



**Administração Central**  
**Unidade do Ensino Médio e Técnico**

**Nome da Instituição** Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

**CNPJ** 62823257/0001-09

**Endereço** Rua dos Andradas, 140 – Santa Efigênia – CEP 01208-000 – São Paulo – SP

**Telefone** (11) 3324-3300

## PLANO DE CURSO

Habilitação Profissional de  
**Técnico em Design de Moda**

**Número do Plano:** 906

**Eixo Tecnológico:** Produção Cultural e Design

**Carga horária:** 1200 horas

### Histórico de Atualizações

Data	Descrição
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Não existem atualizações (versão original).</li></ul>

**Cetec**

Unidade do Ensino  
Médio e Técnico

Grupo de Formulação e de Análises Curriculares

**SUMÁRIO**

1.	IDENTIFICAÇÃO DO CURSO .....	3
2.	JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS.....	4
2.1.	Justificativa .....	4
2.2.	Objetivos .....	5
2.3.	Organização do Curso.....	5
3.	REQUISITOS DE ACESSO .....	7
4.	PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO E DAS QUALIFICAÇÕES .....	8
4.1.	MÓDULO I: SEM CERTIFICAÇÃO TÉCNICA .....	13
4.2.	MÓDULO II: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO .	14
4.3.	MÓDULO III: Habilidade Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA.....	16
5.	ORGANIZAÇÃO CURRICULAR .....	18
5.1.	Estrutura Modular .....	18
5.2.	Itinerário Formativo .....	18
5.3.	Proposta de Carga Horária por Componente Curricular .....	19
5.3.1.	MÓDULO I: Sem Certificação Técnica .....	19
5.3.2.	MÓDULO II: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO.....	20
5.3.3.	MÓDULO III: Habilidade Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA .....	21
5.4.	Componentes Curriculares da Formação Técnica e Profissional .....	22
5.4.1.	MÓDULO I: Sem Certificação Técnica .....	22
5.4.2.	MÓDULO II: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO.....	55
5.4.3.	MÓDULO III: Habilidade Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA .....	89
5.5.	Metodologia de Elaboração e Reelaboração Curricular e Público-alvo da Educação Profissional .....	115
5.6.	Enfoque Pedagógico .....	116
5.7.	Trabalho de Conclusão de Curso – TCC .....	116
5.7.1.	Orientação.....	117
5.8.	Prática Profissional .....	117
5.9.	Estágio Supervisionado .....	118
5.10.	Novas Organizações Curriculares .....	118
6.	CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES	119
7.	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM.....	120
8.	INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS.....	122
8.1.	Bibliografia .....	131
9.	PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO .....	134
9.1.	Titulações docentes por componente curricular.....	134
10.	CERTIFICADOS E DIPLOMA .....	145
11.	PRAZO MÁXIMO PARA INTEGRALIZAÇÃO .....	146
12.	PARCER TÉCNICO .....	147
13.	APÊNDICES .....	151
	Portaria de Designação, de 04-03-2024.....	151
	Aprovação do Plano de Curso.....	152
	Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2778, de 10-04-2024.....	153
	Matrizes Curriculares .....	155

**1. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO**

<b>Data</b>	10-04-2024
<b>Número do Plano</b>	906
<b>Eixo Tecnológico</b>	Produção Cultural e Design
<b>Tipo de ensino</b>	Ensino Técnico Concomitante/Subsequente ao Médio
<b>Modalidade</b>	Presencial
<b>Período</b>	Parcial (manhã, tarde ou noite)

<b>1. Habilitação</b>	Habilitação Profissional de Técnico em Design de Moda
<b>Carga horária</b>	1200 horas (Módulos I + II + III)
<b>Estágio</b>	-
<b>TCC</b>	120 horas
<b>2. Qualificação</b>	Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Assistente de Estilo
<b>Carga horária</b>	800 horas (Módulos I + II)

**Presidente do Conselho Deliberativo**

Laura M. J. Laganá

**Diretora Superintendente**

Laura M. J. Laganá

**Vice-diretor Superintendente**

Emilena Lorezon Bianco

**Chefe de Gabinete**

Armando Natal Maurício

**Coordenador do Ensino Médio e Técnico**

Almério Melquíades de Araújo

**Diretor do Grupo de Formulação e de Análises Curriculares**

Gilson Rede

**Organização, colaboração e consultoria**

Adriano Paulo Sasaki

Andréa Marquezini

Dayse Victoria da Silva Assumpção

Elaine Cristina Cendretti

Joyce Maria de Sylva Tavares Bartelega

Luciano Carvalho Cardoso

Marcio Prata

Meiry Aparecida de Campos

Milena Ianka de Lima

Talita Trejo Silva Fernandes

Professor Responsável pelo Eixo Tecnológico:

João Batista de Macedo Júnior

Professores Especialistas:

Alexandre Nolasco Resende

Kledir Henrique Lopes Salgado

Paula Roberta de Castro

Thaís Sauer Recco Martins Costa

Parceiro

João Pimenta Filho (João Pimenta Filho

Confecções)

## 2. JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

### 2.1. Justificativa

A expressão “o mundo da moda” está presente em nosso dia a dia de forma cada vez mais recorrente. Percebe-se o seu emprego de forma muito determinada para o campo da produção de vestuário, porém deve-se abranger essa conotação para outras vertentes que abarcam esse setor. Quando se pensa em moda, o olhar deve ser holístico. Isso significa que o mercado da moda contempla estilo, cultura, tecnologia e, sobretudo, o ser humano.

