIE



carga horária

20h/a



objetivo

Desenvolver noções estéticas e técnicas para a constituição e/ou tratamentos de superfícies.



Conteúdos

Conceituação do Design de Superfície

Fundamentos do Design de Superfície

Metodologias do Design de Superfície

Conceituação do Design de Superfície

Início



Aula Teórica

Breve histórico do Design de Superfície. Definições do Design de Superfície. Design de Superfície Têxtil (etapas da cadeia têxtil que interferem no aspecto da superfície dos tecidos).

Aula Prática

Apresentar imagens de diversos produtos do Design de Superfície. Expor como projetos de Design de Superfície estão inseridos no desenvolvimento de produtos de moda (estampas, bordados, lavagens, recursos construtivos e técnicas de confecção, aplicações, aviamentos). Promover uma discussão sobre a importância da apropriação de alguns conhecimentos do Design de Superfície para Moda.



Dica

O *Pinterest* (br.pinterest.com), também disponível em aplicativo, é uma rede social de imagens. Nessa plataforma estão disponibilizadas diversas inspirações, como produtos de Design de Superfície.



Referências

POMPAS, R. **Textile design**: ricerca, elaborazione, progetto. Milano: Edimatica, 1994.

RINALDI, R. M. **A intervenção do design nas superfícies projetadas**: processos multifacetados e estudos de caso. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013.

RUBIM, R. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. UFRGS 2008.

SCHWARTZ, A. R. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

UDALE, J. **Tecidos e moda**. Porto Alegre: Bookman, 2009.



Consultar Figuras de 88 a 104 no Caderno de Referências Visuais

Fundamentos do Design de Superfície

Início



Aula Teórica

Fundamentos do Design de Superfície: Padrão, Módulo, Simetrias (translação, reflexão, rotação, inversão, dilatação), Sistemas de repetição ou *Rapport* (*full drop*, *half drop*, *brick*, *stripe*, *turn-over*, *mirror* e variações), Encaixe (continuidade, contiguidade), Motivo.

Aula Prática

Explorar produtos do Design de Superfície para identificar e discutir os fundamentos presentes. Faça uma análise mais aprofunda desses fundamentos nos produtos de moda. Exponha peças do vestuário e discuta qual a intenção de cada fundamento utilizado.



Atividades

Trabalho em Grupo: A partir de uma coleção de vestuário identificar peças que utilizam os fundamentos apresentados. Em seguida executar um estudo de identificação do Padrão, Módulo, Simetrias, Sistema de repetição, Encaixe e Motivo e propor novas possibilidades de configuração considerando as diversas possibilidades de estruturas que podem ser desenvolvidas com base nos fundamentos do Design de Superfície.



Dica

O *Isymmetry* é um aplicativo gratuito que auxilia na criação e estudos de composição de padronagens. Pode ser utilizado para testar e praticar alguns dos fundamentos abordados.



Referências

GOODE, A. B. **Design de estamparia têxtil**. Porto Alegre: Bookman, 2014. (Fundamentos do Design de Superfície, p.56-77)

RUBIM, R. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004. (Fundamentos do Design de Superfície, p.35-40)

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. UFRGS 2008. (Fundamentos do Design de Superfície, p.61-74)

SCHWARTZ, A. R. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008. (Fundamentos do Design de Superfície, p.58-84)

SILVA, D. N. **Diálogo entre o design de superfície e o design de moda**: o caso das padronagens. Dissertação (Mestrado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2015. (Padronagem)



Consultar Figuras de 105 a 109 no Caderno de Referências Visuais

Metodologias do Design de Superfície

Início



Aula Teórica

Abordagens de análise e projeto para a superfície proposta por Schwartz (2008). Metodologia para o desenvolvimento de uma coleção de padrões de Lima (2013). Os elementos que devem ser considerados para o desenvolvimento de um projeto de superfície estabelecido por Rinaldi (2013).

Aula Prática

Propor uma discussão sobre os quesitos e etapas apresentadas que são necessárias no desenvolvimento de superfícies dos produtos de moda, tanto as bidimensionais como: as estampas, lavagens e bordados, como as tridimensionais: recursos construtivos, aplicações e técnicas de confecção.



Atividades

Trabalho em Grupo: Considerar o processo de desenvolvimento de projetos de superfícies nos produtos de moda e, a partir da metodologia e apontamentos estudados, adaptar e incorporar etapas que podem ser necessárias para esse perfil de projeto.



Referências

LIMA, J. T. **Design de superfície**: taxionomia e práticas de projetos em escolas de design em Curitiba, PR. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013. (Metodologia de Design de Superfície, p.79-95)

RINALDI, R. M. **A intervenção do design nas superfícies projetadas**: processos multifacetados e estudos de caso. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013. (Elementos do projeto de superfícies, p.46- 88)

SCHWARTZ, A. R. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008. (Abordagens para análise das superfícies, p.12-57)

MÓDULO 4

DESIGN DE INFORMAÇÃO



carga horária

15h/a



objetivo

Desenvolver noções sobre o planejamento e organização de informações para a transmissão de mensagens.



Conteúdos

Conceituação do Design de Informação

Fundamentos do Design de Informação

Metodologias do Design de Informação

Conceituação do Design de Informação

Início

Aula Teórica

Definições do Design de Informação.

Aula Prática

Apresentar imagens de diversos produtos do Design de Informação: diagramas, ilustrações científicas, mapas, sistemas de orientação, infográficos, entre outros. Expor como projetos de Design de Informação estão inseridos no desenvolvimento de produtos de moda: fichas de produção, material para informação dos consumidores, desenhos técnicos. Promover uma discussão sobre a importância da apropriação de alguns conhecimentos do Design de Informação para Moda.

REFERÊNCIAS

CADENA, R.; COUTINHO, S. G. **Design da informação e design instrucional: aproximações e distanciamentos**. In: Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, 10, 2012, São Luiz. Anais...São Luiz: UFMA, 2012.

FERNANDES, F. R. **Design de informação: base para a disciplina no curso de design**. 2.ed. Rio Claro: FRF Produções, 2015.

HORN, R. E. **Information design: emergence of a new profession**. In: Jacobson, R. (Org) Information Design. London: The MIT Press, 1999.

REDISH, J. C. What is information design? In: **Technical Communication**, v. 47, n. 2, p.163-166, 2000.

SOUZA, A. C. A. **Desenho instrucional: a ilustração para design da informação – uma proposta didática para Ensino Superior**. Tese (doutorado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009. (Design de Informação, p.5-46)



Consultar Figuras de 110 a 118 no Caderno de Referências Visuais

Fundamentos do Design de Informação

Início



Aula Teórica

Fundamentos do Design de Informação: Ilustração, Interface, Infográfico, Símbolo. Leitura e interpretação de Desenho técnico: Escala (natural, redução, ampliação), Cota (elementos, técnicas), Linhas de chamada.

Aula Prática

Explorar produtos do Design de Informação para identificar e discutir os fundamentos presentes. Faça uma análise aprofundada desses fundamentos no universo da moda. Exponha documento de produção, materiais informativos para os usuários que acompanham os produtos de moda e discuta qual a intenção de cada fundamento utilizado e sua relação com outros.



Atividades

Trabalho em grupo: Coletar modelos de fichas técnicas de produção de produtos de moda em indústrias e livros. Fazer uma análise sobre as informações presentes e da distribuição dessas informações segundo os parâmetros estudados. Desenvolver uma nova ficha aplicando os fundamentos estudados. Essa atividade também pode ser realizada com outros materiais que tem como função a comunicação de informações, como algumas etiquetas e outros documentos para a produção.



Dica

O aplicativo *My Measures* permite que a partir de fotos tiradas ou carregadas da biblioteca o usuário adicione medidas e ângulos aos objetos presentes nas imagens. Não é uma ferramenta específica para produtos de moda, mas pode ser utilizado como uma forma de auxílio para definição de dimensões desses produtos.



REFERÊNCIAS

FERNANDES, F. R. **Design de informação**: base para a disciplina no curso de design. 2.ed. Rio Claro: FRF Produções, 2015. (Infográfico, p.66-83; Interface p.108-112)

MICELI, M. T.; FERREIRA, P. **Desenho técnico básico**. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora do livro técnico, 2008. (Leitura e interpretação, p.42-44; Cotas, p.49-57; Escala p.69-77; Linhas, p.16-17)

PIPES, A.; ALVES, M. A. L. **Desenho para designers**: habilidade de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010. (Desenho técnico, p.177-198)

FORMIGA, E. **Símbolos gráficos**: métodos de avaliação e compreensão. São Paulo: Blucher, 2011. (Símbolos, p.15-40)

SPECKJ. H.; PEIXOTO, V. V. **Manual básico de desenho técnico**. 8. ed. Florianópolis: Editora ufsc, 2014. (Desenho técnico)



Consultar Figuras de 119 a 124 no Caderno de Referências Visuais

Metodologias do Design de Informação

Início



Aula Teórica

Princípios que devem ser considerados no desenvolvimento de um projeto de informação proposta por Pettersson (2010). Metodologia para o desenvolvimento do Design de Informação de Redish (2000). Passos para a prática profissional do designer de informação de Simlinger (2007).

Aula Prática

Propor uma discussão sobre os quesitos e etapas apresentadas que podem auxiliar no desenvolvimento de projetos de informação no âmbito da Moda.



REFERÊNCIAS

PETTERSSON, R. **Information design**: principles and guidelines. *Journal of Visual Literacy*, v.29, n.2, p. 167-182, 2010.

REDISH, J. C. What is information design? In: **Technical Communication**, v. 47, n. 2, 2000. (p.163-166)

SIMLINGER, P. **Information design**: core competencies what information designers know and can do. International Institute for Information Design, Austria, 2007. Disponível em: <<http://www.iiid.eu/PublicLibrary/idX-Core-Competencies-What-information-designers-know-and-can-do.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2016. (p.8-13)

MÓDULO 5

PROGRAMAÇÃO VISUAL NA Moda



carga horária

25h/a



objetivo

Promover o emprego de projetos de Programação Visual no processo de concepção de produtos de moda.



Conteúdos

Ferramentas de referências visuais

Configuração do produto

Informações sobre o produto de moda

Mídias para a divulgação do produto/marca

Ferramentas de referências visuais

Início



Aula Teórica

Elaboração de painéis visuais com diferentes abordagens: conceito da coleção, estilo de vida, público-alvo, concorrentes, outros. Construção de Sketchbook. Os princípios e fundamentos da Linguagem Visual e do Design Gráfico essenciais para construção desses materiais.

Aula Prática

Expor materiais de referências visuais para elaboração da coleção de produtos de moda. Exemplificar os fundamentos e técnicas utilizadas para transmitir os conceitos. Promover uma discussão sobre as intenções da composição visual e as ferramentas que auxiliaram nessa compreensão.



Atividades

Trabalho em grupo: Definir um tema e desenvolver um material de referência visual para a concepção de uma coleção. Utilizar os fundamentos do Design Gráfico e das Técnicas Visuais. Fazer um texto explicativo sobre as ferramentas utilizadas justificando a escolha.



Dica

Como uma forma de auxiliar a construção dos painéis visuais o aplicativo *Morpholio Board* permite que os usuários criem painéis utilizando imagens de fontes variadas como: fotos, imagens da galeria, esboços, anotações, entre outras e manipule essas referências criando *layouts* diversos.

Outro aplicativo desenvolvido pela mesma empresa é o *Morpholio Journal* que pode auxiliar na construção de *Sketchbooks* virtuais. Nele os pensamentos e referências podem ser organizados por meio de anotações, esboços, capturas de imagens tanto de banco de fotos como imagens da internet.



Referências

AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Layout*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

ARNHEIM, R. *Arte e percepção visual*: uma psicologia da visão criadora nova versão. São Paulo: Thomson Pioneira, 2005. (Técnicas visuais)

BAXTER, M. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2.ed. São Paulo: Edgard Bluncher, 1998. (Painel visual, p.190-195)

DONDIS, A D. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Técnicas visuais, p.131-160)

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto**: sistema de leitura visual da forma. 6.ed. São Paulo: Escrituras, 2004. (Técnicas visuais, p.75-102)

LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008. p. 28-243. (Técnicas visuais, p.28-243)

SAMARA, T. **Elementos do design**: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010. (Imagem, p.164-195; *Layout*, p.96-245)

_____. **Ensopado de design gráfico**: ingredientes visuais técnicas e receitas de layout para designers gráficos. São Paulo: Blucher, 2010. (*Layout*)

SEIVEWRIGHT, S. **Pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman, 2009. (Pesquisa de referências e ferramentas de referências visuais, p.14-103)

TREPTOW, D. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 5.ed. São Paulo: Edição da autora, 2013. (Pesquisa de referências e ferramentas de referências visuais, p.78-85)

WILLIAMS, R. **Design para quem não é designer**: princípios de design e tipografia para iniciantes. 4. ed. São Paulo: Callis, 2013. (*Layout*, p.11-144)



INTERDISCIPLINARIDADE

Esse conteúdo e suas atividades podem ser desenvolvidos em parceria com disciplinas que abordam a criação de coleções de produtos de moda.

Configuração do produto

Início



Aula Teórica

Possibilidades de configuração dos produtos de moda, como: Estampas, Bordados, Lavagens, Aplicações, Recursos construtivos e os fundamentos da Linguagem visual, Design Gráfico e Design de Superfície. Os princípios e as metodologias que podem auxiliar na configuração visual dos produtos de Moda.

Aula Prática

Apresentar imagens diversas de produtos de moda e identificar os fundamentos estudados que auxiliam na sua construção. Discutir sobre os métodos que podem ser adotados para alcançar os resultados pretendidos nos produtos.



Atividades

Trabalho em grupo: Desenvolver em forma de esboço ou amostras, seguindo as referências utilizadas no exercício anterior ou uma nova pré-determinada, estampas, bordados, lavagens, aplicações e recursos construtivos. Utilizar o pensamento projetual e os fundamentos do Design Gráfico e o Design de Superfície.



Dica

O aplicativo *Making* é uma ferramenta para auxiliar designers na escolha dos materiais no desenvolvimento de produtos considerando o impacto sobre o meio ambiente. É um guia de referência com base em indicadores específicos para cada material que define seus parâmetros sustentáveis.



Referências

FREITAS, R. F.; COUTINHO, S. G.; WAECHTER, H. N. Análise de metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v.21, n.1, p.1-15, 2013. (Metodologias de projeto)

LA SANTA. **Graphic fashion design, illustration & trends**. Barcelona: Promopress, 2009. (Estampas)

SAMARA, T. **Elementos do design**: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010. (Imagem, p.164-195; Tipografia, p.114-163; Layout, p.196-245)

SILVA, D. N. **Diálogo entre o design de superfície e o design de moda**: o caso das padronagens. Dissertação (Mestrado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2015. (Padronagem)

SOUZA, P. M. **Estratégias de construção para estruturas têxteis vestíveis.** Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013. (Recursos construtivos)

UDALE, J. **Tecidos e moda.** Porto Alegre: Bookman, 2009. (Configuração do produto, p.88-109)



INTERdisciplinaridade

Esse conteúdo e suas atividades podem ser desenvolvidos em parceria com disciplinas que abordam processos de estamparia, bordado, lavanderia, modelagem tridimensional.

Informações sobre o produto

Início



Aula Teórica

O Design de Informação nas etapas do desenvolvimento de produtos de moda: Ficha técnica, Desenho técnico e Etiquetas informativas.

Aula Prática

Apresentar imagens das etapas descritas e identificar os fundamentos do Design da Informação e/ou do Design Gráfico que auxiliam na sua construção. Discutir sobre as técnicas e os métodos que podem ser adotados para alcançar resultados precisos na comunicação.



Atividades

Trabalho em grupo: Desenvolver uma ficha técnica completa de uma peça do vestuário ou uma etiqueta com informações para os usuários (definir conforme o conhecimento prévio dos alunos). Trocar os materiais desenvolvidos entre os grupos e fazer uma avaliação considerando se as informações apresentadas e a sua disposição possibilitam total compreensão dos dados e processos.



REFERÊNCIAS

FERNANDES, F. R. **Design de informação**: base para a disciplina no curso de design. 2.ed. Rio Claro: FRF Produções, 2015.

FEYERABEND, F. V.; GHOSH, F. **Ilustração de moda**. São Paulo: G Gili, 2014.

FREITAS, R. F.; COUTINHO, S. G.; WAECHTER, H. N. **Análise de metodologias em design**: a informação tratada por diferentes olhares. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v.21, n.1, p.1-15, 2013. (Metodologias de projeto)

LAMARCA, K. P.; ALVES, R. **Desenho técnico no CorelDraw**: moda feminina. São Paulo: All print, 2009.

TREPTOW, D. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 5.ed. São Paulo: Edição da autora, 2013. (Ficha técnica, p.161-169)



INTERdisciplinaridade

Esse conteúdo e suas atividades podem ser desenvolvidos em parceria com disciplinas de desenho (desenho técnico) e de confecção (ficha técnica).

Mídias para a divulgação do produto/marca

Início



Aula Teórica

Materiais de divulgação dos produtos de moda/ marca, como: etiquetas, tags, embalagens, convites. Os fundamentos do Design Gráfico e Design de Informação que podem auxiliar na construção desses artefatos.

Aula Prática

Apresentar imagens diversas de matérias de divulgação da coleção ou marca e identificar os fundamentos do Design Gráfico e do Design de Informação que auxiliam na sua construção. Discutir sobre os métodos que podem ser adotados para desenvolver tais artefatos.



Atividades

Trabalho em grupo: Definir uma marca de produtos de moda e uma coleção, em seguida, analisar o perfil da marca e conceito da coleção. Coletar informações sobre os materiais de divulgação adotados para aquela coleção. Propor novos materiais de divulgação considerando as características da marca e coleção.



