

Código:	SISTEMAS DE REPRESENTAÇÃO DIGITAL EM DESIGN DE MODA	Tipo de Unidade Curricular	
Ano Lectivo	Curso:	Obrigatória	
2015-2016	Licenciatura em Moda	Ciclo Estudos:	
Créditos:	Idioma leccionado	1º <input checked="" type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/>	
3,5 ECTS	<input checked="" type="checkbox"/> Português <input type="checkbox"/> Inglês <input type="checkbox"/> Outro idioma	Ano Curricular:	
Área Científica:		1º <input checked="" type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/> 4º <input type="checkbox"/> 5º <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Arq. ^a <input type="checkbox"/> Urb. ^o <input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> DGC <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		Anual:	Semestral:
Pré-requisitos:		<input type="checkbox"/>	1º <input checked="" type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/>
Sim <input type="checkbox"/> Não <input checked="" type="checkbox"/>	Não existem pré-requisitos para esta unidade curricular	Trimestral:	
		1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/>	

Docente(s) Responsável(eis) pela U.C.

Carlos Figueiredo		
Professor Associado	Email: cfig@fa.ulisboa.pt	URL: http://home.fa.ulisboa.pt/~cfig/
Luís Romão		
Professor Auxiliar	Email: lromao@fa.ulisboa.pt	URL: http://www.fa.ulisboa.pt/~lromao/

Docente(s) da U.C.

Carlos Figueiredo		
Professor Auxiliar	Email: cfig@fa.ulisboa.pt	URL: http://home.fa.ulisboa.pt/~cfig/
Categoria:	Email:	URL:
Categoria:	Email:	URL:
Categoria:	Email:	URL: /

Horas de Contacto:

Teóricas:	Práticas:	Teórico-Práticas:	Laboratoriais:	Seminários:	Tutoriais:	Outras:	Total Horas de Contacto:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	42,0 Horas

Estimativa de Horas Totais de Trabalho:

Inclui o total de horas de contacto mais as horas extra dedicadas à unidade curricular.	Horas Totais de Trabalho: 98,0 Horas
---	--------------------------------------

Objectivos (tópicos) limite 900 caracteres

<p>- Esta U.C. visa habilitar o aluno a Representar por via Digital, com um carácter artístico, técnico ou misto, elementos expressivos de génese ou manipulação digital, constituindo desenhos, imagens e peças visuais criadas no âmbito do Projeto de Design de Moda. Estas constam, nomeadamente, da representação de Coordenados e seus elementos constitutivos de Vestuário, Tecidos e Materiais, Acessórios, Ambiência e Contexto.</p> <p>- As representações digitais criadas devem sempre remeter ao Universo visual e referencial que esteve na sua origem criativa, do contexto em que irão ser utilizados do público-alvo e meio onde se destinam.</p> <p>- As representações e peças gráficas produzidas nesta U.C. destinam-se a informar e potenciar o processo criativo e de representação Projectual de Moda, bem como a apoiar o processo criativo e de divulgação e explicitação do próprio Projeto.</p>

Conteúdos Programáticos / Programa limite 1500 caracteres

<p>Esta U.C. visa habilitar o aluno do Curso de Moda de Competências, com o auxílio das aplicações de manipulação de imagem, de desenho vetorial tanto de pendor mais livre e artístico e como de carácter de desenho técnico preciso.</p> <p>O carácter profissional e o automatismo intuitivo das aplicações em favor de um desenho onde predominam as opções de Moda, de composição das imagens e da estética das peças produzidas e das suas representações é um objetivo fundamental.</p> <p>Compõem esta U.C. três grupos de matéria a leccionar</p> <p>- Manipulação de Imagem (Informação Matricial): representação com expressão Gráfica Figurativa ou Fotoreal dos Coordenados de vestuário propostos, como de adereços, tecidos, texturas, luz e envolvente. Para além do vestuário, é fundamental a representação do modelo, do espaço e ambiência envolventes, da materialização visual da poética do projeto na construção da personagem que enverga o coordenado e na ambiência em que a envolve.</p> <p>- Desenho 2D Informação Vetorial: para desenho de padrões vetoriais rigorosos para tecidos estampados, representação de técnicos, desenhos de alguns moldes básicos, elaboração de Portfólios, Capas, Posters ou Sites para divulgação.</p> <p>- Desenho de "sites" em HTML, para apresentações interativas perante uma audiência, colocação e divulgação na Internet ou para de DVD interativo a um cliente ou potencial empregador.</p> <p>Programas: Utilizados: Photoshop, Gimp, Illustrator, Autocad, Dreamweaver ou equivalentes</p>
--

Competências a adquirir pelo discente (tópicos) limite 3000 caracteres

Esta U.C. visa habilitar o aluno do Curso de Moda de Competências, com o auxílio das aplicações de manipulação de imagem, de vetorial tanto de pendor mais livre e artístico e como de carácter de desenho técnico preciso.