REFERÊNCIAS

HERRIOTT, L. (Organização) **Templates para design gráfico e design de embalagens**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

_____. (Organização) **Templates para design gráfico e design de embalagens 2**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

HESS, J.; PASZTOREK, S. **Design gráfico para moda**. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

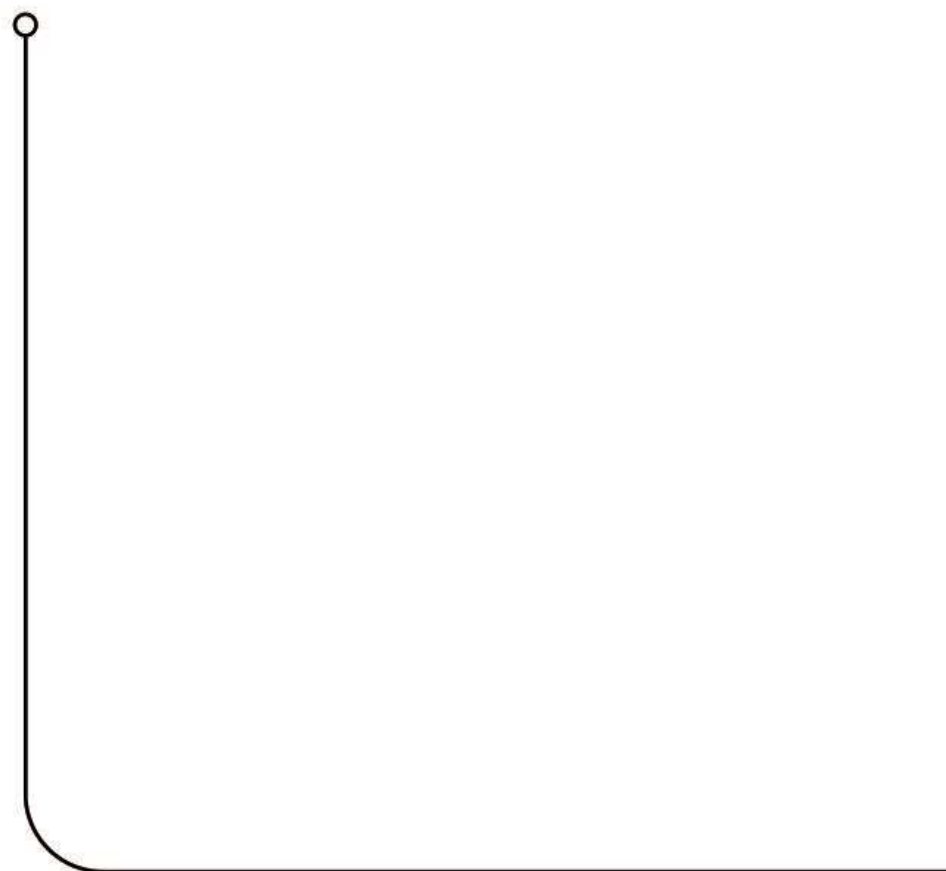
MARTINS, T. C. **Design gráfico na moda: produto e comunicação**. Uma análise sobre a coleção "Tudo é risco de giz" de Ronaldo Fraga. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

MESTRINER, F. **Design de embalagem: curso básico**. 2. ed. São Paulo: Pearson Educação do Brasil, 2002.



INTERDISCIPLINARIDADE

Esse conteúdo e suas atividades podem ser desenvolvidos em parceria com disciplinas que abordam a criação de coleções de produtos de moda.



Conclusão

Diante dos resultados obtidos nas fases desta investigação é possível afirmar que a hipótese proposta foi aceita. Delineou-se um método de ensino que estrutura os conteúdos e auxilia os docentes na transmissão de princípios da Programação Visual nas etapas do desenvolvimento dos produtos de moda. As Diretrizes basearam-se nos fundamentos e metodologias de especialidades do Design para proporcionar melhorias no desempenho acadêmico de alunos de cursos Superiores de Design de Moda.

Portanto, nessa investigação são delimitados conteúdos que contribuem para o desenvolvimento de projetos visuais nos produtos de moda. Ficou evidente que neste processo é necessária à manipulação de textos, imagens e informações para a configuração do vestuário, materiais de apoio e divulgação. Então, foram utilizados fundamentos e metodologias de vertentes do Design para constituir um compilado de assuntos importantes para a concepção desses projetos.

A Pesquisa Teórica expôs os fundamentos e metodologias consolidados sobre a Linguagem Visual, Design Gráfico, Design de Superfície e Design de Informação. Essa abordagem foi importante considerando que os professores que ministram disciplinas que abordam a Programação Visual em cursos de Moda possuem, em sua maioria, formação em Moda. Assim, esse material pode ser utilizado como uma fonte de conhecimento sobre essas temáticas.

Pode-se concluir também nesta etapa que a Programação Visual está inserida em diversos momentos do processo de concepção de produtos de moda. Portanto, a sugestão é que sejam desenvolvidos projetos visuais, que seriam subprojetos, dentro do projeto principal, que é o de desenvolvimento de produtos de moda. Cada subprojeto deverá ser conduzido considerando suas especificidades. Os fundamentos da Programação Visual e das especialidades do Design irão auxiliar de maneira distinta o desenvolvimento de cada um:

- Painéis, Cartelas de referência da coleção e Squetbook – atuará como orientação na distribuição das imagens e textos para transmitir o sentimento da coleção.
- Estampas, Bordados, Lavagens, Aplicações, Recursos construtivos, Fichas técnicas – auxiliará no desenvolvimento e implantação dessas estruturas visuais no produto de moda.

- Fichas técnicas definitivas – orientará a distribuição das informações.
- Etiqueta, Tag, Catálogo, Embalagem e Convite – servirá como orientação para desenvolver esses itens em parceria com outros profissionais.

Com a Pesquisa de Campo percebeu-se que existe a preocupação em retratar conteúdos da Programação Visual nos cursos superiores de Moda. Porém, sua abordagem é fragmentada em diversas disciplinas, distribuído em toda a extensão dos cursos e ainda apresentada em conjunto com outros temas. Foi identificada uma desorganização na abordagem desse tema, deixando evidente a necessidade de estruturar os conteúdos que envolvem o desenvolvimento projetos visuais na Moda.

Diante disso, as Diretrizes foram propostas na forma de uma disciplina que compilam os fundamentos e metodologias necessárias para a concepção de projetos visuais na Moda. Essa sugestão de disciplina pode ser inserida em novos cursos de Moda ou ainda em cursos que forem passar por reestruturação. Em cursos já existentes, que podem possuir estruturas sólidas, as diretrizes podem ser utilizadas em disciplinas que já abordam os conteúdos apresentados. Assim sendo, é importante que em todos os cursos de Moda os conteúdos da Programação Visual estejam presentes e sejam abordados seguindo os fundamentos e metodologias do Design e das suas especialidades.

As etapas do processo de desenvolvimento de produtos de moda, considerando a Programação Visual foram retratadas nas diretrizes em Módulos, como pode ser observada na Figura 56. Esse esquema apresenta de forma simplificada as contribuições das especialidades do Design: Design Gráfico, Design de Superfície e Design de Informação sob a perspectiva da Programação Visual e ainda e em qual momento nas Diretrizes elas foram abordadas.

Figura 56 – Desenvolvimento de produto de moda sob a perspectiva da Programação Visual e sua abordagem nas Diretrizes



Fonte: elaborado por Livia Marsari Pereira

No Módulo 1 são abordados conteúdos considerados como base para todos os outros módulos. Os Módulos 2, 3 e 4 tratam de fundamentos e metodologias específicas do Design Gráfico, Design de Superfície e Design de Informação respectivamente e o Módulo 5 apresenta a aplicação dos princípios estudados nos processos da Moda. É pertinente salientar que na prática, nas etapas do desenvolvimento de produtos de moda descritas, essas especialidades podem se sobrepor, uma vez que os projetos visuais podem envolver diversas necessidades e objetivos. Por exemplo, no projeto de mídias para a divulgação da coleção pode-se utilizar também de conhecimentos do Design de Superfície e do Design de Informação.

Os módulos podem ser adaptados considerando a ênfase do curso e o perfil desejado para o egresso. Por exemplo, cursos com foco em processos de produção podem abordar com mais intensidade os fundamentos e metodologias do Design de Informação. Esses conteúdos proporcionam maior domínio na concepção e preenchimento de documentos de produção. Cursos com ênfase em desenvolvimento de produto/ criação podem adotar maior carga horária para tratar dos princípios do Design Gráfico e Design de Superfície, temas esses que auxiliam na elaboração das peças.

A forma de disposição dos conteúdos nos módulos assemelha-se as exigidas em planos de ensino. Essa formação foi determinada para facilitar a implementação das Diretrizes e ainda para não deixar lacunas sobre o assunto abordado. Somado a essas informações foi também estabelecido outros itens, como: dicas e sugestões de interdisciplinaridade. As dicas foram uma maneira de sanar dificuldades mencionadas, como a falta de repertório, trazer novos conhecimentos ou estimular a execução de atividades. O item interdisciplinaridade visou promover o desenvolvimento de projetos visuais, colocando em prática os conteúdos retratados nos módulos. Como foi uma ação mencionada e empregada pelos docentes foram indicados perfis de unidades curriculares que podem realizar atividades em conjunto.

O Caderno de referências visuais da Programação Visual na Moda foi uma forma de ilustrar os conteúdos abordados nos Módulos. Considerando que as publicações sobre esse tema ainda são escassas, a compreensão das aplicações desses fundamentos poderia ainda não estar suficientemente compreensível. Portanto, é uma fonte de referências visuais que pode ser utilizado tanto para consultas e esclarecimentos como para preparação das aulas.

As Diretrizes para o ensino da Programação Visual em cursos superiores de Moda juntamente com o Caderno de referências visuais da Programação Visual na Moda encerram o proposto por essa investigação. Acredita-se uma das maiores contribuições deste trabalho foi estabelecer formalmente a relação entre a Programação Visual e Moda. Identificar sua aplicação nas etapas do desenvolvimento de produtos e estabelecer as contribuições da sua aplicação coloca-se como base para a expansão de novas pesquisas sobre essa temática.

Espera-se que o detalhamento das possibilidades de emprego da Programação Visual na Moda aliados a proposta de ação de ensino auxilie na atuação dos docentes, bem como, na formação em Design de Moda. Entende-se que existe a necessidade de uma validação das Diretrizes, executando todos os processos descritos na realidade dos cursos de Moda. Assim, será possível verificar as abordagens que trazem resultados positivos e fazer adaptações na estrutura apresentada.

A valorização desses conteúdos nos cursos de Moda deve ser pensada e discutida, uma vez que está presente em grande parte do processo de

desenvolvimento do vestuário e faz interferências diretas na estrutura dos produtos e nos seus processos produtivos. Além disso, contribuem para a consolidação do parecer CNE/CES 0195/2003 e a Resolução CNECES 5/2004 que regulamentaram a Moda como um conteúdo curricular específico do Design. Dado que propõe a apropriação de conteúdos do Design para ser aplicada a realidade da Moda e assim, colabora para o desempenho acadêmico e futuro profissional de alunos de cursos superiores em Moda.

Portanto, sugere-se que o assunto não se dê por esgotado e que novas investigações ainda possam ser realizadas para contribuir com o ensino do Design de Moda e a Programação Visual na Moda. É de extrema importância que esse assunto seja alvo de mais pesquisas e projetos para que novos materiais sirvam de apoio e fonte de conhecimento para os docentes e alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. M. F. de. Design de Superfície. In: NICOLAU, R. R. A. (Org.). **Zoom: design, teoria e prática**. João Pessoa: Ideia, 2013.

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

_____. **Dicionário visual gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2009a.

_____. **Impressão e acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009b.

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual**: uma psicologia da visão criadora. 2.ed. São Paulo: Thomson Pioneira, 2002.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BATISTA, M. L. F. S. **PCC**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <marciafranca.designer@gmail.com>. Em 10 julho 2015.

BAXTER, M. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2.ed. São Paulo: Edgard Bluncher, 1998.

BOMFIM, G. A. **Metodologia para Desenvolvimento de Projetos**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1995.

BONADIO, M. C. A produção acadêmica sobre moda na pós-graduação stricto sensu no Brasil. **Iara – Revista de moda, cultura e arte**, São Paulo, v.3, n.3. p.50-146, dez, 2010.

BONSIEPE, G. **Design, do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Superior. Parecer CNE/CES 0195/2003. Diretrizes curriculares nacionais dos cursos de graduação em música, dança, teatro e design. Relatores: José Carlos Almeida da Silva e Lauro Ribas Zimmer. 05 ago 2003. **Diário Oficial da União**, Brasília, seção 1, p. 14, 12 fev. 2004.

BRASIL. Conselho nacional de educação. Câmara de educação superior. Resolução CNE/CES 5/2004. Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, seção 1, p. 19, 1 abr. 2004.

BRASIL. Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de diretrizes e bases da educação nacional (LBD). **Diário Oficial da União**, Brasília, seção 1, p. 27833, 23 dez 1996.

BÜRDEK, B. **História, teoria e prática do design de produtos**. 2.ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.

CADENA, R.; COUTINHO, S. G. Design da informação e design instrucional: aproximações e distanciamentos. In: Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, 10, 2012, São Luiz. **Anais...**São Luiz: UFMA, 2012.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. IRAMUTEQ: um *software* gratuito para análise de dados textuais. In: **Temas em Psicologia**, v.21, n.2, p.513-518, 2013.

CAMARGO, G. M. **O estudante de moda e suas referências no processo de criação: um estudo de caso dos alunos de Design de Moda da UTFPR**. Dissertação (Mestrado em Ciências), Escola de Artes Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

CARDOSO, R. **Uma introdução a história do design**. 3.ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

CASA CLAUDIA. O banco R540 e outros móveis do Fetiche Design para Casa. 2012. Disponível Em: < <http://casa.abril.com.br/materia/o-banco-r540-e-outros-moveis-do-fetiche-design-para-casa#2>>. Acesso em 06 abr. 2016.

CASTRO, J. A. G. F. de. **Design com identidade**: por meio de estudos sócio-culturais e dos signos. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2007.

CATÁLOGO NACIONAL DE CURSOS SUPERIORES EM TECNOLOGIA. Secretaria de educação profissional e tecnológica, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=86&id=12352&option=com_content&>. Acesso em: 07/2014

CNPQ - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. **Revisão da tabela de áreas do conhecimento sob a ótica do design**, Curitiba, 2005.

CONMETRO - Conselho nacional de metrologia, normalização e qualidade industrial. Resolução nº 02/08. Disponível em: <<http://www.inmetro.gov.br/legislacao/resc/pdf/RESC000213.pdf>>, Acesso em: 03 mar. 2014.

CHRISTOPHER KANE. Spring summer 07. 2007. Disponível em: <<http://www.christopherkane.com/collections/womenswear/ss07/21>>. Acesso em 07 abr. 2016.

DESIGN BOOM. **William sawaya**: vicka technogel seats, 2013. Disponível em: <www.designboom.com/design/william-sawaya-vicka-technogel-seatsechnogel/>. Acesso em: 06 abr. 2016.

DONDIS, D. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EBERLE. Verão 2017 – Maximalismo. Disponível em:
<<http://www.eberlefashion.com.br/#/colecoes/verao-2017/maximalismo/botoes/bt1-200-90-sp-z-3>>. Acesso em: 06 abr. 2016.

ELAM, K. **Geometria do Design**: estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

ÉPOCA NEGÓCIOS. **A nova mania na China**: comprar sacolas de lojas de luxo falsificadas. 2012. Disponível em:
<epocanegocios.globo.com/Revista/Common/0,,ERT287586-18055,00.html>. Acesso em: 7 abr. 2016.

FARM RIO. Papelaria nossa. 2009. Disponível em:
<www.farmrio.com.br/shop/farmrio/br/adorofarm/post/papelaria-nossa/_/A-blogPost-8031.ptbr>. Acesso em: 7 abr. 2016.

FERRON, W. M. **Fazer roupa virou moda**: um figurino de ocupação da mulher (São Paulo – 1920 – 1950). Tese (Doutorado em História Econômica) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 1996.

FERNANDES, F. R. **Design de Informação**: base para a disciplina no curso de design. 2.ed. Rio Claro: FRF Produções, 2015.

FILGUEIRAS, A. P. A. **Com anexo ESTRUTURA CURRICULAR: Informação sobre o Curso de Design de Moda – Ementas**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <aradesign@uol.com.br>. Em 30 junho 2015.

FLICKR. Ronaldo Fraga. ([200-?]). Disponível em:
<www.flickr.com/photos/ronaldo_fraga>. Acesso em: 06 abr. 2016.

FOLHA DE SÃO PAULO. Moda. 2015a. Disponível em:
<ruf.folha.uol.com.br/2015/ranking-de-cursos/moda/>. Acesso em: 8 abr. 2016.

FOLHA DE SÃO PAULO. Subindicadores. 2015b. Disponível em:
<ruf.folha.uol.com.br/2015/ranking-de-universidades/subindicadores/>. Acesso em: 8 abr. 2016.

FRASCARA, J. **Diseño Gráfico y Comunicación**. 7.ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

FUENTES, R. **A Prática do Design Gráfico**: uma metodologia criativa. São Paulo, SP: Rosari, 2006.

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA - UDESC - CEART. Projeto Pedagógico do curso de Bacharelado em Moda – Habilitação em Design de Moda – PPC. Disponível em: <www.ceart.udesc.br/wp-

content/uploads/projeto_curso_moda-habilitacao_em_design_de_moda.pdf>.
Acesso em: 15 mar. 2015.

GJ TECIDOS. 2016. Disponível em: <www.gjtecidos.com.br/gazar-de-seda,product,GZS22,1007.aspx>; <www.gjtecidos.com.br/veludo-molhado,product,VLDM-C20,25005.aspx>; <www.gjtecidos.com.br/vinil,product,VIN05,2011.aspx>; <www.gjtecidos.com.br/la-tweed-verao-italiano-n%C2%B0-522,product,23-121-00128-C213,13003.aspx>.
Acesso em: 06 abr. 2016.

GUI BORCHERT. **Poster for Barack Obama**. 2008. Disponível em: <cargocollective.com/guiborchert/Poster-for-Barack-Obama>. Acesso em: 06 abr. 2016.

GOMES FILHO, J. **Design do objeto bases conceituais: design de produto/ design gráfico/ design de moda/ design de ambientes/ design conceitual**. São Paulo: Escrituras, 2006.

_____. **Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma**. 6.ed. São Paulo: Escrituras, 2004.

GONZÁLEZ, R. G. **Estudio de diseño**. Buenos Aires, Emecé, 1994.

HATADANI; P. S. **Diretrizes para o ensino de desenho de moda: um estudo de caso na cidade de Londrina e Região**. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2011.

HESS, J.; PASZTOREK, S. **Design gráfico para moda**. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

HORN, R. E. Information Design: Emergence of a new profession. In: Jacobson, R. (Org) **Information Design**. London: The MIT Press, 1999.

KATA'S. **Experimental hybrid storage furniture graduation project 2012**. 2012. Disponível em: <katamonus.blogspot.com.br/p/furniture.html>. Acesso em: 6 abr. 2016.

KIDS ON THE RUNWAY. **Dolce & Gabbana spring summer 2016/lookbook boys**. 2016. Disponível em: <kidsontherunway.com/category/dg/>. Acesso em: 6 abr. 2016.

KUHNEN; G. **Desenho técnico do vestuário**. 2015. Disponível em: <http://www.audaces.com.br/educacao/falando-de-educacao/2015/10/28/desenho-tecnico-do-vestuario>. Acesso em: 7 abr. 2016.

LEE, Lee 101. Disponível em: <http://www.lee.com.br/?page_id=123>. Acesso em: 7 abr. 2016.

LEVINBOOK, M. A estampa no design de moda. In: Roncoletta, M. R., et al (Org). **Interagindo: design de moda**. São Paulo: Editora Esfera, 2012.

LG2 BOUTIQUE. Hangar-29 branding. ([20-]). Disponível em: <lg2boutique.com/en/work/464/hangar-29-branding>. Acesso em: 6 abr. 2016.

LIMA, G. O design e o conceito de criação. In: Roncoletta, M. R., et al (Org). **Interagindo: design de moda**. São Paulo: Editora Esfera, 2012.

LIMA, J. T. **Design de superfície**: taxionomia e práticas de projetos em escolas de design em Curitiba, PR. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

LIMA, E. L. C.; LIMA, G. C. Panorama do ensino de design gráfico no Brasil. In: vários autores. **O valor do design**: guia ADG Brasil de prática profissional do design gráfico. 5 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2010.

LÖBACH, B. **Design Industrial**: Bases para a Configuração dos Produtos Industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

LUIZ ZONZINI. Portfólio. 2014. Disponível em: <<http://luizzonzini.com.br/gallery/design-grafico/>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C.. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7^a ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MARK. **Lovingly crafted homes, with an identity to match**. Reino Unido, [201-?]. Disponível em: <markstudio.co.uk/stockton-road>. Acesso em: 05 abril 2016.

MARTINS, T. C. **Design gráfico na moda**: produto e comunicação. Uma análise sobre a coleção “Tudo é risco de giz” de Ronaldo Fraga. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

MEGGS, P. **A history of graphic design**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1998

MELO, F. H. O processo do projeto. In: vários autores. **O valor do design**: guia ADG Brasil de prática profissional do design gráfico. 5 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2010.

MESTIZ, Patél. ([201-?]). Disponível em: <mestiz.mx/patel.html>. Acesso em: 6 abr. 2016.

MONDOMODA. **Shirley Mallman e Carol Ribeiro estrelam campanha do inverno 2014 da Damyler**. Disponível em: <<https://mondomoda.org/2014/02/20/shirley-mallman-e-carol-ribeiro-estrelam-campanha-do-inverno-2014-da-damyler/>>. Acesso em: 7 abr. 2016.

MONTEMEZZO, M. C. F. S. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2003.

MOURA, L. E. **Re: Informação sobre o Curso de Design de Moda**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <lazaro.emoura@sp.senac.br>. Em 01 julho 2015.

MUNARI, B. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

NAKAD, V. F. **RES: RES: Informação sobre o Curso de Design de Moda**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <valeska.nakad@belasartes.br>. Em 18 jun. 2015.

NAMORADEIRA. São Paulo Fashion Week- SPFW/**outono-inverno 2013**. 2012. Disponível em: <www.namoradoira.com.br/fashion-news/sao-paulo-fashion-week-spfw-outono-inverno-2013>. Acesso em: 7 abr. 2016.

NAVALON, E. **Seu contato**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <navalon@anhembib.com.br>. Em 16 jun. 2015.

NOBLE, I.; BESTLEY, R. **Pesquisa visual**: introdução às metodologias de pesquisa em DESIGN GRÁFICO. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

NOJIMA, Vera Lúcia. Comunicação e leitura não verbal. In: COUTO, R. M. de S.; OLIVEIRA, A. J. (Org) **Formas do Design**: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, PUC-Rio, 1999.

OLIVEIRA, I. M. **O ensino de projeto na graduação em design no Brasil**: o discurso da prática pedagógica. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

PEREIRA, F. C. G., RIBEIRO, J. P. Superfícies: novas fronteiras para o design. In: Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, 8, 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: SENAC, 2008. p. 1266-1275.

PETTERSSON, R. **Information Design**: an introduction. John Benjamins Publishing, 2002.

PETTERSSON, R. Information Design: Principles and guidelines. **Journal of Visual Literacy**, v.29, n.2, p. 167-182, 2010.

PIRES, D. B. A história dos cursos de design de moda no Brasil. **Revista Nexos: estudos em comunicação e educação especial moda**, São Paulo, v.6, n.9, p. 1-13, 2002.

POMPAS, R. **Textile Design**: ricerca, elaborazione, progetto. Milano: Edimatica, 1994.

PONTES, J. Complexidade e interdisciplinaridade no design gráfico. In: Pontes, J. (Org) **Metodologia de pesquisa e projeto em design gráfico**. Belo Horizonte: Editora FUMEC, 2010.

PRADO, M. M.; SANCHES, M. C. F. Catálogo de referências para a síntese visual em projetos de design de moda. In: Colóquio de moda, 10, 2014, Caxias do Sul. **Anais...Caixas do Sul**: UCS, 2014.

PREVIDELLI, A. **Entenda como é feita a avaliação do guia do estudante**. 2013. Disponível em: <guiadoestudante.abril.com.br/blogs/melhores-faculdades/tag/guia-do-estudante/>. Acesso em: 7 abr. 2016.

PREVIDELLI, A. **As melhores faculdades de Design de Moda**. 2015. Disponível em: <guiadoestudante.abril.com.br/blogs/melhores-faculdades/category/moda/>. Acesso em: 7 abr. 2016.

RECH, S. R. Conceitos de produto de moda. In: Encuentro Latinoamericano de Diseño, 2 2007, Buenos Aires. **Anais...** Buenos Aires, Universidad de Palermo, 2007. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A7012.pdf>. Acesso em: 03/2015.

REDISH, J. C. What is information design? **Technical Communication**, v. 47, n. 2, p.163-166, 2000.

RENFREW, E.; RENFREW, C. **Desenvolvendo uma coleção**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

RIDDERERSTRALE, J.; NORDSTRÖM, K. Funky business. Madrid, Prentice Hall, 2000.

RINALDI, R. M. **A intervenção do design nas superfícies projetadas**: processos multifacetados e estudos de caso. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013.

ROCCA, N. L. **Manuais Lumidec**. Disponível em: <<https://www.behance.net/naomilarocca>>. Acesso em: 8 Ago. 2016.

RUBIM, R. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. UFRGS 2008.

SAMARA, T. **Elementos do design**: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010

SAMPIERI, R. H., COLLADO, C. F., LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa**. 3.ed. São Paulo: MacGraw-Hill, 2006.

SANCHES, M. C. F.; HATADANI, P. S. A prática interdisciplinar como diretriz do projeto pedagógico do curso de design de moda da Universidade Estadual Paulista. **Projética**. Londrina, v.5, n.1, p. 197-212, 2014.

SANCHES, M. C. F. Projetando o intangível: as ferramentas da linguagem visual do design de moda. In: MARTINS, R. F. F.; LINDEN, J. C. S. **Pelos caminhos do design**: metodologia de projeto. Londrina: Eduel, 2012.

SCHWARTZ, A. R. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.

SEIVEWRIGHT, S. **Pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23.ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

SIMLINGER, P. **Information Design**: core competencies what information designers know and can do. International Institute for Information Design, Austria, 2007. Disponível em: <<http://www.iiid.eu/PublicLibrary/idX-Core-Competencies-What-information-designers-know-and-can-do.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

SINATRA, R. **Visual literacy connections to thinking, reading and writing**. Springfield: Charles C. Thomas, 1986.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBD). Disponível em: www.sbd.org.br. Acesso em: 05 jan. 2015.

SOUZA, C. S. M.; NEIRA, L. G.; BASTIAN, W. Regulação do ensino do design de moda – para quem? In: Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, 9, 2010, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2010.

SOUZA, P. M. **Estratégias de construção para estruturas têxteis vestíveis**. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013.

SOUZA, P. M.; MENEZES, M. S. Estratégias construtivas para a configuração do produto de moda. **Projética Revista Científica de Design**, Londrina, vol. 2, no.1, p.82-94, 2011.

STOKES, S. Visual Literacy in Teaching and Learning: A Literature Perspective. **Electronic Journal for the Integration of Technology in Education**, vol. 1, no. 1. 2001. Disponível em: <<http://ejite.isu.edu/Volume1No1/Stokes.html>>. Acesso em: 10 mar. 2012.

SUONO, C. T. **O desenho técnico do vestuário sob a ótica do profissional da Área de modelagem**. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2007.

TEIXEIRA, C. F. C. **Re: Ementas do Curso de Design de Moda**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: <teixeira.camila@pucpr.br>. Em 27 mai. 2015.

TREPTOW, D. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 5.ed. São Paulo: Edição da autora, 2013.

UDALE, J. **Tecidos e moda**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA - UEL - PROGRAD. Resolução CEPE nº 0248/2009. Disponível em: <www.uel.br/prograd/docs_prograd/resolucoes/2009/resolucao_248_09.pdf>. Acesso em: 15 mar 2015.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG - FAV. Ementas das disciplinas do curso de design de Moda/FAV-UFG. Disponível em: <www.fav.ufg.br/up/403/o/Ementas_e_Bibliografias_-_DM.pdf?1417470905>. Acesso em: 5 mar 2015.

UNIVERSIDADE FEEVALE - FEEVALE. Estrutura curricular (grade). Disponível em: <www.feevale.br/ensino/graduacao/moda/estrutura-curricular>. Acesso em: 17 mar 2015.

UNIVERSIDADE DA AMAZÔNIA - UNAMA – MODA. Ementas. Disponível em: <www.unama.br/novoportal/ensino/graduacao/cursos/moda/attachments/article/119/EMENTAS_moda_2011.2.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2015.

UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU - FURB. Ementas por currículo. Disponível em: <www.furb.br/web/upl/graduacao/ementa/201202081318340.moda.PDF>. Acesso em 20 mar 2015.

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ - UTFPR. Curso superior de tecnologia em design de moda: projeto político-pedagógico. Disponível em: <www.utfpr.edu.br/apucarana/cursos/tecnologias/Ofertados-neste-Campus/curso-superior-de-tecnologia-em-design-de-moda-2/Projeto%20Pedagogico%20do%20Curso%20de%20Design%20de%20Moda.pdf>. Acesso em: 10 mai 2015.

VILLAS-BOAS, A. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. 5.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

VOGUE. Animale | São Paulo | Inverno 2014. 2013b. Disponível em: <vogue.globo.com/fashion-weeks/spfw/fotos/2013/10/animale-sao-paulo-inverno-2014.html>. Acesso em: 07 abr. 2016.

VOGUE. Coca Cola Clothing | Rio de Janeiro | Verão 2014. 2013a. Disponível em: <vogue.globo.com/fashion-weeks/fashion-rio/fotos/2013/04/coca-cola-clothing-rio-de-janeiro-verao-2014.html>. Acesso em: 07 abr. 2016.

VOGUE. Emilio Pucci Fall 2014 ready-to-wear. 2014a. Disponível em: <www.vogue.com/fashion-shows/fall-2014-ready-to-wear/emilio-pucci/slideshow/collection#32>. Acesso em: 06 abr. 2016.

VOGUE. Fall 2016 ready-to-wear Junya Watanabe. 2016b Disponível em: <www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/junya-watanabe/slideshow/collection#9>. Acesso em: 15 abr. 2016.

VOGUE. Fall 2016 ready-to-wear Rick Owens. 2016a Disponível em: <www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/rick-owens/slideshow/collection#5>. Acesso em: 15 abr. 2016.

VOGUE. Jean Paul Gaultier Spring 2015 couture. 2015b. Disponível em: <www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-couture/jean-paul-gaultier/slideshow/collection#58>. Acesso em: 06 abr. 2016.

VOGUE. Moschino Fall 2015 ready-to-wear. 2015a. Disponível em: <www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/moschino/slideshow/collection#63>. Acesso em: 06 abr. 2016.

VOGUE. Spring 2014 ready-to-wear Barbara Bui. 2014b. Disponível em: <www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/barbara-bui/slideshow/collection#17>. Acesso em: 07 abr. 2016.

WIEDEMANN, J. **Brand identity now!:** winning brands from around the world
erfolgreiche marken aus der ganzen welt marques à succès dans le monde.
Taschen: Cologne, 2009.

WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

APÊNDICE A

06/10/2015

Questionário para Tese de Doutorado

Questionário para Tese de Doutorado

Título: Projeto de Programação Visual no processo de desenvolvimento de produto de Moda: uma proposta didática para o ensino superior

Este questionário está dividido em 4 partes: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido; Identificação; Sobre a Disciplina; Suas Impressões, compondo um total de 21 questões. Você levará em torno de 15 minutos para respondê-lo. Sua participação é extremamente importante para a continuação desta investigação. Agradeço muito se puder colaborar!

*Obrigatório

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Esta investigação objetiva delinear um método de ensino que reúna práticas instrucionais baseadas nos conhecimentos e técnicas fundamentais da Programação Visual com o propósito de fundamentar, adaptar e incorporar projetos de Design Gráfico, Design de Superfície e Design da Informação no processo de desenvolvimento de produtos de moda.

Dentre os procedimentos desta pesquisa, ocorrerão entrevistas com docentes de cursos superiores de Moda para a investigação de questões referentes à forma como esses conteúdos estão sendo abordados nesses cursos.

Em caso de dúvidas, você será totalmente esclarecido pelos responsáveis, durante ou após a realização da tomada de dados com a possibilidade de entrar em contato por um dos meios divulgados abaixo.

Pesquisadora: Livia Marsari Pereira
R. Marcilio Dias, 635 Jardim Paraíso, Apucarana/PR
CEP: 86812460 Telefone: (44) 9804.7754
lviam@utfpr.edu.br

Orientadora: Profª. Drª. Marizilda dos Santos Menezes
Av. Eng. Luiz Edmundo C. Coube, 1401 Vargem Limpa, Bauru/SP
CEP: 17033360 Telefone: (14) 3103.605

PósGraduação em Design – UNESP
Av. Eng. Luiz Edmundo C. Coube, 1401 Vargem Limpa, Bauru/SP
CEP: 17033360/ Telefone: (14) 3103.6057

1. Estou ciente das informações descritas acima, concordo em participar da pesquisa e entendo que as informações cedidas por mim são confidenciais, ou seja, autorizo a sua divulgação única e exclusivamente no meio científico e acadêmico, tendo a minha identidade totalmente preservada. Sou voluntário e não receberei nenhum benefício por participar desta pesquisa, bem como não terei ônus algum. Tenho total liberdade para aceitar ou recusar fazer parte deste estudo e sei que a minha recusa não acarretará nenhum prejuízo para mim. Este "Termo de Consentimento Livre e Esclarecido" atende a Resolução 196/96CNSMS e o "Código de Deontologia do Ergonomista Certificado – Norma ERG BR 1002 – ABERGO". *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Concordo em participar da pesquisa
☐ Não concordo em participar da pesquisa

APÊNDICE B

16/11/2015

Questionário para Tese de Doutorado

1 Formação *

Descreva a área da sua graduação, especialização, mestrado e doutorado

2 Ano de início da atuação profissional *

Especifique o ano que começou a trabalhar como docente

SOBRE A DISCIPLINA

3 Quais conteúdos são abordados na sua disciplina? *

(pode marcar mais que uma opção)

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Teoria da cor
- ☐ Comunicação Visual
- ☐ Percepção Visual
- ☐ Teoria da Gestalt
- ☐ Técnicas Visuais (simetria, harmonia, clareza, repetição, etc)
- ☐ Imagem
- ☐ Tipografia
- ☐ Grid
- ☐ Layout
- ☐ Impressão
- ☐ Acabamento
- ☐ Padrão
- ☐ Módulo
- ☐ Simetrias
- ☐ Sistema de Repetição ou Rapport
- ☐ Encaixe
- ☐ Motivo
- ☐ Ilustração
- ☐ Símbolo
- ☐ Cotagem
- ☐ Escala
- ☐ Linhas de chamada
- ☐ Outro: _____

4 Cite algumas referências bibliográficas que você utiliza nas suas aulas?

5 Você ministra aulas teóricas? **Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Sim
- ☐ Não

6 Se sim, sobre quais conteúdos?

7 Você propõe aos alunos atividades teórica sobre os conteúdos abordados? **Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Sim
- ☐ Não

8 Você ministra aulas práticas? **Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Sim
- ☐ Não

9 Se sim, sobre quais conteúdos?

10 Você propõe aos alunos atividades prática sobre os conteúdos abordados?*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Sim
- ☐ Não

11 Qual a forma de avaliação da aprendizagem que você utiliza na sua disciplina?

(pode marcar mais que uma opção)
Marque todas que se aplicam.

- ☐ Trabalho individual
- ☐ Trabalho em grupo
- ☐ Prova
- ☐ Seminário
- ☐ Outro: _____

12 Você incentiva os alunos a desenvolver Projetos Visuais no decorrer da disciplina? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

13 Você ensina ou aplica algum método para desenvolver projetos de Programação Visual na sua disciplina? *

(se sim, cite o autor/livro utilizado)

14 Você instrui os alunos para utilizar quais técnicas para o desenvolvimento dos Projetos Visuais?

(pode marcar mais que uma opção)
Marque todas que se aplicam.