O carácter profissional e o automatismo intuitivo das aplicações em favor de um desenho onde predominam as opções de Moda, de composição das imagens e da estética das peças produzidas e das suas representações é um objetivo fundamental.

Tais competências devem incluir a capacidade de utilizar estes meios de forma de desenvolver e apresentar um Projecto de Design de Moda em desenvolvimento, incluído técnicos, pesquisa organizada de referências, coordenados ilustrados com o detalhe necessário para entender o corte, o cair dos tecidos e sua natureza, as transparências, os padrões utilizados (existentes ou criados para o projecto) e a sua aplicação às peças, a maquilhagem e acessórios, as ambiências e referências do mundo imaginário que dá o mote ao Projeto.

O desenho rigoroso pela representação vetorial bidimensional, e a sua elaboração com base em desenhos ou imagens, seja para desenho de padrões vetoriais rigorosos para estampagens de tecidos, ilustrações de moda, técnicos de coordenados, elaboração de Portfólios, Capas e Posters o Publicações é também uma competência fundamental.

A utilização conjugada de informação vetorial e matricial, simultânea ou como fonte de informação para a outra, com destreza e conhecimento pelo aluno permitindo-lhe a utilização desta informação digital de uma forma quase "transparente", em favor dos aspectos criativos e de representação, são uma fundamental competência a adquirir.

O carácter profissional e o automatismo intuitivo das aplicações em favor de um desenho onde predominam as opções de Moda, de composição das imagens e da estética das peças produzidas e das suas representações é um objetivo fundamental da U.C.

Estas competências também irão permitir ao aluno divulgar o seu projecto e estudos de Design de Moda, seja por Portfólio impresso ou digital, desenho de capas e posters, desenho de apresentações interativas e "sites" em html para apresentação perante uma audiência ou realização de DVD's interativos.

Bibliografia Principal limite 3000 caracteres

- Adobe Creative Team (2012), Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book, Berkeley, Adobe Press Books, ISBN: 978-0-321-82733-3
- Adobe Creative Team (2012), Adobe Dreamweaver CS6 Classroom in a Book, Berkeley, Adobe Press Books, ISBN: 978-0-321-82245-1
- Castro, Elizabeth (2007), HTML, XHTML, and CSS: Visual QuickStart Guide, Berkeley, Peapich Press, ISBN: 0-321-43084-0
- Dayley, Brad & Dayley, DaNae (2012), Adobe Photoshop CS6 Bible, Indianapolis, Wiley and Sons, Inc, ISBN: 978-1-118-12388-1
- Onstott, Scott (2013), AutoCAD 2014 Essentials, Indianapolis, John Wiley & Sons, Inc, ISBN: 978-1-118-57509-3
- Adobe Creative Team (2012), Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Berkeley, Adobe Press Books, ISBN: 987-0-321-82248-2
- Calderin, Jay (2011), Fashion Design Essentials: 100 Principles of Fashion Design, Beverly, Rockport Publishers, ISBN: 978-1-59253-701-3

Bibliografia Complementar limite 3000 caracteres

- Kloskowski, Matt (2012), Photoshop Compositing Secrets, Peachpit Press, Kelbymedia, ISBN: 978-0-321-80823-3
- Milne, Sharon (2013), Adobe Master Class: Illustrator Inspiring Artwork and Tutorials by Established and Emerging Artists, Berkeley, Peachpit Press, ISBN: 978-0-321-88640-8
- Mavrody, Sergey (2012), Sergey's HTML5 & CSS3 Quick Reference, Chicago, Belisso Corp., ISBN: 978-0983396742Autodesk, Inc (2012),
- AutoCAD 2013 AutoLISP Developer's Guide Manual, Autodesk, Inc
- Roe, Andrew G. (2001), Using Visual Basic with AutoCAD, New York, Thompson, ISBN: 0-7668-2091-2