- ☐ Ilustração
- ☐ Colagens
- ☐ Softwares especializados (CorelDraw, Illustrator, Photoshop, etc)
- ☐ Outro: _____

15 A disciplina é trabalhada de forma interdisciplinar com alguma outra disciplina? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

16 Se sim, de qual forma?

SOBRE SUAS IMPRESSÕES

17 Você percebe se os alunos sentem dificuldade para desenvolver Projetos Visuais? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

18 Se sim, quais dificuldades?

19 Você verifica que os conhecimentos adquiridos em sua disciplina são utilizados em outras disciplinas ou atividades do curso? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

20 Você acredita que os conteúdos abordados na sua disciplina pode auxiliar o aluno em quais etapas do processo de desenvolvimento do produto de moda? *

(pode marcar mais que uma opção)

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Painéis e cartelas de referencia de coleção
- ☐ Sketbook (caderno de esboços)
- ☐ Estampas
- ☐ Bordados
- ☐ Lavagens
- ☐ Composição de acessórios e aviamentos
- ☐ Diagramação de fichas técnicas
- ☐ Etiquetas e tags
- ☐ Embalagens
- ☐ Catálogos
- ☐ Outro: _____

21 Quais conteúdos você acredita que são necessários serem abordados nos cursos superiores de Moda para o aluno ter um bom desempenho profissional? *

(pode marcar mais que uma opção)

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Teoria da cor
- ☐ Percepção Visual
- ☐ Teoria da Gestalt
- ☐ Comunicação Visual
- ☐ Técnicas Visuais (Simetria, Harmonia, Clareza, Repetição, etc)
- ☐ Imagem
- ☐ Tipografia
- ☐ Grid
- ☐ Layout
- ☐ Impressão
- ☐ Padrão
- ☐ Módulo
- ☐ Simetrias
- ☐ Sistema de Repetição ou Rapport
- ☐ Encaixe
- ☐ Motivo
- ☐ Ilustração
- ☐ Símbolo
- ☐ Cotagem
- ☐ Escala
- ☐ Linhas de chamada
- ☐ Outro: _____

Muito obrigada!

Caso deseje fazer alguma consideração pode entrar em contato!

liviam@utfpr.edu.br

Powered by



APÊNDICE C

Centro Universitário Belas artes de são Paulo - FEBASP	
Design de Moda – Currículo 2013-1	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
História da arte universal – pré-história à idade média	40
Desenho de observação	80
Metodologia visual bidimensional	80
Processo criativo em moda	40
Moda e comportamento	40
Design de moda - laboratório	40
Projeto design de moda - experimentação	80
2º semestre	
História da arte universal – renascimento ao século XIX	40
Antropologia cultural	40
Desenho construtivo	40
Ergonomia - laboratório	40
Psicologia da percepção	40
Pesquisa de moda - laboratório	40
Introdução a tecnologia têxtil	80
Projeto – fundamentos do design	80
3º semestre	
Historia da arte universal – moderna e contemporânea	40
Semiótica aplicada ao design	40
Modelagem – desconstrução do produto	40
Desenho de moda	40
Ilustração – modelo vivo	40
Criação/desenvolvimento de produto - laboratório	80
Moda e estética	40
Projeto – moda e cultura	40
Estamparia	40
4º semestre	
História do design industrial	40
Comportamento do consumidor	40
Design de superfície aplicada ao design de moda	80
Superfície têxtil - laboratório	40
Estudo de cores e materiais	40
Planejamento de coleção	40
Modelagem/criação/construção	40
Desenvolvimento de produto/processos produtivos	80
5º semestre	
Design e sustentabilidade	40
Projeto intercursos	80
Linguagem digital	80
Desenho técnico de moda	40
Coolhunting	40
Processos produtivos - acessórios	40
Pesquisa e criação de acessórios	40
Gestão de design de moda	40
6º semestre	
Criatividade / inovação em design	40
Design e empreendedorismo	40
Produção de moda - styling	80
Fotografia de moda - laboratório	40
Comunicação de moda	40
Projeto de moda - branding	40
Design gráfico para moda	80
Moda contemporânea	40

7º semestre	
Macrotendências: análise de cenários	40
Marketing	40
Concepção de projeto de moda	80
Processos e desenvolvimento	80
TCC DM I – pesquisa e concepção	80
8º semestre	
TCC DM II – processos e desenvolvimento	20

Centro Universitário SENAC – SENAC -SP	
Design de Moda - Estilismo – Currículo 2014	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Antropologia e cultura de moda	36
Desenho	72
História da arte	36
Introdução à história da indumentária	36
Materiais têxteis I	36
Pesquisa, tecnologia e sociedade (EAD)	36
Projeto integrador I: suporte	36
Projeto moda I: reconhecer e cobrir	72
Teoria da cor	36
2º semestre	
Composição e forma	36
Desenho de moda I	72
Ergonomia	36
Ética, cidadania e sustentabilidade (EAD)	72
História da indumentária I	36
Materiais têxteis II	36
Moda e cultura brasileira	36
Projeto integrador II: função	36
Projeto moda II: transformar	72
3º semestre	
Desenho de moda II	72
Design e sustentabilidade	72
Eletiva I	36
História da indumentária II	36
História do design	36
Laboratório têxtil I	36
Projeto integrador III: tempo e espaço	36
Projeto moda III: interpretar	72
4º semestre	
Comunicação visual de moda	36
Desenho digital de moda I	72
Eletiva II	36
Marketing de moda I	36
Laboratório têxtil II	36
Oficina de produção I	36
Projeto integrador IV: experimentação	36
Projeto moda IV: adequar	72
5º semestre	
Desenho digital de moda II	72
Fotografia aplicada à moda	72
Oficina de produção II	36
Conceitos de moda no mercado	36
Produção e imagem	36
Projeto integrador V: produzir	36
Projeto moda V: diferenciar	72
6º semestre	
Desenho digital de moda III	72
Empreendedorismo, inovação e economia criativa (EAD)	72

Oficina de produção III	36
Projeto integrador VI: multiplicar	36
Projeto moda VI: inovar	72
Vestimenta de cena	72
7º semestre	
Análise de criação	36
Desenvolvimento de produto de moda I	72
Trabalho de conclusão de curso I	72
8º semestre	
Comunicação de produto de moda	36
Desenvolvimento de produto de moda II	72
Trabalho de conclusão de curso II	72

Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC	
Moda - Currículo 2008	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Laboratório de criatividade	54
Desenho artístico de moda	54
História e moda	54
História da arte e do design	72
Sistema de moda	54
Fundamentos teóricos e práticos da cor	36
Sociedade e moda	54
Materiais têxteis	54
2º semestre	
Laboratório de estilo	72
Desenho de figura de moda	54
Metodologia de construção do texto acadêmico	36
História da moda moderna	72
Comportamento e consumo de moda	36
Processos têxteis	54
Moda, cultura e identidade	54
Ergonomia do produto	36
3º semestre	
Laboratório de pesquisa de moda	54
Ilustração de moda	54
Oficina de estilo	54
História da moda contemporânea	72
Modelagem do vestuário infantil e masculino	72
Laboratório inicial de confecção	54
Padronagens têxteis	36
4º semestre	
Metodologia projetual	54
Linguagem e produção simbólica	36
Desenho técnico do vestuário	54
Laboratório de confecção básica de protótipos	54
Modelagem básica do vestuário feminino	72
História da moda no Brasil	72
Novos materiais têxteis	36
5º semestre	
Projeto de produto de moda	54
Empreendedorismo	54
Laboratório de confecção avançada de protótipos	54
Gestão da produção do vestuário	72
Produção de moda e imagem	54
Desenho e complementos de moda	54
Modelagem avançada do vestuário feminino	72
6º semestre	
Design têxtil	72
Laboratório de processos experimentais de confecção	54

Marketing de moda	54
Expressão visual da moda	36
Conceito e tema de coleção de moda	54
Técnicas avançadas de ilustração	54
Modelagem tridimensional - moulage	72
7º semestre	
Projeto de coleção	54
Desenho de produto de moda - TCC	54
Comunicação do produto de moda - TCC	36
Modelagem do vestuário informatizada	54
Laboratório experimental de confecção do vestuário	54
Design de estrutura e superfície têxteis	72
8º semestre	
Laboratório de desenvolvimento de coleção - TCC	72
Desenho de <i>book</i> digital - TCC	54
Oficina de modelagem do vestuário - TCC	36
Produção de desfile - TCC	54

Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR	
Design Industrial - Design de Moda – Currículo 2012	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Teoria da cor	36
Processos de montagem I	72
Processos do conhecer	36
Metodologia do projeto I	72
Representação gráfica I	54
Representação técnica I	54
Modelagem plana I	36
História da arte e do design I	36
2º semestre	
Processos de montagem II	36
Filosofia	36
Metodologia de projeto II	72
Representação gráfica II	54
Representação técnica II	54
Modelagem plana II	36
História da arte e do design II	36
História da Indumentária	36
Sociologia da moda	36
3º semestre	
História da moda	36
Ética	36
Projeto de moda I	90
Ilustração I	54
Modelagem plana III	36
Processos de montagem III	54
Teoria da moda I	36
Composição I	36
Tecnologia têxtil I	36
Computação gráfica I	54
4º semestre	
Cultura religiosa	36
Projeto de moda II	90
Ilustração II	54
Modelagem plana IV	36
Processos de montagem IV	54
Teoria da moda II	36
Composição II	36
Tecnologia têxtil II	36

Computação gráfica II	54
5º semestre	
Oficina têxtil	36
Projeto comunitário	36
Projeto de moda III	90
Ergonomia I	36
Tecnologia de confecção I	54
Teoria da moda III	36
Fotografia I	36
Marketing e moda I	36
6º semestre	
Projeto de moda IV	90
Ergonomia II	36
Moulage	54
Tecnologia de confecção II	54
Teoria da moda IV	36
Fotografia II	36
Marketing e moda II	36
7º semestre	
Estágio supervisionado I	60
Projeto de moda V	80
Produção e direção de moda I	40
Moda e empreendedorismo I	40
Moda e meio ambiente	40
Semiótica	40
8º semestre	
Estágio supervisionado II	60
Atividades complementares	36
Projeto de moda VI	80
Produção e direção de moda II	40
Moda e empreendedorismo II	40

Universidade Anhembí Morumbi – UAM

Moda - Design – Currículo 2015

Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Comunicação e expressão	80
Linguagem visual na moda	60
Imagem gráfica e digital para moda	60
História da arte e do design	80
Fundamentos do design e moda e sustentabilidade	60
2º semestre	
Metodologia: ciência e normas técnicas	80
História da moda	60
Desenho de observação	60
Materiais têxteis	60
Projeto interdisciplinar: design de moda e tecnologias têxteis	60
3º semestre	
Desenvolvimento humano e social	80
Representação gráfica	40
Ilustração de moda	60
Fotografia de moda	60
Projeto interdisciplinar: design de moda e sociedade	60
Projeto integrado I: design de moda	40
4º semestre	
Antropologia e cultura brasileira	80
Ergonomia	40
Metodologia projetual	40
Modelagem básica	60
Projeto interdisciplinar: design de moda e cultura brasileira	60
Projeto integrado II: design de moda	40

5º semestre	
Empreendedorismo e sustentabilidade	80
Modelagem tridimensional	60
Materiais e processos produtivos	40
Administração de produção	40
Projeto interdisciplinar: design de moda e desenvolvimento sustentável	60
Projeto integrado III: design de moda	40
6º semestre	
Teoria e crítica do design	40
Fundamentos da imagem e da produção de moda	60
Projeto experimental: inclusão social	60
Optativa II	80
Projeto integrado IV: design de moda	40
7º semestre	
Optativa II	80
Gestão do design de moda	60
Laboratório de criação em moda	60
Trabalho de conclusão de curso: pesquisa e projeto em design de moda	60
Projeto integrado V: design de moda	60
8º semestre	
Produção editorial e direção de arte em moda	60
Oficina de criação em moda	60
Trabalho de conclusão de curso: produção em design de moda	60
Projeto integrado VI: design de moda	60

Universidade da Amazônia – UNAMA	
Moda – Currículo 2010-2	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Fundamentos sócio antropológicos da moda	40
Psicossociologia da moda	40
História da arte	40
História da moda I	80
Metodologia visual	80
Desenho da figura humana	80
2º semestre	
História da moda II	80
Desenho de moda	80
Desenho técnico aplicado à moda	80
Modelagem e montagem I	80
Tecnologia dos materiais e processos têxteis	80
3º semestre	
Modelagem e montagem II	80
Computação gráfica aplicada à moda	80
Pesquisa e criação em moda I	80
Linguagem fotográfica	60
Semiótica e moda	60
4º semestre	
Moulage	80
Tecnologia da confecção	80
Estamparia	80
Pesquisa e criação de moda II	80
Fundamentos da administração	80
5º semestre	
Criação e desenvolvimento de coleção	80
Comunicação em moda	60
Marketing de moda	80
Projeto experimental I	180
Prática profissional I	180
6º semestre	
Gestão em negócios de moda	80

Produção de eventos em moda	80
Programação visual aplicada à moda	60
Prática profissional II	180
Projeto experimental II	180

Universidade Estadual de Londrina – UEL	
Design de Moda – Currículo 2010	
Disciplina	Carga horária
1º ano	
Desenho da figura humana	60
História da arte	60
Fundamentos do design A	30
Técnicas de representação	90
Técnicas de modelagem plana	60
Técnicas de modelagem tridimensional	30
Técnicas de modelagem computadorizada	30
Tecnologia da confecção	60
Pesquisa e criação	90
Metodologia visual	60
Materiais têxteis	60
Introdução à pesquisa	30
2º ano	
História da moda	60
Sociologia A	30
Semiótica	30
Ergonomia	60
Desenho de moda	60
Composição	60
Tecnologia da confecção avançada	60
Modelagem plana e computadorizada	90
Metodologia de projeto A	90
Processos têxteis	90
Laboratório da forma	60
3º ano	
Empreendedorismo	30
Moda contemporânea	60
Marketing	30
Ilustração A	60
Programação visual	60
Modelagem plana e computadorizada avançada	90
Desenvolvimento de produto	90
Laboratório da forma avançada	60
Gestão do design A	60
Laboratório de expressão	30
Sustentabilidade	30
Estágio supervisionado I	108
4º ano	
Tópicos avançados	90
Estágio supervisionado II	425
Trabalho de conclusão de curso	120

Universidade Federal de Goiás – UFG	
Design de Moda – Currículo 2012-2	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Desenho: observação e composição	64
Estudos cromáticos	64
Introdução à fotografia	64
Introdução ao design de moda	64

Laboratório de criação	64
2º semestre	
Desenho de figura humana	64
Estudos em cultura visual	32
História do têxtil e do vestuário	64
Iniciação à modelagem	32
Iniciação à costura	32
Processos criativos	64
3º semestre	
Arte moderna	64
Costura I	32
Desenho de moda I	64
História da moda	64
Modelagem I	32
Pesquisa em design de moda	32
Tecnologia têxtil I	32
4º semestre	
Costura II	64
Desenho de moda II	64
Gestão de design	32
Modelagem II	64
Tecnologia têxtil II	32
Teorias da moda	32
5º semestre	
Costura III	64
Desenvolvimento de produto em moda	32
Design de superfície em moda	64
Ilustração digital de moda	64
Moda no Brasil	32
Modelagem III	64
6º semestre	
Arte e imagem na contemporaneidade	64
Beneficiamento têxtil	64
Gestão de processos produtivos	32
Introdução ao trabalho de investigação	32
Moda contemporânea	64
Projeto em design de moda I	64
7º semestre	
Editoria de moda	32
Estágio curricular obrigatório I	64
Leitura e produção de imagem	64
Marketing em moda	32
Projeto em design de moda II	64
Trabalho de conclusão de curso I	64
8º semestre	
Fotografia de moda IV	64
Projeto em design de moda III	64
Trabalho de conclusão de curso II	64
Produção de moda	64
Estágio curricular obrigatório II	64

Universidade Federal do Ceará – UFC

Design - Moda – Currículo 2011-1

Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Antropologia cultural	64
Introdução ao estudo da moda	32
Fundamentos do design	96
Modelagem tridimensional	64
Equipamentos de materiais de confecção	32
Fibras e fios	32

2º semestre	
Teoria da moda	32
Indumentária antiga e medieval	64
Desenho da figura humana	64
Processos criativos	64
Modelagem plana feminina	64
3º semestre	
Metodologia projetual	64
Indumentária moderna e contemporânea	64
Desenho técnico de moda	64
Técnicas de montagem industrial	64
Modelagem plana masculina	64
Construção dos tecidos têxteis	64
4º semestre	
Desenho de moda	64
Moda, comportamento e cultura	64
Comunicação visual aplicada	64
Projeto de produto I	64
Modelagem e montagem em malhas	64
Ergonomia de produto	32
5º semestre	
Tecnologia da confecção	64
Design e marketing	64
Projeto de pesquisa em moda	64
Desenho informatizado	64
Projeto de produto II	64
6º semestre	
Produção de moda	32
Pesquisa em moda	64
Projeto do produto III	64
Comunicação e moda	32
Visual merchandising	48
7º semestre	
TCC I – projeto de moda	64

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG	
Design de Moda – Currículo não determinado	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Forma, cor e composição	75
Desenho técnico I	30
Conceitos, mat. E processos do design de moda	60
Panorama do vestuário	90
Ergonomia	45
2º semestre	
Pesquisa de moda	45
Desenho técnico	45
Desenho da figura humana	45
Atividade prática integradora A	15
Metodologia do design I	30
Panorama do vestuário moderno e contemporâneo	45
Eletiva	30
Optativa	45
3º semestre	
Modelagem básica	60
Desenho básico do vestuário	45
Estamparia	60
Eletiva	75
Optativa	60
4º semestre	
Modelagem feminina	90

Ilustração de moda	60
Pesquisa de moda II	45
Atividade prática integradora B	15
Eletiva	60
Optativa	30
5º semestre	
Modelagem masculina	90
Técnicas de industrialização	60
Eletiva	75
Optativa	75
6º semestre	
Moulage	60
Atelier de criação e projeto	90
Atividade prática integradora C	15
Eletiva	75
Optativa	60
7º semestre	
Acabamento de confecção	30
Atelier de criação: desenvolvimento	90
Tecnologia têxtil	45
Eletiva	75
Optativa	60
8º semestre	
Tcc em design de moda	150
Atividade prática integradora D	30
Eletiva	75
Optativa	60

Universidade Feevale – FEEVALE

Moda – Currículo 2013-1

Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Fundamentos da moda	50
Metodologia visual	50
Desenho geométrico I	50
História da arte e da indumentária I	50
Tecnologia têxtil I	50
2º semestre	
História da arte e da indumentária II	50
Desenho da figura humana	50
Tecnologia têxtil II	50
Cor e composição	50
Computação gráfica	50
Ergonomia na moda	25
3º semestre	
Desenho técnico para moda	50
Desenho de moda I	50
História da moda brasileira	50
Projeto de moda I	50
Tecnologia de costura e modelagem I	100
4º semestre	
Desenho de moda II	50
Ecodesign	25
Pesquisa de moda	50
Tecnologia de costura e modelagem II	100
Projeto de moda II	50
5º semestre	
Optativa I	50
Produção de moda	50
Marketing na moda	50
Projeto de figurino	50

Fotografia	50
Custos aplicados ao design de moda	50
6º semestre	
Psicologia geral	50
Comunicação na moda	50
Gestão do design	50
Projeto de produto	50
Ética	50
7º semestre	
Fundamentos de realidade brasileira e cidadania	50
Filosofia	50
Optativa II	50
Estágio supervisionado	175
Trabalho de conclusão – projeto de coleção I	75
8º semestre	
Computação aplicada à modelagem	50
Trabalho de conclusão – projeto de coleção II	170

Universidade Regional de Blumenau – FURB	
Moda – Currículo 2015-1	
Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Linguagem do desenho I	72
Tecnologia têxtil	72
Arte e cultura contemporânea	72
Matemática aplicada	36
História da indumentária I	72
Antropologia cultural	36
Atividade de articulação I	36
Educação física - prática desportiva I	36
2º semestre	
Linguagem do desenho II	72
Universidade, ciência e pesquisa	72
Desenho da figura humana	72
História da indumentária II	72
Tecnologia de costura I	72
Modelagem industrial I	72
Atividade de articulação II	36
Educação física - prática desportiva II	36
3º semestre	
Desenho de moda I	72
Desafios sociais contemporâneos	72
Laboratório experimental I	72
Tecnologia de costura II	72
Modelagem industrial II	72
Estudo da cor	36
Atividade de articulação III	36
4º semestre	
Desenho de moda II	72
Disciplina optativa (2)	72
Laboratório experimental II	72
Ilustração gráfica na moda I	72
Tecnologia de confecção I	72
Atividade de articulação IV	36
5º semestre	
Formação de preço no vestuário	72
Ilustração gráfica na moda II	72
Tecnologia de confecção II	72
Modelagem industrial III	72
Tecnologia de costura III	72
Atividade de articulação V	36

6º semestre	
Sociedade, moda e trabalho	72
Criação e desenvolvimento de estampas	72
Estilo I	72
Tecnologia de confecção III	72
Produção de texto	36
Projeto de pesquisa científica em moda	36
7º semestre	
Produção de moda I	72
Planejamento e desenvolvimento de coleção	72
Estilo II	72
Tecnologia de confecção IV	72
Aplicação gráfica na moda	72
Projeto de estágio em moda	36
8º semestre	
Produção de moda II	72
Fotografia como comunicação de moda	72
Produção de vídeo na moda	72
Administração na confecção	72
Estágio supervisionado em moda	234

Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR

Design de Moda – Currículo 2011

Disciplina	Carga horária
1º semestre	
Comunicação Linguística	32
Metodologia da pesquisa	32
Materiais têxteis I	32
Matemática aplicada	64
Fundamentos e metodologias do design	64
Ergonomia	48
Tecnologia da confecção	48
Modelagem tridimensional I	48
Informática aplicada	32
2º semestre	
Estatística	80
Desenho de moda	96
Materiais têxteis II	48
História da moda I	32
Modelagem tridimensional II	32
Modelagem básica	32
Técnicas de montagem	48
Estudos interdisciplinares I	32
3º semestre	
Desenho técnico e ilustração	96
Materiais têxteis III	48
Semiótica	48
Modelagem tridimensional III	32
Modelagem de malha	32
Pesquisa e criação I	32
Prototipia I	32
História da moda II	32
Modelagem de bonés	48
4º semestre	
Sociologia e antropologia	32
Desenho de acessórios e de estamparia	80
Estamparia têxtil	32
Pesquisa e criação II	48
Modelagem plana	80
Estudos interdisciplinares II	32

Prototipia II	48
Gestão do design	48
5º semestre	
Ecodesign	64
Desenvolvimento de design I	64
Administração da produção	48
Marketing e comercialização	48
TCC I	32
Modelagem computadorizada	64
Prototipia III	48
Gestão ambiental	32
6º semestre	
Bordado computadorizado	48
Desenvolvimento do design II	48
Lavanderia industrial têxtil	64
Empreendedorismo	48
Softwares de design e visualização	48
Produção de produtos de moda	32
Gestão interpessoal	48
Gestão da qualidade	48

APÊNDICE D

Ementas das disciplinas com conteúdos sobre Programação Visual

Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - FEBASP (fonte: Nakad, 2015)			
Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Metodologia Visual bidimensional	80h	1º semestre	Estudo da forma, textura, cor, estrutura, elementos de análise gráfica , possibilidades de criação e análise de suas soluções.
Psicologia da percepção	40h	2º semestre	Estudo das condições de produção e recepção da percepção. A abrangência do campo de estudos, conceitos e teorias. Psicologia da Percepção. A linguagem Visual : problemática teórico-metodológica.
Estudo de cores e materiais	40h	4º semestre	Pesquisa e manipulação criativa de materiais diversos. Estudo das cores . Montagem de cartelas de cor, desenvolvimento de projetos têxteis, estudo de tecidos e de materiais.
Projeto intercurso	80h	5º semestre	Desenvolver e ampliar o repertório de conhecimento e profissional em projetos e criação de peças experimentais de caráter transdisciplinar envolvendo as áreas de: Design de Interiores, Design de Moda, Design Gráfico e Design de Produto.
Design gráfico para Moda	80h	6º semestre	Orientação sobre os aspectos de organização visual, composição , técnicas digitais. Apresentar ferramentas para auxiliar na elaboração do material gráfico, impresso e digital para moda.
Processo criativo em Moda	40h	1º semestre	O estímulo ao trabalho criativo. Introdução de referências diferenciadas de criação. Processos criativos. Sketchbook . Formas de trabalho interdisciplinar.
Estamparia	40h	3º semestre	Processos de Estamparia. Etapas do desenvolvimento do projeto. Processos de produção na estamparia localizada. Prospecção e pesquisa na criação de produtos têxteis. A linguagem digital na estamparia. Conhecimento técnico dos processos gráficos para a realização de trabalhos práticos diretamente ligados à área Têxtil . Processos de produção. Criação e execução de projetos de estamparia .
Design gráfico para Moda	80h	6º semestre	Orientação sobre os aspectos de organização visual, composição, técnicas digitais. Apresentar ferramentas para auxiliar na elaboração do material gráfico, impresso e digital para moda .
Centro Universitário SENAC - SENACSP (fonte: Moura, 2015)			
Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Teoria da cor	36h	1º semestre	Divulgação não autorizada
Composição e forma	36h	2º semestre	Divulgação não autorizada
Comunicação visual de Moda	36h	4º semestre	Divulgação não autorizada
Laboratório têxtil II	36h	4º semestre	Divulgação não autorizada

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
História da Arte e do Design	72h	1º semestre	Fundamentos da linguagem visual. Movimentos artísticos a partir do renascimento italiano, com ênfase nos diferentes processos criativos desenvolvidos. Estudo do surgimento do design e das interferências provocadas pelas manifestações sociais, políticas, históricas e culturais da Revolução Industrial até a atualidade.
Fundamentos teóricos e práticos da cor	36h	1º semestre	Ciência da cor: física, fisiologia e psicologia das cores. Aspectos simbólicos e culturais. Classificação e propriedades das cores. Sistemas de identificação de cores. Harmonia e combinação de cores. Elaboração de cartelas de cores. Aplicação da cor em projetos de desenvolvimento de produto de moda.
Expressão visual da Moda	36h	6º semestre	Princípios fundamentais da comunicação visual do produto. Vitrinismo: objetivos, funções, conceitos, elementos complementares, iluminação. Desenvolvimento da Percepção visual através de exercícios de reconhecimento e análise (leitura) de obras de arte e imagens de moda. Elementos da composição plástica e sua influência na criação da moda.
Design Têxtil	72h	6º semestre	Conceito e campo de ação do design têxtil. Projeto têxtil. Metodologia para a criação têxtil. Fontes de criatividade têxtil. Desenvolvimento de desenho têxtil. Leis distributivas e de repetição. Métodos de construção do padrão têxtil. Estudo documentário e representação gráfica de elementos da natureza e figuras geométricas. Sistemas computadorizados.
Design de estrutura e superfícies têxteis	72h	7º semestre	Estética têxtil contemporânea. Procedimentos de transformação Têxtil. Desenvolvimento de padrão têxtil para estamparia corrida e localizada. Técnicas e processos de estamparia artesanal e industrial. Criação e desenvolvimento de estruturas têxteis em tear de baixo liço. Desenvolvimento de projeto têxtil para linha lar. Sistema computadorizado.
Desenho de produto de Moda	54h	7º semestre	Apresentação de projetos: layout manual de book de coleção. Paineis de ilustração de moda. Técnicas para apresentação do croqui, estampas, tecidos e acessórios. Montagem da coleção final (croqui manual) e desenho técnico. Disciplina suporte para o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.
Desenho de book digital	54h	8º semestre	Elaboração de Book digital de coleção de moda. Utilização de Sistemas computadorizados. Apresentação de textos, croquis, desenhos técnicos, cartela de cores e materiais. Disciplina suporte para o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.

Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR (fonte: Teixeira, 2015)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Teoria da cor	36h	1º semestre	Teoria da cor. Analogia da cor. Aspectos psicológicos da cor. A cor na Moda. Forma e cor na composição da moda. As cores: quentes e frias, clássicas e neutras na moda. A cartela de cores e suas combinações na moda.
Composição I	36h	3º semestre	Estruturas e fundamentos que compõem a linguagem visual bidimensional . Estudo dos elementos e técnicas da representação no universo bidimensional, explorando suas possibilidades plásticas .
Composição II	36h	4º semestre	Estruturas e fundamentos que compõem a linguagem visual bidimensional . Estudo dos elementos e técnicas da representação no universo bidimensional, explorando suas possibilidades plásticas . Compreender os objetos em relação a organização visual da forma . Analisar, interpretar e sintetizar os conceitos de ordenação, equilíbrio, clareza e harmonia .
Computação Gráfica II	54h	4º semestre	Estudo e prática dos fatores representativos do desenho: claro, escuro, volume, textura, perspectiva, proporções , elementos básicos do croqui de moda utilizando softwares para finalização digital. Criação de roupas, estampas e motivos . Criação de ambiências .
Produção e direção de Moda I	40h	7º semestre	Conceitos fundamentais. Desenvolvimento de atividade prática de criação e produção de moda, tendo como base a pesquisa de valores sociais, econômicos e culturais voltada à realidade local. Visão sistêmica da necessidade do mercado em projetar uma produção em desfiles, catálogos, outdoors e outros, com o intuito de emergir o conceito da coleção através de uma produção voltada ao propósito da marca.

Universidade Anhembi Morumbi - UAM (fonte: Navalon, 2015)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Linguagem Visual na Moda	60h	1º semestre	A disciplina aborda os processos perceptivos da imagem e os elementos da linguagem visual . Apresenta as características e relações compositivas da construção de imagens e de projetos de moda sob o aspecto conceitual e prático. Discute a criação bi e tridimensional e a habilidade de registrar gráfica e expressivamente o desenho na moda.
Produção editorial e direção de Arte em Moda	60h	8º semestre	Aplica os principais conceitos abordados em Design Gráfico: diagramação, pesquisa iconográfica, tipografias e diversas técnicas na elaboração de produtos editoriais do meio impresso . Analisa as diversas provas de uma produção impressa . Discute a criação de peças gráficas que atendam às necessidades do universo da moda. Dedicar-se ao estudo da construção da imagem de Moda de uma coleção, incluindo a produção de acessórios, a criação e produção de imagem de moda.
Imagem gráfica e digital para Moda	60h	1º semestre	A disciplina apresenta a inter-relação entre a linguagem do design com os procedimentos técnicos e projetuais na criação e produção de imagens gráficas e digitais para a moda . Discute atividades de planejamento, adequação na utilização de softwares, articulação e manipulação texto/imagem . Aborda os principais procedimentos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento e de manipulação da imagem.
Fundamentos da imagem e da produção de Moda	60h	6º semestre	Apresenta os fundamentos e as etapas de realização de produções em moda, da sua concepção a sua realização. Discute também o diálogo do designer de moda com os profissionais envolvidos na produção de editoriais, campanhas, eventos e desfiles , a fim de que o conceito de sua coleção seja transmitido em todas as mídias utilizadas em um projeto de moda.

Universidade da Amazônia - UNAMA (fonte: www.unama.br/novoportal/ensino/graduacao/cursos/moda)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Metodologia Visual	80h	1º semestre	A disciplina compreende o estudo dos elementos básicos de linguagem visual: ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, movimento ; Estuda os tipos de silhueta: linha reta, natural, trapézio, ampulheta, etc. Estuda os elementos de composição formal: simetria, unidade, variedade, proporção, superposição, ritmo, contraste ; Composição bi e tridimensional; Estuda as cores: Teoria das Cores, harmonia das cores, psicodinâmica das cores . Estuda a Gestalt e os fundamentos de percepção visual .
Desenho técnico aplicado à moda	80h	2º semestre	A disciplina compreende o conhecimento das ferramentas de desenho e desenho plano de vestuário e acessórios. Compreende introdução à geometria, com o estudo do ponto, linha e plano , estudo de sistema de eixos, sólidos geométricos, sistema métrico, proporção, escala, vistas ortográficas, cotagem, especificações técnicas e planificação de sólidos. Estudos para desenho planejado de moda e elaboração de moldes. Apresentação de projetos relacionados ao tema: desenho de vestuário, acessórios, displays e totens expositivos .
Programação visual aplicada à Moda	60h	6º semestre	A disciplina estuda conceitos básicos de design gráfico, identidade visual e identidade corporativa . Abrange a criação de marcas; manual de identidade Corporativa e etiquetaria (símbolos e normas) . Elabora Catálogos , tendo a fotografia como suporte visual. Abrange a criação de embalagens individuais, coletivas, sacos plásticos, cabides, módulos expositivos e displays .
Criação e desenvolvimento de coleção	80h	5º semestre	A disciplina está centrada na análise da moda tipo street wear, prêt-à-porter, alta costura, visando o planejamento e desenvolvimento de coleções para o projeto de extensão em parceria com uma empresa que possua projeto de responsabilidade social associada à confecção. Compreende também o domínio dos recursos metodológicos necessários a apresentação de dossiê: projeto gráfico e montagem, culminando com o apresentação de dossiê: projeto gráfico e com a criação de um portfólio .

Universidade Estadual de Londrina - UEL (fonte: www.uel.br/prograd/docs_prograd/resolucoes/2009/resolucao_248_09.pdf.)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Metodologia Visual	60h	1º ano	Percepção visual – princípios da Gestalt . Elementos básicos da composição visual . Equilíbrio e tensão . Harmonia e Contraste . Proporção . Estruturas . Introdução à teoria da cor .
Técnicas de representação	90h	1º ano	Uso de linha e textura . Papéis e outros suporte adequados para as técnicas. Técnicas de layout e acabamentos . Aplicação de técnicas. Representação de superfícies de materiais simples e complexos. Desenho planejado . Representação de cotas .
Composição	60h	2º ano	O espaço . Sintaxe : interação e a combinação dos elementos visuais . Aplicação da linguagem visual na composição dos produtos.
Programação Visual	60h	3º ano	Princípios de Diagramação . Elementos tipográficos na composição visual . Programação visual na comunicação de projetos de moda. Unidade visual . Acuidade visual . Noções de produção gráfica . A relação da linguagem visual com a construção do conceito de marca.
Processos têxteis	90h	2º ano	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 estampas . Utilização de rapport . Processos artesanais e industriais. Execução de estamparia em quadros.

Universidade Federal de Goiás - UFG (fonte: www.fav.ufg.br/up/403/o/Ementas_e_Bibliografias_-_DM.pdf?1417470905)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Estudos cromáticos	60h	1º semestre	A disciplina introduz e discute teorias da cor e propõe exercícios de construção e usos de combinações cromáticas .
Laboratório de criação	64h	1º semestre	A disciplina introduz a experimentação com materiais diversos e com a construção de objetos tridimensionais. Explora a composição de formas, cores e texturas antes de avançar para a experimentação com formas vestíveis.
Design de Superfície em Moda	64h	5º semestre	Criação de imagens bidimensionais (texturas visuais ou tácteis) com matérias-primas diversificadas: papel, fibras, tecidos, aviamentos e outros. O design de superfície , situando o rapport como ferramenta para criação de soluções estéticas – gráficas e cromáticas – do design de estampa. A percepção da superfície .
Leitura e produção de imagem	64h	7º semestre	A disciplina discute e analisa aspectos da comunicação visual a partir do estudo e da produção de imagens por meio de ferramentas analógicas e digitais.
Design de Superfície em Moda	64h	5º semestre	Criação de imagens bidimensionais (texturas visuais ou tácteis) com matérias-primas diversificadas: papel, fibras, tecidos, aviamentos e outros. O design de superfície, situando o rapport como ferramenta para criação de soluções estéticas – gráficas e cromáticas – do design de estampa . A percepção da superfície.

Universidade Federal do Ceará - UFC (fonte: Filgueiras, 2015)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Fundamentos do Design	96h	1º semestre	Definição e história do Design. As escolas de Design no mundo e no Brasil. Estudo e conceituação da forma e suas propriedades; Leis da Gestalt ; categorias e princípios conceituais ; sistemas de leitura visual da forma e do objeto ; noções básicas da geometria; representação bi e tri dimensional; grafismo; teoria da cor e cor na Moda.
Comunicação Visual aplicada	64h	4º semestre	Introdução à Comunicação Visual . Percepção visual . Elementos da imagem . Criação e tratamento de imagens. Técnicas de utilização de recursos audiovisuais para elaboração de projetos de Design de Moda. Técnicas de montagem e apresentação gráfica de projetos em Design .

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG (fonte: Batista, 2015)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Forma, Cor e Composição	75h	1º semestre	Forma e Função. Estudo do espaço, ritmo, movimento, forma e cor . Teoria do uso da cor . Harmonização de valores, tons e matizes . Relações de forma e fundo sob o conceito de luz.
Estamparia	60h	3º semestre	Histórico dos têxteis e ornamentos. Desenho têxtil (estrutura básica e execução de pequenos projetos) . Estudo de métodos artesanais e industriais de estamparia.
Desenho básico do vestuário	45h	3º semestre	Nomenclatura de peças e detalhes. Estudo e representação de peças básicas do vestuário masculino e feminino (saia, calça, paletós e suas variações) Introdução ao trabalho técnico do estilista. Introdução ao desenho técnico . Fichas técnicas . Criação de diferentes trajes a partir da pesquisa. Aviamentos e sua representação de traje.