Avaliação (elementos e critérios) limite 900 caracteres

- Avaliação da evolução do aluno, da sua participação, assiduidade e conhecimentos revelados ao longo do semestre - 10%
- Exercícios Individuais acompanhando a matéria dada - 10%
- Trabalho Individual a entregar no final do Semestre - 80 %

- Exames: Frequência para aferir dos conhecimentos relacionados com Trabalho Individual também solicitado

Existem quatro critérios que ponderam Exercícios e Trabalho Individual, com pesos equivalentes:

- Conhecimento e Domínio das Aplicações Envolvidas
- Aplicação Versátil destes conhecimentos para obter o melhor resultado da expressão técnica e artística pretendida na peça desenhada
- Quantidade e Complexidade do trabalho produzido
- Resultado Final do Exercício ou a Alínea do Trabalho Realizado

Data de actualização

Última actualização em: sexta-feira, 10 de setembro de 2015

Code:	DIGITAL REPRESENTATION SYSTEMS IN FASHION DESIGN	Curricular Unit Type	Compulsory		
Academic Year	Degree:	Cycle of Studies:	1° <input checked="" type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>		
2015-2016	Degree in Fashion Design				
Unit Credits:	Lecture Language	Curricular Year:	1° <input checked="" type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/> 4° <input type="checkbox"/> 5° <input type="checkbox"/>		
3,5 ECTS	<input checked="" type="checkbox"/> Portuguese <input type="checkbox"/> English <input type="checkbox"/> Specify Other language				
Scientific Area:		Annual:	Semester:		
<input type="checkbox"/> Archit. <input type="checkbox"/> Urban. Pl <input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> DGC <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		<input type="checkbox"/>	1° <input checked="" type="checkbox"/>		2° <input type="checkbox"/>
Prerequisites:		Trimester:			
Yes <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>	There are no prerequisites for this curricular unit	1° <input type="checkbox"/>		2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>	

Responsible Professor(s)

Carlos Figueiredo	Assistant Professor	Email: cfq@fa.ulisboa.pt	URL: http://home.fa.ulisboa.pt/~cfq/
Luís Romão	Assistant Professor	Email: lromao@fa.ulisboa.pt	URL: http://www.fa.ulisboa.pt/~lromao/

Lecture(s)

Carlos Figueiredo	Assistant Professor	Email: cfq@fa.ulisboa.pt	URL: http://home.fa.ulisboa.pt/~cfq/
Assistant Professor	Email:	URL:	
Assistant Professor	Email:	URL:	
Invited Assistant	Email:	URL: /	

Contact Hours:

Lectures:	Practical:	Lectures-Practical:	Laboratory:	Seminary:	Tutorials:	Others:	Total Contact Hours:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0H	0,0 H	0,0 H	42,0 Hours

Estimated Workload

Includes the total contact hours plus overtime devoted to the course unit

Total Workload: 98,0 Hours

Goals (topics) limit 900 characters

<ul style="list-style-type: none"> - This C.U. aims to enable the student to represent by Digital means, in an artistic, technical or mixed expressive elements of digital origin or manipulated one, (re)creating drawings, images and visual pieces created to a Fashion Design Project. These concerns, in particular, about the representation of Fashion Coordinates and its constituent elements : Clothing, Textiles and Materials, Accessories, Ambience and Context. - The digital representations created should always refer to the visual Universe and reference that was in his creative origin, the context in which they will be used , the target public and the environment where is intended to be part of. - The representations and graphic works produced in this U.C are intended to inform and enhance the creative and representation process in Fashion Project, as well as to support the disclosure and explanation in it.
--

Programmatic contents / Programme limit 1500 characters

<p>This C.U. aims to enable the student of Fashion of Skills, with the aid of the applications to image manipulation and vector drawing, allowing more free and artistic drawing character, or a precise technical drawing.</p> <p>A professional character and intuitive automation of the applications, goes in favor of a drawing where predominates Fashion options, image composition and aesthetics of the produced pieces and their representations. This "transparency" of the digital tools for the user is a fundamental goal.</p> <p>Subjects to teach:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Image Manipulation (Information Matrix): Graphic representation with Figurative or photoreal expression of proposed Fashion Coordinates clothing, props, fabrics textures, light and environment. Besides the clothing, it is essential model representation, space and ambience surrounding him, the visual embodiment of the fashion project and the poetic in building the character according to the the coordinate clothing he wears, as well as the context and ambience that surrounds him. - 2D Drawing (Vector Information): for drawing vector strict patterns for printed fabrics, in representing technical drawings, basic templates for clothing, drafting Portfolios or Posters. - Design of "sites" in HTML for interactive presentation before an audience, for placement and promotion on the Internet of Fashion projects or related subjects or give an interactive DVD to a client or potential employer. <p>Applications: Photoshop Gimp Illustrator Autocad Dreamweaver or eq.</p>
--