Universidade FEEVALE - FEEVALE (fonte: www.feevale.br/ensino/graduacao/moda/estrutura-curricular)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Metodologia visual	50h	1º semestre	Estuda a representação gráfica das formas tridimensionais, elementos plásticos expressivos e técnicas de desenho articuladas à construção de imagens.
Cor e composição	50h	2º semestre	Estuda a teoria das cores e suas possibilidades de uso e composição no processo criativo da moda.
Desenho técnico para Moda	50h	3º semestre	Aborda a representação gráfica e técnica de peças do vestuário para elaboração de ficha técnica , envolvendo nomenclatura específica.
Desenho de Moda II	50h	4º semestre	Estuda a representação da figura humana vestida e em movimento, bem como o desenho e ficha técnica das peças de vestuário, a partir da utilização de <i>softwares</i> específicos.

Universidade Regional de Blumenau - FURB (fonte: www.furb.br/web/upl/graduacao/ementa/201202081318340.moda.PDF)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Linguagem do Desenho I	72h	1º semestre	Elementos da linguagem visual . Aspectos representativos no desenho. Percepção . Desenho de observação e interpretação. Técnicas de desenho. Materiais expressivos.
Estudo da cor	36h	3º semestre	Teoria da cor . Aspectos psicológicos da cor. A cor na moda: estações, segmentos e nichos de mercado. Possibilidade de combinações de cores. Evolução do uso das cores. Cor e tendência da Moda.
Ilustração Gráfica na Moda I	72h	4º semestre	Criação de estampas e simulação de técnicas de estamparia, no sistema computadorizado. Jacquard , estampas localizadas e raport . Digitalização de imagens e reconstrução da mesma no computador.

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR (fonte: www.utfpr.edu.br/apucarana/cursos/-superior-de-tecnologia-em-design-de-moda-2)

Disciplina	Carga Horária	Período	Ementa
Desenho técnico e ilustração	96h	3º semestre	Princípios da construção do desenho técnico . Planificação do vestuário em escala. Projeções do vestuário. Teoria da cor . Técnicas básicas de ilustração.
Pesquisa e criação II	40h	4º semestre	Estudo e interpretação da composição . Resolução de problemas através de Método de Design. Design orientado para o usuário. Investigação. Invenção x inovação ou processo criativo. Elementos Tipográficos . Projeto de identidade visual . Conceito de unidade visual .
Desenho de acessórios e de estamparia	80h	4º semestre	Perspectiva cônica e paralela. Projeções do objeto. Escala métrica. Desenho de estamparia localizada e corrida . Técnicas avançadas de ilustração.
<i>Softwares</i> de Design e de visualização	48h	6º semestre	<i>Softwares</i> gráficos aplicados na moda. Desenho de moda com apoio de sistema computadorizado. Ficha técnica com apoio de sistema computadorizado.

APÊNDICE E

RESPOSTAS DA QUESTÃO 3

Outros:

DOCENTES	RESPOSTAS
1	
2	
3	Visual Merchandising
4	
5	Semântica
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	Contraste e Harmonia; Proporção; Textura e Gradação
13	
14	
15	

APÊNDICE F

RESPOSTAS DA QUESTÃO 4

DOCENTES	RESPOSTAS
1	FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. 2. ed. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2013. PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 7. ed. Rio de Janeiro, RJ: Léo Christiano, 1999. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Cor. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. ANDRADE, Daiana Flores de. A percepção da cor na vestimenta social masculina. 2007. Disponível em : <http://ged.feevale.br/bibvirtual/Monografia/MonografiaDaianaAndrade.pdf>. BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria Goethe. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2006. FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; DORINHO (Ilustrador). Psicodinâmica das cores em comunicação. 6. ed. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2011. GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo, SP: Annablume, 2004.
2	GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação. OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação.
3	Silvia Demetresco Apostila Heloisa Omine Teoria da Cor e da forma.
4	HESS, Jay , PASZTOREK, Simon, Design Gráfico para Moda, São Paulo :ROSARI, 2010 ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual Uma Psicologia da Visão Criadora. São Paulo, 1998. MEADOWS, Toby Como Montar e Gerenciar uma Marca de Moda. Porto Alegre: Editora Bookman, 2010. VIEIRA, Anderson da Silva. Design para quem não é designer- 2ª Edição revista e ampliada., Callis, 2005. AMBROSE, Gavin. Impressão& acabamento. Porto Alegre: Bookman, 2009. AMBROSE, Gavin. Formato. Porto Alegre: Bookman, 2009.
5	RONCOLETTA, Mariana Rachel et al. (org.) Interagindo: design de moda. São Paulo: Esfera, 2012. Págs. 62-91 GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras, 2004. MCASSEY, Jacqueline; BUCKLEY, Clare. Styling de moda. Porto Alegre: Editora Bookman, 2013. DUNGAN, Ginger Gregg. O maior espetáculo da terra: os desfiles de moda contemporâneos e sua relação com a arte performática in ANDRADE, Rita. Revista Fashion Theory - Volume 1, n.2 Junho. Editora Anhembi Morumbi. São Paulo, 2002. MOWER, Sarah. Stylist – the interpreters of fashion. New York: Rizzoli, 2007. RONCOLETTA, Mariana Rachel. “O stylist como co-autor”. Revista D’Obras vol. 4, numero 4 – outubro de 2008. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2008.
6	KOPP, Rudinei. Design gráfico cambiante. 2. ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004. RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. Design retrô: 100 anos de design gráfico. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. HURLBURT, Allen. Layout: o design da página impressa. 2. ed. São Paulo: Nobel, 2002.

	JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. Campinas: Papirus, 1996. SAMARA, Timothy. Elementos do design: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010. HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. POYNOR, Rick. Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo. Porto Alegre: Bookman, 2010.
7	Desenho de moda: técnicas de ilustração para estilistas. Bryant Enciclopédia das técnicas de ilustração de moda. Nunnelly A cor na ilustração de moda. Oriol
8	CHATAIGNIER, Gilda. Fio a fio: tecidos, moda e linguagem. São Paulo: Estação das letras e Cores, 2009. PEZZOLO, Dinah Bueno. Tecidos: história, tramas, tipos e usos. 2. ed. São Paulo: Senac, 2009. SISSONS, Juliana. Fundamentos de design de moda: malharia. Tradutor: Bruna Pacheco. Porto Alegre: Bookman, 2012. BRAHIC, Marylène. A tecelagem. Tradução Iolanda Saló. Lisboa: Estampa, 1998. CALAGE, Eloi. Fios e fibras. Rio de Janeiro: Senac, 2002. COSTA, Shirley et al. 150 Anos da Indústria Têxtil Brasileira. Rio de Janeiro: Senai/Cetiq – Texto & Arte, 2000. LIMA, Jorge José. Gerenciamento da qualidade no processo de fiação. Rio de Janeiro. SENAI/DN: CNPQ: IBICT: PADCT: TIB, 1995. UDALE, Jenny. Fundamentos de design de moda: tecidos e moda. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.
9	BARROS, Lílian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre Bauhaus e a Teoria de Goethe. São Paulo: SENAC, 2006. PEDROSA, Israel. Da cor a cor inexistente. São Paulo: SENAC, 2009. FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação – 6 Edição Revista e Ampliada. São Paulo: Editora Blucher, 2011. Design Retrô
10	1. ARNHEIM, Rudolph. Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Thomson Learning, 2006. 2. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 3. KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 4. PEDROSA, Ismael. O universo da cor. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2006.
11	ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual BERGER, John. Modos de Ver DONDIS, A. Donis. Sintaxe da Linguagem Visual. GOMES FILHO, João. Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente: Uma metodologia didática. WONG, Wucius. Princípios de Forma e Desenho
12	BAXTER, M. Projeto de Produto. São Paulo: Edgard Blucher, 2000 DONDIS, D. Sintaxe da Imagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2007. FARINA, Modesto. Psicodinâmica das Cores em Comunicação. São Paulo: Edgard Blucher, 1976 MUNARI, B. Design e Comunicação Visual. São Paulo; Martins Fontes, 1985 LÖBACH, B. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2001. 206p. LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008. PIPES, A. Desenho para designers. São Paulo: Edgard Blucher, 2001

	WONG, W. Princípios de Forma e Desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998 ZEEGER, L. Fundamentos de Ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2009
13	CARDOSO, R. Uma introdução à história do design. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2004. MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. São Paulo: Martins Fontes, 2007 WONG, W. Princípios da forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998. BARROS, Lilian Ried Miller. A Cor no Processo Criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a Teoria de Goethe. São Paulo: Editora Senac, 2007. GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009 PEÓN, Maria Luisa. Sistemas de identidade visual. Rio de Janeiro: 2AB, 2009. DONDIS, Donis. A Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1996. KANDINSKY, Wassily. Ponto e Linha sobre Plano. São Paulo: Martins Fontes, 1997. MUNARI, B. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
14	MORRIS, B. Fashion illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac Naify, 2007. PEDROSA, I. Da cor à cor inexistente, São Paulo: SENAC, 2009. MUNARI, B. Das coisas nascem coisas, São Paulo: Martins Fontes, 1993. FERNÁNDEZ, Angél; ROIG, Gabriel Martin. Desenho para designers de moda. Lisboa: Editorial Estampa, 2007. LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Delgado. Desenho técnico de roupa feminina. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2006. BORRELI, L. Fashion illustration next, San Francisco: Chronicle Books, 2004. PEDROSA, I. O Universo da cor. Rio de Janeiro: SENAC, 2003.
15	WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. São Paulo: Callis, 2006. OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. 23. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, SP: E. Blücher, 2006. MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: E. Blücher, 1998-2006. ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS. O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 3. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, ADG Brasil, 2004. QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (Org.). Design & identidade. Curitiba, PR: Peregrina, 2008.

APÊNDICE G

RESPOSTAS DA QUESTÃO 6

DOCENTES	RESPOSTAS
1	Fundamento de Moda; Trabalho de Conclusão de Curso I
2	
3	Comportamento do consumidor/ Elementos da Comunicação visual/ Visual merchandising
4	Minha aula é prática e de execução no software, portanto quando preciso utilizo alguma explanação teórica quando vou começar um tema como diagramação - uso a Gestalt por exemplo.
5	Comunicação Visual; Teoria da Gestalt
6	Gestalt, ponto, forma, design pós-moderno, kitsch
7	História da ilustração de moda/ Tipologias do desenho: desenho de moda, desenho técnico, croqui e ilustração/ Rapport - Apresento um breve histórico da técnica que será utilizada na aula, por exemplo, quando trabalho com nankin, falo da composição da tinta, há quanto tempo é utilizada, qual a melhor indicação de representação, principal ilustrador na história, etc.
8	Conteúdo sobre fibras e fios têxteis, tecidos planos, tecidos de malha, beneficiamentos têxteis, e pesquisa de tendências.
9	Todas as aulas tem um conteúdo teórico explorado, referentes aos aspectos psicológicos, físicos e culturais das cores x design.
10	Movimento visual - Orientações e direções espaciais - Equilíbrio - Linha - Superfície - Volume - Luz - Cor: composição e harmonia - Composição: Tensão e Ritmo/Proporção
11	Elementos da linguagem visual, Gestalt, Teoria da Cor
12	Cada Conteúdo é explicado em aulas expositivas antes da realização dos trabalhos práticos. São discutidos o significado, conceito, origem histórica, exemplos de utilização e possibilidades de exploração de cada fundamento na área de Design de Moda. Abaixo segue o roteiro programático da disciplina de programação visual: 1. Comunicação visual aplicado ao design de moda 2. Princípios de diagramação: Grid e Hierarquia de Informação 3. Legibilidade e acuidade visual 4. Aplicação da Cor em Projetos Gráficos: Cor Luz X Cor Pigmento 5. Contraste e Harmonia de Cores 4. Elementos tipográficos 5. Trabalho Prático: Elaboração de portfólio 6. Produção gráfica: princípios de impressão e encadernação 7. Visitas a empresas (gráficas, estamarias) 8. Planos de Visualização e enquadramento 8. Trabalho Prático Final: Projeto experimental
13	Costumo mesclar a teoria com a prática. Sempre após um conteúdo apresentado de forma teórica (às vezes com auxílio de vídeos), aplico uma atividade prática relacionada. Em geral, em Fundamentos do Design tenho a teoria relacionada à história do Design, Teoria da Forma e Teoria da cor. Em Comunicação Visual Aplicada à Moda, a teoria está relacionada à introdução, conceitos, princípios e técnicas da Comunicação visual, Sistemas de identidade visual. Sempre mesclando teoria e prática.
14	Todos os conteúdos são trabalhados inicialmente de forma teórica, alguns deles são: Inovação no processo de desenvolvimento de produtos; comunicação visual; Identidade visual; Tipografia; Layout.
15	Teoria da cor (teoria + prática)

APÊNDICE H

RESPOSTAS DA QUESTÃO 9

DOCENTES	RESPOSTAS
1	
2	Metodologia visual, desenho, computação gráfica
3	Visual merchandising
4	
5	A disciplina apresenta os conteúdos teóricos, principalmente, sobre Comunicação Visual e Teoria da Gestalt e os aplica em exercícios práticos e provas individuais.
6	Gestalt, ponto, forma, design pós-moderno, kitsch, design moderno, padrões
7	A disciplina é toda prática, trabalho todo o conteúdo da ementa com prática e inseri alguma coisa teórica.
8	Tingimentos têxteis, aplicação de acabamentos têxteis, desenvolvimento de moodboards.
9	Aulas referentes à prática do guache, design de superfície/estamparia, painéis cromáticos, geométricos e semânticos, orientações de trabalhos conceituais.
10	- Movimento visual - Orientações e direções espaciais - Equilíbrio - Linha - Superfície - Volume - Luz - Cor: composição e harmonia - Composição: Tensão e Ritmo/Proporção
11	Elementos da linguagem visual Gestalt Teoria da Cor Construção de painel semântico composição
12	Atividades Projetuais de pequena, média e grande complexidade que aplicam os conteúdos ministrados nas aulas teóricas em simulações de situações reais de intervenção projetual.
13	Em Fundamentos do Design, a prática se relaciona principalmente aos conteúdos de estudo da forma e da cor, e de desenho. Em Comunicação Visual Aplicada à Moda, a prática é feita para cada conteúdo teórico. Além disso, ainda são aplicados na prática os conteúdos relacionados às imagens vetoriais e em bitmap, para construção da identidade visual.
14	Planejamento visual e construção de layout.
15	Todos os referentes à disciplina.

APÊNDICE I

RESPOSTAS DA QUESTÃO 11

Outros:

DOCENTES	RESPOSTAS
1	scrapbook
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

APÊNDICE J

RESPOSTAS DA QUESTÃO 13

DOCENTES	RESPOSTAS
1	
2	MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico.
3	Sim. Silvia demetresco
4	Sim
5	Mistura de métodos.
6	O método envolve uma explicação teórica, uma amostragem de referências e uma materialização gráfica
7	Trabalho em conjunto com o professor que ministra essa disciplina, mas é ele quem passa o conteúdo, eu só aplico nos exercícios.
8	Não
9	- painéis cromáticos, geométricos e semânticos - processo de conceituação, criação e produção
10	Não
11	Não
12	Utilizo um método mais abrangente proposto por Löbach (2001) como o Processo de Design, divido em quatro grandes fases que se entrelaçam em avanços e esporadicamente retrocessos, definidas pelo autor como: 1. Fase de Preparação 2. Fase de Geração 3. Fase de Avaliação 4. Fase de Configuração ou Construção. Cada uma dessas fases é formada por sub-etapas descritas detalhadamente no livro. Ferramentas que estimulam a bissociação de ideias durante o processo criativo também são utilizadas, tais como o Painel Semântico, analogia de formas, Biônica, MESCRAI, etc. Muitas dessas ferramentas são descritas por Baxter (2000) no livro Projeto e Produção
13	Sim. Para Comunicação Visual Aplicada. Utilizo o método da Peón: PEÓN, Maria Luisa. Sistemas de identidade visual. Rio de Janeiro: ZAB, 2009.
14	PEÓN, Maria Luisa. Sistemas de identidade visual. MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual
15	Não aplico nenhum método específico.

APÊNDICE K

RESPOSTAS DA QUESTÃO 14

Outros:

DOCENTES	RESPOSTAS
1	
2	
3	
4	InDesign
5	Fotografia, Audiovisual
6	
7	
8	
9	Produto
10	
11	
12	
13	
14	
15	

APÊNDICE L

RESPOSTAS DA QUESTÃO 16

DOCENTES	RESPOSTAS
1	
2	
3	Design têxtil, Gestão da produção de moda, Projeto de coleção
4	Estamparia, Projeto Editorial em Moda (fotografia), Projeto de coleção
5	Leciono duas disciplinas: 1. Fundamentos em Imagem e Produção de Moda. Disciplina de sexto semestre que trabalha os conteúdos visuais de desfiles de moda, editoriais e campanhas publicitárias. O último item é direcionado ao desenvolvimento da "campanha publicitária" do Projeto Intercursos - entre os bacharelados de design e de negócios da moda. 2. Criação em Imagem de Moda. Esta disciplina possui o objetivo de desenvolver uma peça de comunicação (gráfica e/ou digital) para a coleção do TCC, portanto, a interdisciplinaridade entre as disciplinas que circundam o TCC são fundamentais para o sucesso do projeto.
6	não diretamente, mas indiretamente com as disciplinas de produção de vestuário e computação gráfica.
7	Projeto integrador. Todas as disciplinas trabalham em conjunto para resolver um problema de design.
8	Dependo da proposta de algum trabalho eu proponho para outros professores um desenvolvimento compartilhado
9	
10	Como é um curso de Design de Moda o uso do conteúdo da disciplina perpassa todas as outras de forma prática como uso de cores, texturas, composição etc. para o planejamento, desenvolvimento de produtos do vestuário e afins.
11	Imagem gráfica e digital - uso dos softwares fundamentos do design - conteúdo
12	Existe uma atividade chamada Projeto Integrador/Experimental em cada série do Curso. Todas as disciplinas convergem seus conteúdos para que os alunos vivenciem uma imersão projetual que deve resultar em um produto de Moda. No terceiro ano a disciplina de Programação Visual auxilia no aspecto de comunicação visual da coleção gerada.
13	
14	Existe uma disciplina chamada Estudos Interdisciplinares onde os professores responsáveis por variadas disciplinas se unem para desenvolver um projeto único. De modo a desenvolver um projeto que atenda o conteúdo de todas as disciplinas, o trabalho é em grupo e prevê o desenvolvimento de empresa fictícia, que devem passar pelo planejamento e desenvolvimento de uma marca, coleção e divulgação da coleção.
15	

APÊNDICE M

RESPOSTAS DA QUESTÃO 18

DOCENTES	RESPOSTAS
1	
2	Falta de repertório para o processo criativo, dificuldade em estabelecer significação em imagens, símbolos e outras.
3	Falta de pratica profissional e interação com o mercado de trabalho.
4	Alguns com o software especificamente mais do que a questão estética e espacial.
5	Aplicar os conhecimentos teóricos em atividades praticas. A transposição de conceitos para a realização de exercícios é o maior desafio
6	geração de alternativas: muito travados nesse momento / pouco abertos à experimentação / limitados nas referências
7	
8	
9	Conectar TEMAS / ABORDAGENS com um resultado aplicado ao design / mercado - desenvolver em software
10	De um modo geral não temos o estudo de disciplina como história da arte. O que ao meu ver tem muito para contribuir com a formação do indivíduo assim como proporcionar experiências estéticas diversas. Neste caso acredito que o aluno que não tem este referencial tem mais dificuldade em se expressar.
11	Falta de repertório
12	
13	Eles sempre querem começar com tudo pronto. Eles acham que a ideia nasce pronta e acabada. Mesmo com as atividades práticas que envolvem um passo a passo, um processo de evolução de ideias, ainda assim alguns alunos pulam etapas achando que não são necessárias.
14	Leitura imagética, no que tange compilação de imagens; composição e tamanho das imagens, aplicação da compreensão gráfica: tipografia e grid.
15	Não sabem empregar bem o espaço do painel nem hierarquizar as informações (colocar em destaque as mais relevantes).

APÊNDICE N

RESPOSTAS DA QUESTÃO 20

Outros:

DOCENTES	RESPOSTAS
1	
2	
3	Na comunicação e gestão do produto de moda
4	Material de divulgação impresso e digital
5	Imagem da coleção (mood board)
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

CADERNO DE REFERÊNCIAS VISUAIS: A PROGRAMAÇÃO VISUAL NA MODA

CADERNO DE REFERÊNCIAS VISUAIS:

A PROGRAMAÇÃO
VISUAL NA MODA



Noa Raviv, Tel Aviv University, 2014

Este Caderno de referências visuais faz parte da Tese de Doutorado "A Programação Visual no processo de desenvolvimento de produto de moda: uma proposta didática para o ensino superior" de autoria de Livia Marsari Pereira e é um material de apoio para compressão dos conteúdos apresentados nas Diretrizes para o ensino da programação visual em cursos de Moda.



SUMÁRIO

LINGUAGEM VISUAL

LEIS DA GESTALT	3
CATEGORIAS CONCEITUAIS/ FUNDAMENTAIS	5
COMUNICAÇÃO VISUAL	8
MENSAGENS VISUAIS	9
TÉCNICAS VISUAIS	13

DESIGN GRÁFICO

DESIGN GRÁFICO PRODUTO DE MODA	16
DESIGN GRÁFICO DIVULGAÇÃO DA COLEÇÃO/ MARCA	21
FUNDAMENTOS DO DESIGN GRÁFICO	24

DESIGN DE SUPERFÍCIE

DESIGN DE SUPERFÍCIE PRODUTO DE MODA	27
FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE	31

DESIGN DE INFORMAÇÃO

DESIGN DE INFORMAÇÃO INFORMAÇÕES PARA USUÁRIOS	32
DESIGN DE INFORMAÇÃO INFORMAÇÕES PARA FABRICAÇÃO	33
FUNDAMENTOS DO DESIGN DE INFORMAÇÃO	35

REFERÊNCIAS 37



LINGUAGEM VISUAL

LEIS DA GESTALT

Unidade



Segregação



Unificação



Fechamento



Continuidade



- 1 - Alexander Wang, Primavera, 2013
- 2 - Thom Browne, Resort, 2017
- 3 - Gucci, Primavera, 2013
- 4 - BALMAIN, Primavera, 2016
- 5 - Samuel Csimanski, Verão, 2014



LINGUAGEM VISUAL

LEIS DA GESTALT

Unidade



1

Segregação



2

Unificação



3

Fechamento



4

Continuidade



5

- 1 - Alexander Wang, Primavera, 2013
- 2 - Thom Browne, Resort, 2017
- 3 - Gucci, Primavera, 2013
- 4 - BALMAIN, Primavera, 2016
- 5 - Samuel Cirmansch, Verão, 2014



LINGUAGEM VISUAL

LEIS da GESTALT

Proximidade



Semelhança



Pregnância da Forma



6 - Valentino, Outono, 2015

7 - Dolce Gabbana, Primavera, 2014

8 - Iris Van Herpen, Outono, 2016



LINGUAGEM VISUAL

LEIS DA GESTALT

Proximidade



Semelhança



Pregnância da Forma



- 6 - Valentino, Outono, 2015
- 7 - Dolce Gabbana, Primavera, 2014
- 8 - Iris Van Herpen, Outono, 2016

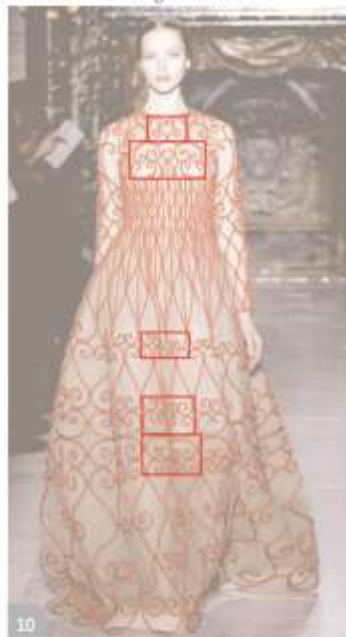


CATEGORIAS CONCEITUAIS/ FUNDAMENTAIS

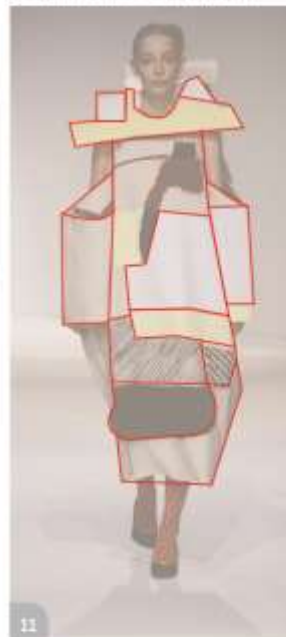
Harmonia - Ordem



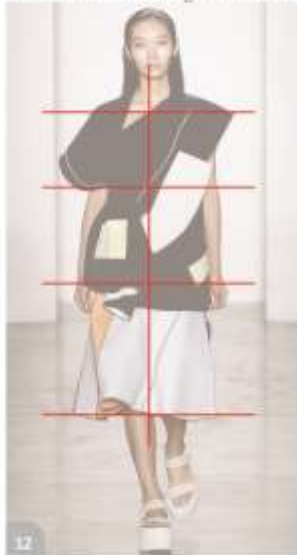
Harmonia - Regularidade



Desarmonia - Desordem



Desarmonia - Irregularidade



Equilíbrio - Simetria



- 9 - Ralph Rucci, Primavera, 2013
- 10 - Valentino, Primavera, 2013
- 11 - London College of fashion Ba, Outono-Inverno, 2015
- 12 - Parsons MFA, Primavera, 2016
- 13 - Iris Van Herpen, Outono, 2016



LINGUAGEM VISUAL

CATEGORIAS CONCEITUAIS/ FUNDAMENTAIS

Harmonia - Ordem



Harmonia - Regularidade



Desarmonia - Desordem



Desarmonia - Irregularidade



Equilíbrio - Simetria



- 9 - Ralph Rucci, Primavera, 2013
10 - Valentino, Primavera, 2013
11 - London College of fashion Ba, Outono-Inverno, 2015
12 - Parsons MFA, Primavera, 2016
13 - Iris Van Herpen, Outono, 2016



CATEGORIAS CONCEITUAIS/ FUNDAMENTAIS

Equilíbrio - Assimetria



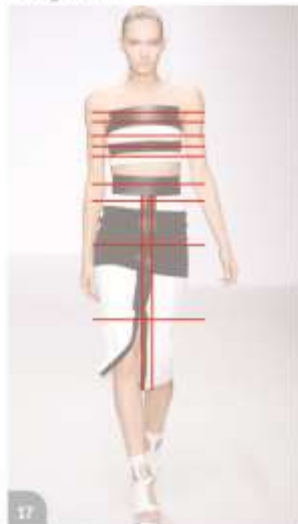
Desequilíbrio



Contraste - Cor



Contraste - Vertical/
Horizontal



Contraste - Movimento



- 14 - Nicolas Andreas Taralis, Primavera, 2013
- 15 - Lucas Nascimento, Primavera, 2015
- 16 - Gucci, Outono, 2016
- 17 - David Koma, Primavera, 2014
- 18 - Sephone Rolland, Outono-Inverno, 2013-14



LINGUAGEM VISUAL

CATEGORIAS CONCEITUAIS/ FUNDAMENTAIS

Equilíbrio - Assimetria



Desequilíbrio



Contraste - Cor



Contraste - Vertical/
Horizontal



Contraste - Movimento



- 14 - Nicolas Andreas Taralis, Primavera, 2013
- 15 - Lucas Nascimento, Primavera, 2015
- 16 - Gucci, Outono, 2016
- 17 - David Koma, Primavera, 2014
- 18 - Sephane Rolland, Outono-Inverno, 2013-14



CATEGORIAS CONCEITUAIS/ FUNDAMENTAIS

Contraste - Ritmo



Contraste - Proporção/ Escala



19 - Valentino, Outono, 2015
20 - Ashi Studio, Primavera-Verão,
2016



CATEGORIAS CONCEITUAIS/ FUNDAMENTAIS

Contraste - Ritmo



Contraste - Proporção/ Escala



19 - Valentino, Outono, 2015
20 - Ashi Studio, Primavera-Verão,
2016



LINGUAGEM VISUAL

COMUNICAÇÃO VISUAL

Comunicação Visual -
símbolo



Comunicação Visual - forma,
cor e texturas



Comunicação Visual - Imagens e
texto



Comunicação Visual - cultura



21 - Moschino, Primavera, 2016

22 - Jean Paul Gaultier, Primavera,
2012

23 - Dolce Gabbana, Primavera,
2016

24 - Zuhair Murad, Primavera, 2015



LINGUAGEM VISUAL

MENSAGENS VISUAIS

Ponto



Linha



Forma - Geométrica



Forma - Orgânica



Direção - Horizontal



- 25 - Christopher Kane, Primavera, 2009
26 - Acne Studios, Resort, 2016
27 - Gareth Pugh, Primavera, 2011
28 - Christopher Kane, Outono, 2015
29 - Giambattista Valli, Outono, 2014



LINGUAGEM VISUAL

MENSAGENS VISUAIS

Ponto



Linha



Forma - Geométrica



Forma - Orgânica



Direção - Horizontal



- 25 - Christopher Kane, Primavera, 2009
26 - Acne Studios, Resort, 2016
27 - Gareth Pugh, Primavera, 2011
28 - Christopher Kane, Outono, 2015
29 - Giambattista Valli, Outono, 2014



LINGUAGEM VISUAL

MENSAGENS VISUAIS

Direção - Vertical



Direção - Diagonal



Escala



Movimento



Textura Tátil



- 30 - Balenciaga, Resort, 2016
- 31 - Donna Karan, Primavera, 2014
- 32 - Balenciaga, Primavera, 2015
- 33 - Giambattista Valli, Primavera, 2016
- 34 - Valentino, Primavera, 2013



LINGUAGEM VISUAL

MENSAGENS VISUAIS

Direção - Vertical



30

Direção - Diagonal



31

Escala



32

Movimento



33

Textura Tátil



34

- 30 - Balenciaga, Resort, 2016
- 31 - Donna Karan, Primavera, 2014
- 32 - Balenciaga, Primavera, 2015
- 33 - Giambattista Valli, Primavera, 2016
- 34 - Valentino, Primavera, 2013



LINGUAGEM VISUAL

MENSAGENS VISUAIS

Textura Visual



Cor - Acromático



Cor - Neutros



Cor - Monocromático



Cor - Análoga



35 - Jean Paul Gaultier, Primavera, 2011

36 - Elie Saab, Primavera, 2015

37 - Valentino, Outono, 2016

38 - Balmain, Primavera, 2017

39 - Aigner, Primavera-Verão, 2014



LINGUAGEM VISUAL

MENSAGENS VISUAIS

Cor - Diádicas complementares



Cor - Triádicas Assoantes



40 - Balmain, Outono, 2015

41 - Gucci, Primavera, 2011



LINGUAGEM VISUAL

TÉCNICAS VISUAIS

Simplicidade



Complexidade



Minimidade



Exagero



- 42 - Calvin Klein, Primavera, 2012
- 43 - Jean Paul Gaultier, Primavera, 2013
- 44 - Bottega Veneta, Pré-Outono, 2013
- 45 - Moschino, Primavera, 2015



LINGUAGEM VISUAL

TÉCNICAS VISUAIS

Simplicidade



Complexidade



Minimidade



Exagero



- 42 - Calvin Klein, Primavera, 2012
- 43 - Jean Paul Gaultier, Primavera, 2013
- 44 - Bottega Veneta, Pré-Outono, 2013
- 45 - Moschino, Primavera, 2015



LINGUAGEM VISUAL

TÉCNICAS VISUAIS

Fragmentação



Unidade



Transparência



Opacidade



- 46 - ThreeseFour, Outono, 2012
- 47 - Alberto Ferretti, Outono, 2015
- 48 - Gattinoni, Primavera-Verão, 2012
- 49 - Valentino, Outono, 2016



LINGUAGEM VISUAL

TÉCNICAS VISUAIS

Fragmentação



Unidade



Transparência



Opacidade



- 46 - ThreassFour, Outono, 2012
- 47 - Alberto Ferretti, Outono, 2015
- 48 - Gattinoni, Primavera-Verão, 2012
- 49 - Valentino, Outono, 2016



LINGUAGEM VISUAL

TÉCNICAS VISUAIS

Sequencialidade



Acoso



50 - Lisa Perry, Outono, 2015

51 - Prabal Gurung, Resort, 2015



LINGUAGEM VISUAL

TÉCNICAS VISUAIS

Sequencialidade



Acoso



50 - Lisa Perry, Outono, 2015
51 - Prabal Gurung, Resort, 2015



Design Gráfico

Design Gráfico - Produto de Moda



52



53



54

Aviamentos - Botões



55



56

52 - Christopher Shannon, Primavera, 2015

53 - Kengo, Primavera, 2014

54 - Christopher Shannon, Outono, 2014

55 - Dolce Gabbana, Outono, 2015

56 - Behance - Álvaro Prego



Design Gráfico

Design Gráfico - Produto de Moda

Moodboard - Público



Moodboard - Público



57 - Behance - Maureen Ladley

58 - Behance - Maureen Ladley



DESIGN GRÁFICO - PRODUTO DE MODA

Moodboard - Tema de coleção



Moodboard - Tema de coleção



59 - Behance - Olga Koualeva
60 - Behance - McKenna Martineg
Crogier



Moodboard - Materials





DESIGN GRÁFICO - PRODUTO DE MODA

Sketchbook





Design Gráfico

Design Gráfico - Divulgação Coleção/MARCA

Togs



63

Etiqueta



64

Embalagem - Forever 21



65

Embalagem - William Vintage



66

Embalagem - Kateryna Karol



67

63 - Behance - Álvaro Prego

64 - Behance - Álvaro Prego

65 - Behance - Anat Lan

66 - Behance - Joelle Wall

67 - Behance - яна андрух



DESIGN GRÁFICO

DESIGN GRÁFICO - DIVULGAÇÃO COLEÇÃO/MARCA

Embalagem - Calvin Klein



68

Catálogo - Simon Hiller



69

Catálogo - Givenchy



70

Catálogo - Vera Wang



71

- 68 - Behance - Lig Johnson
- 69 - Behance - Solo
- 70 - Behance - Margrethe Harboe
- 71 - Behance - Fiona Joy



DESIGN GRÁFICO

DESIGN GRÁFICO - DIVULGAÇÃO COLEÇÃO/MARCA

Convite - Azede Jean-Pierre



Convite - Salinas



Convite - Valentin Yudashkin



- 72 - Behance - Joseph Veagey
- 73 - Behance - Aline de Carvalho
- 74 - Behance - Lynn Smit



DESIGN GRÁFICO

FUNDAMENTOS DO DESIGN GRÁFICO

Imagem - Ilustração



Imagem - Fotografia



Imagem - Abstrata



Tipografia



Tipografia



- 75 - Prada, Primavera, 2014
- 76 - Jw Anderson, Inverno, 2016
- 77 - Lulu & CO, Outono-Inverno, 2014-15
- 78 - Libertine, Outono, 2014
- 79 - Moschino, Pré-Outono, 2015



FUNDAMENTOS do DESIGN GRÁFICO

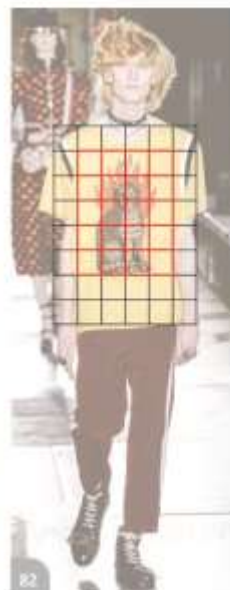
Tipografia



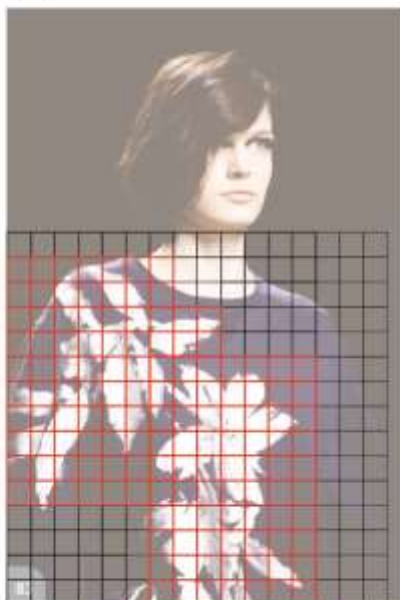
Grid



Grid



Grid



- 80 - Dolce Gabbana, Outono, 2015
- 81 - Dolce Gabbana, Primavera, 2017
- 82 - Gucci, Resort, 2017
- 83 - Dries Van Noten, Outono, 2014