Competencies to be acquired by students (topics) limit 3000 characters

The professional character and the intuitive automation of applications, in favor of a drawing predominates options, with the ones where Fashion of image composition and aesthetics of the produced pieces and their representations, is a fundamental goal.

including technical representation organized search of references illustrated coordinates with the detail necessary to understand the cut, tissue hanging and its nature, transparencies and patterns used or created on it and also its application to pieces to makeup, accessories, the ambiance and references of the imaginary world that sets the tone for the Project. Relate knowledge and apply methodologies and tools in the study and creation

The strict design representing two-dimensional vectors elaborated, having as a precise background, is based on drawings or pictures for drawing vector stringent patterns for fabrics pressings or fashion.

The strict design representation two-dimensional vectorized elaborated, having as a precise background, is based on drawings or pictures for drawing vector stringent patterns for printing fabrics fashion of clothing, fashion illustrations, technical drawing of coordinates, development of Portfolios, Covers, Posters or Publishing is also a core competence.

The professional and intuitive automation character of the applications, in favor of a drawing where predominates Fashion options, image composition and aesthetics of the produced pieces and their representations, is a fundamental objective of the U.C.

These skills will also enable the student to disclose its project and studies of Fashion Design, being printed or digital Portfolios, drawing covers, posters, design of interactive presentations or "sites" in HTML.

Main Bibliography limit 3000 characters

- Adobe Creative Team (2012), Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book, Berkeley, Adobe Press Books, ISBN: 978-0-321-82733-3
- Adobe Creative Team (2012), Adobe Dreamweaver CS6 Classroom in a Book, Berkeley, Adobe Press Books, ISBN: 978-0-321-82245-1
- Castro, Elizabeth (2007), HTML, XHTML, and CSS: Visual QuickStart Guide, Berkeley, Peachpit Press, ISBN: 0-321-43084-0
- Dayley, Brad & Dayley, DaNae (2012), Adobe Photoshop CS6 Bible, Indianapolis, Wiley and Sons, Inc, ISBN: 978-1-118-12388-1
- Onstott, Scott (2013), AutoCAD 2014 Essentials, Indianapolis, John Wiley & Sons, Inc, ISBN: 978-1-118-57509-3
- Adobe Creative Team (2012), Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Berkeley, Adobe Press Books, ISBN: 987-0-321-82248-2
- Calderin, Jay (2011), Fashion Design Essentials: 100 Principles of Fashion Design, Beverly, Rockport Publishers, ISBN: 978-1-59253-701-3

Additional Bibliography limit 3000 characters

- Kloskowski, Matt (2012), Photoshop Compositing Secrets, Peachpit Press, Kelbymedia, ISBN: 978-0-321-80823-3
- Milne, Sharon (2013), Adobe Master Class: Illustrator Inspiring Artwork and Tutorials by Established and Emerging Artists, Berkeley, Peachpit Press, ISBN: 978-0-321-88640-8
- Mavrody, Sergey (2012), Sergey's HTML5 & CSS3 Quick Reference, Chicago, Belisso Corp., ISBN: 978-0983396742 Autodesk, Inc (2012),
- AutoCAD 2013 AutoLISP Developer's Guide Manual, Autodesk, Inc
- Roe, Andrew G. (2001), Using Visual Basic with AutoCAD, New York, Thompson, ISBN: 0-7668-2091-2

Assessment limit 900 characters

- Evaluation of the developing of the student's attendance and participation revealed knowledge throughout the semester 10%

- Individual Exercises Accompanying the given subjects - 10%

- Individual Work to be delivered at the end of the semester - 80%

- Exams: Going to measure knowledge related to Individual Work Also requested

There are four criteria:

- Domain Knowledge and Applications Involved

- Versatile Application of this knowledge to get the best result of the technical and artistic expression in the desired piece designed.

- Quantity and complexity of the work produced

- Final Results for the year or the Paragraph Fashion Work Performed

Last updated

Last updated on: Thursday, 10 September 2015