FUNDAMENTOS do DESIGN GRÁFICO

Tipografia



Grid



Grid



Grid



- 80 - Dolce Gabbana, Outono, 2015
- 81 - Dolce Gabbana, Primavera, 2017
- 82 - Gucci, Resort, 2017
- 83 - Dries Van Noten, Outono, 2014

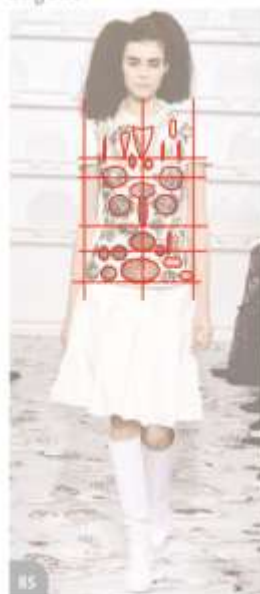


FUNDAMENTOS do Design Gráfico

Layout



Layout



Layout



Layout



- 84 - Fendi, Primavera-Verão, 2015
- 85 - Schiaparelli, Primavera, 2016
- 86 - Moschino, Primavera, 2016
- 87 - Moschino, Pré-Outono, 2016



FUNDAMENTOS do DESIGN GRÁFICO

Layout



84

Layout



85

Layout



86

Layout



87

- 84 - Fendi, Primavera-Verão, 2015
- 85 - Schiaparelli, Primavera, 2016
- 86 - Moschino, Primavera, 2016
- 87 - Moschino, Pré-Outono, 2016



DESIGN DE SUPERFÍCIE

DESIGN DE SUPERFÍCIE - PRODUTO DE MODA

Bordado



Bordado



Lavagem



Lavagem



88 - Leonard, Outono, 2014

89 - Manish Arora, Primavera, 2015

90 - Acne Studios, Resort, 2017

91 - Fendi, Resort, 2016



DESIGN DE SUPERFÍCIE

DESIGN DE SUPERFÍCIE - PRODUTO DE MODA

Tecido



Tecido



Tecido



Tecido



Estampa



Estampa



- 92 - Mara Hoffman, Primavera, 2014
- 93 - Dolce Gabbana, Primavera, 2012
- 94 - Dolce Gabbana, Primavera, 2012
- 95 - Balmain, Primavera, 2013
- 96 - Alexander McQueen, Primavera, 2009
- 97 - Dolce Gabbana, Outono, 2016



DESIGN DE SUPERFÍCIE

DESIGN DE SUPERFÍCIE - PRODUTO DE MODA

Estampa



Recursos Construtivos



Recursos Construtivos



Recursos Cosntrutivos



Recursos Cosntrutivos



98 - Christopher Kane, Primavera, 2014

99 - Jw Anderson, Primavera, 2014

100 - Guenchy, Primavera, 2015

101 - Junya Watanabe, Outono, 2015

102 - Jw Anderson, Primavera, 2014



DESIGN DE SUPERFÍCIE

DESIGN DE SUPERFÍCIE - PRODUTO DE MODA

Técnicas Diversas



Técnicas Diversas



103 - Schiaparelli, Outono, 2015

104- Balmain, Primavera, 2016



FUNDAMENTO DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

Full Drop



Half Drop



Brick



Motivo - Floral



Motivo - Étnico



- 105 - Armani Prive, Outono, 2016
- 106 - Armani Prive, Outono, 2016
- 107 - Prada, Resort, 2016
- 108 - Valentino, Resort, 2017
- 109 - Velentino, Primavera, 2014



Design de Informação - Informações para Usuários

Tag - características do produto



Estampa - Instruções de cuidado



Tag - Instruções de cuidado



Tag - Instruções de cuidado



- 110 - Behance - Alejo Gutierrez
- 111 - PTRS Design
- 112 - Behance - Alejo Gutierrez
- 113 - Behance - Fiona Irving



Design de Informação

Design de Informação - Informações para Fabricação

Desenho Técnico

Style # SW04
Season Resort 2014
Size Range XS-XL
Sample Size 5

Fabric: Soft, Stated Nylon/Lycra
Lining, Power Mesh

Extras:
1/2" Elastic
1/2" Clear Silver Elastic
1/4" Plastic Binding
From Rio Jeans

Hardware:
Plastic/Metal (Optional)
Metal Plastic Buckle

Colorways:
White and Primary Red
Black and Canary Yellow
Grey and Kelly Green

114

One Shoulder Bandeau, Wide Band Hipster

Desenho Técnico

ACA DESIGN

STYLE # 1061
SHORT SLEEVE MEDIUM LENGTH TEE WITH POCKET
100% COTTON

COLORS:
■ BLACK (PANTONE 19-000 TO 1)
■ DEEP NAVY (PANTONE 19-001 TO 1)
■ GRANITE (PANTONE 17-150 TO 1)
■ CARBONET (PANTONE 19-100 TO 1)

115

Desenho Técnico

116

BRIANNA VIGCAINO & LYNN PARTER

- 114 - Behance - Madeline Beton
- 115 - Behance - Crystal Mae
- 116 - Behance - Brianna Vigcaino





Design de Informação

FUNDAMENTOS DO DESIGN DE INFORMAÇÃO

Ilustração



Ilustração



Símbolo



Símbolo



- 119 - Behance - Oliver Zachary Selby
120 - Behance - Adina Carkhum
121 - Behance - Saskia Schmidt
122 - Behance - Álvaro Prego



FUNDAMENTOS DO DESIGN DE INFORMAÇÃO

Infográfico



Infográfico



123 - Behance - Carla de Freitas Rodrigues

124 - Behance - Ryan Olano



REFERÊNCIAS

Capa - Disponível em: <<http://www.noaraviv.com/>>. Acesso em: 10/2016

Figura 1 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-ready-to-wear/alexander-wang/slideshow/collection#43>>. Acesso em: 08/2016

Figura 2 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2017/thom-browne/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 3 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-ready-to-wear/gucci/slideshow/collection#33>>. Acesso em: 08/2016

Figura 4 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/balmain/slideshow/collection#39>>. Acesso em: 08/2016

Figura 5 - Disponível em: <<http://ffw.com.br/desfiles/sao-paulo/verao-2014-rtw/samuel-cimansck/791776/colecao/5/>>. Acesso em: 08/2016

Figura 6 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/valentino/slideshow/collection#3>>. Acesso em: 08/2016

Figura 7 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/dolce-gabbana/slideshow/collection#14>>. Acesso em: 08/2016

Figura 8 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-couture/iris-van-herpen/slideshow/collection#3>>. Acesso em: 08/2016

Figura 9 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-ready-to-wear/ralph-rucci/slideshow/collection#19>>. Acesso em: 08/2016

Figura 10 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-couture/valentino/slideshow/collection>>. Acesso em: 08/2016

Figura 11 - Disponível em: <<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2015/ready-to-wear/london-college-of-fashion-ba/full-length-photos/gallery/1414750>>. Acesso em: 08/2016

Figura 12 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/parsons-mfa/slideshow/collection#2>>. Acesso em: 08/2016

Figura 13 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/iris-van-herpen/slideshow/collection#16>>. Acesso em: 08/2016

Figura 14 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-ready-to-wear/nicolas-andreas-taralis/slideshow/collection#24>>. Acesso em: 08/2016

Figura 15 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/lucas-nascimento/slideshow/collection#26>>. Acesso em: 08/2016

Figura 16 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/gucci/slideshow/collection#12>>. Acesso em: 08/2016

Figura 17 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/david-koma/slideshow/collection#5>>. Acesso em: 08/2016



Figura 18 - Disponível em: <<http://www.vogue.it/en/shows/show/haute-couture-fall-winter-2013-14/stephane-rolland>>. Acesso em: 08/2016

Figura 19 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/valentino/slideshow/collection#75>>. Acesso em: 08/2016

Figura 20 - Disponível em: <<http://ashistudio.com/?q=content-ss-2016>>. Acesso em: 08/2016

Figura 21 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/moschino/slideshow/collection#33>>. Acesso em: 08/2016

Figura 22 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2012-couture/jean-paul-gaultier/slideshow/collection#34>>. Acesso em: 08/2016

Figura 23 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/dolce-gabbana/slideshow/collection#1>>. Acesso em: 08/2016

Figura 24 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-couture/zuhair-murad/slideshow/collection#47>>. Acesso em: 08/2016

Figura 25 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/christopher-kane/slideshow/collection#14>>. Acesso em: 08/2016

Figura 26 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2016/acne-studios/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 27 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-ready-to-wear/gareth-pugh/slideshow/collection#3>>. Acesso em: 08/2016

Figura 28 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/christopher-kane/slideshow/collection#46>>. Acesso em: 08/2016

Figura 29 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2014-couture/giambattista-valli/slideshow/collection#5>>. Acesso em: 08/2016

Figura 30 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2016/balenciaga/slideshow/collection#3>>. Acesso em: 08/2016

Figura 31 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/donna-karan/slideshow/collection#32>>. Acesso em: 08/2016

Figura 32 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/balenciaga/slideshow/collection#13>>. Acesso em: 08/2016

Figura 33 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-couture/giambattista-valli/slideshow/collection#31>>. Acesso em: 08/2016

Figura 34 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-couture/valentino/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 35 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-ready-to-wear/jean-paul-gaultier/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 36 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/elie-saab/slideshow/collection#22>>. Acesso em: 08/2016

Figura 37 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/valentino/slideshow/collection#16>>. Acesso em: 08/2016



Figura 38 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2017-menswear/balmain/slideshow/collection#12>>. Acesso em: 08/2016

Figura 39 - Disponível em: <<http://www.vogue.it/en/shows/show/spring-summer-2014-ready-to-wear/aigner/3>>. Acesso em: 08/2016

Figura 40 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/balmain/slideshow/collection#12>>. Acesso em: 08/2016

Figura 41 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-ready-to-wear/gucci/slideshow/collection#1>>. Acesso em: 08/2016

Figura 42 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2012-ready-to-wear/calvin-klein-collection/slideshow/collection#14>>. Acesso em: 08/2016

Figura 43 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-couture/jean-paul-gaultier/slideshow/collection#45>>. Acesso em: 08/2016

Figura 44 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/pre-fall-2013/bottega-veneta/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 45 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/moschino/slideshow/collection#55>>. Acesso em: 08/2016

Figura 46 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2012-ready-to-wear/threeasfour/slideshow/collection#15>>. Acesso em: 08/2016

Figura 47 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-couture/alberta-ferretti-limited-edition/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 48 - Disponível em: <<http://www.flip-zone.com/gattinoni-2513>>. Acesso em: 08/2016

Figura 49 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/valentino/slideshow/collection#14>>. Acesso em: 08/2016

Figura 50 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/lisa-perry/slideshow/collection#12>>. Acesso em: 08/2016

Figura 51 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2015/prabal-gurung/slideshow/collection#1>>. Acesso em: 08/2016

Figura 52 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-menswear/christopher-shannon/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 53 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/kenzo/slideshow/collection#33>>. Acesso em: 08/2016

Figura 54 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2014-menswear/christopher-shannon/slideshow/collection#>>. Acesso em: 08/2016

Figura 55 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11145065/Buttons>>. Acesso em: 08/2016

Figura 56 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/17694399/Cacharel-Denim-Buttons>>. Acesso em: 08/2016

Figura 57 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11141573/Fashion-Labels>>. Acesso em: 08/2016



Figura 58 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/18125957/Kids-Collection>>. Acesso em: 08/2016

Figura 59 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/18123751/Collection-Development>>. Acesso em: 08/2016

Figura 60 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/7575355/Fashion-Moodboards-2>>. Acesso em: 08/2016

Figura 61 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/20633605/MoodBoards>>. Acesso em: 08/2016

Figura 62 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/18123751/Collection-Development>>. Acesso em: 08/2016

Figura 63 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/14508337/Process-BookDeconstruct-to-Reconstruct>>. Acesso em: 08/2016

Figura 64 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11143343/Leather-Sinthetic-Labels>>. Acesso em: 08/2016

Figura 65 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/36938585/Forever-21-Packaging>>. Acesso em: 08/2016

Figura 66 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/40316035/William-Vintage-Identity>>. Acesso em: 08/2016

Figura 67 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/32626747/logobrandingfor-fashion-designer>>. Acesso em: 08/2016

Figura 68 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/6552963/Calvin-Klein-Holiday-2012-Packaging>>. Acesso em: 08/2016

Figura 69 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/29676337/Lookbook-Catalog-Template>>. Acesso em: 08/2016

Figura 70 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11324465/Student-Project-Vera-Wang-Catalogue-Design>>. Acesso em: 08/2016

Figura 71 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/17561811/Givenchy-Lookbook>>. Acesso em: 08/2016

Figura 72 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11046549/Azede-Jean-Pierre-SS11-Invitation>>. Acesso em: 08/2016

Figura 73 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/1059003/Salinas-Fashion-Show-Summer-2011>>. Acesso em: 08/2016

Figura 74 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/13761167/Valentin-Yudashkin-Convite-3>>. Acesso em: 08/2016

Figura 75 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/prada/slideshow/collection#81>>. Acesso em: 08/2016

Figura 76 - Disponível em: <<http://vogue.globo.com/desfiles-moda/noticia/2015/02/jw-anderson-londres-inverno-2016.html>>. Acesso em: 08/2016



Figura 77 - Disponível em: <<http://www.vogue.co.uk/fashion/autumn-winter-2014/ready-to-wear/lulu-co/full-length-photos/gallery/1154320>>. Acesso em: 08/2016

Figura 78 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2014-ready-to-wear/libertine/slideshow/collection#30>>. Acesso em: 08/2016

Figura 79 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/pre-fall-2015/moschino/slideshow/collection#1>>. Acesso em: 08/2016

Figura 80 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/dolce-gabbana/slideshow/collection#2>>. Acesso em: 08/2016

Figura 81 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2017-menswear/dolce-gabbana/slideshow/collection#18>>. Acesso em: 08/2016

Figura 82 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2017/gucci/slideshow/collection#28>>. Acesso em: 08/2016

Figura 83 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2014-ready-to-wear/dries-van-noten/slideshow/collection#24>>. Acesso em: 08/2016

Figura 84 - Disponível em: <<http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2015/ready-to-wear/fendi-pre/full-length-photos/gallery/1176261>>. Acesso em: 08/2016

Figura 85 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-couture/schiaparelli/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 86 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-menswear/moschino/slideshow/collection#8>>. Acesso em: 08/2016

Figura 87 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/pre-fall-2016/moschino/slideshow/collection#15>>. Acesso em: 08/2016

Figura 88 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2014-ready-to-wear/leonard/slideshow/collection#16>>. Acesso em: 08/2016

Figura 89 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/manish-arora/slideshow/collection#37>>. Acesso em: 08/2016

Figura 90 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2017/acne-studios/slideshow/collection#4>>. Acesso em: 08/2016

Figura 91 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2016/fendi/slideshow/collection#18>>. Acesso em: 08/2016

Figura 92 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/mara-hoffman/slideshow/collection#15>>. Acesso em: 08/2016

Figura 93 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2012-ready-to-wear/dolce-gabbana/slideshow/collection#48>>. Acesso em: 08/2016

Figura 94 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2012-ready-to-wear/dolce-gabbana/slideshow/collection#45>>. Acesso em: 08/2016

Figura 95 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2013-ready-to-wear/balmain/slideshow/collection#8>>. Acesso em: 08/2016



Figura 96 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#36>>. Acesso em: 08/2016

Figura 97 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-ready-to-wear/dolce-gabbana/slideshow/collection#48>>. Acesso em: 08/2016

Figura 98 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-menswear/christopher-kane/slideshow/collection#2>>. Acesso em: 08/2016

Figura 99 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/j-w-anderson/slideshow/collection#21>>. Acesso em: 08/2016

Figura 100 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/givenchy/slideshow/collection#36>>. Acesso em: 08/2016

Figura 101 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/junya-watanabe/slideshow/collection#19>>. Acesso em: 08/2016

Figura 102 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/j-w-anderson/slideshow/collection#28>>. Acesso em: 08/2016

Figura 103 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-couture/schiaparelli/slideshow/collection#31>>. Acesso em: 08/2016

Figura 104 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-menswear/balmain/slideshow/collection#1>>. Acesso em: 08/2016

Figura 105 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-couture/armani-privé/slideshow/collection#29>>. Acesso em: 08/2016

Figura 106 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-couture/armani-privé/slideshow/collection#43>>. Acesso em: 08/2016

Figura 107 - Disponível em: <http://www.vogue.pt/desfiles/resort/2016/detalhe/prada_resort?ref=2016_outros>. Acesso em: 08/2016

Figura 108 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2017/valentino/slideshow/collection#8>>. Acesso em: 08/2016

Figura 109 - Disponível em: <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/valentino/slideshow/collection#1>>. Acesso em: 08/2016

Figura 110 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/HANGTAGS/13578617>>. Acesso em: 08/2016

Figura 111 - Disponível em: <<http://ptrsdesign.com/>>. Acesso em: 08/2016

Figura 112 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/HANGTAGS/13578617>>. Acesso em: 08/2016

Figura 113 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/40549605/Glenmuir-1891-Swing-Tickets>>. Acesso em: 08/2016

Figura 114 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/Swimwear-Tech-Pack/7040685>>. Acesso em: 08/2016

Figura 115 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/Tech-Pack-Example-Work-2/14942511>>. Acesso em: 08/2016



Figura 116 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/NikeHurley-Collaboration-Mentor-project/1159195>>. Acesso em: 08/2016

Figura 117 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/19217749/FW-2013-2014-Gold-Label-Vivienne-Westwood>>. Acesso em: 08/2016

Figura 118 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/9149879/Fichas-tecnicas-Lenceria>>. Acesso em: 08/2016

Figura 119 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/13686525/Collection-for-Prada>>. Acesso em: 08/2016

Figura 120 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/CAD-sketches/11456637>>. Acesso em: 08/2016

Figura 121 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/25719667/EveryWear>>. Acesso em: 08/2016

Figura 122 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11141573/Fashion-Labels>>. Acesso em: 08/2016

Figura 123 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11133367/Label>>. Acesso em: 08/2016

Figura 124 - Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/12713803/Tummy-Tank-POP-In-Store-Signage>>. Acesso em: 08/2016