De acordo com o site *E-commerce Brasil* (2021), o aumento do número de vendas de itens de moda, durante o período da pandemia, teve forte relação com o entendimento das demandas do consumidor, ou seja, com a compreensão de variáveis que extrapolam o produto em si. Portanto, fatores como a redução dos valores de frete, facilidades nas condições de troca e devolução, o trabalho de divulgação nas mídias sociais e uma apresentação mais detalhada e apelativa do produto têm garantido a melhoria contínua dos índices de venda.

A reportagem “O futuro da moda no Brasil”, da revista *Exame* (2022), apresenta dados sobre o aumento da compra de produtos de moda pela internet.

Com um mercado internacional que cresce cerca de 11,4% ao ano, com expectativa de faturamento de US\$ 1 trilhão em 2025, a indústria da moda é o segmento com maiores resultados no e-commerce B2C, com vendas chegando a US\$ 525 bilhões por ano. No Brasil, o setor movimenta R\$ 229 bilhões de reais, sendo o maior em volume de quantidade de pedidos e representando 15% de tudo que é comprado na internet (SOARES,Alfredo, 2022, <<https://exame.com/columnistas/bora-varejo/o-futuro-da-moda-no-brasil/>>)

O crescimento do mercado de produtos relacionados à moda desenvolvidos no Brasil é um fator estratégico para o aquecimento da economia e geração de inclusão social, uma vez que promove empregos de ordem direta e indireta.

Nesse contexto, a habilitação profissional de Técnico em Design de Moda visa observar, explorar e dialogar com uma diversidade de nichos mercadológicos que compõem os negócios do segmento da Moda. Ou seja, trata-se de um curso que objetiva apresentar uma proposta de formação que revele nuances e problematizações da rotina de trabalho que fujam da romantização normalmente associada ao segmento profissional da Moda.

A habilitação profissional de Técnico em Design de Moda visa apresentar, de forma generalista, alternativas de caminhos profissionais a partir dos processos criativos de produtos e serviços de moda, revelando, assim, detalhes a respeito de como esta área de conhecimento é aplicada no cotidiano e é consumida pelo mercado.

Criatividade, formação contínua, flexibilidade, proatividade e sensibilidade são algumas características importantes para aquele que vislumbra seguir no segmento da Moda. Tais características são perceptíveis ao consultar sites de emprego, tais como o Carreira Fashion, no qual é possível consultar perfis laborais tanto na área de produção como na área criativa. Vale ainda dizer que essas características são desenvolvidas e/ou potencializadas no aluno a partir da exposição a situações de aprendizagem que envolvam esse contexto.

Assim sendo, o curso Técnico em Design de Moda se apresenta, portanto, para preencher lacunas e alternativas de trabalho, formais e informais, dentro do ciclo de produção do setor de Moda e Imagem, explicitando a necessidade de competências profissionais relacionadas às habilidades de comunicação e apresentação de ideias, articulação de materiais, cumprimento de ciclos produção e olhar atento para as tendências de consumo.

### **Fontes de Consulta:**

O que levou a moda a ser um dos segmentos que mais crescem no e-commerce brasileiro? **E-Commerce Brasil**, 2021. Disponível em <<https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/o-que-levou-a-moda-a-ser-um-dos-segmentos-que-mais-crescem-no-e-commerce-brasileiro>>. Acesso em 07 de jul. de 2022.

O futuro da moda no Brasil. **Exame**, 2022. Disponível em <<https://exame.com/colunistas/bora-varejo/o-futuro-da-moda-no-brasil/>>. Acesso em 28 de ago. de 2023.

CARREIRA FASHION. **Carreira Fashion**, 2023. Página inicial. Disponível em <[https://www.carreirafashion.com.br/vagas/?gclid=Cj0KCQjwi7GnBhDXARIsAFLvH4nca7tYKaabQ7uFS\\_exANRER9emxyfCIh8wkOtLEVfj1vtgCa45AJUaAmUwEALw\\_wcB](https://www.carreirafashion.com.br/vagas/?gclid=Cj0KCQjwi7GnBhDXARIsAFLvH4nca7tYKaabQ7uFS_exANRER9emxyfCIh8wkOtLEVfj1vtgCa45AJUaAmUwEALw_wcB)>. Acesso em 28 de ago. de 2023.

### **2.2. Objetivos**

O curso de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** tem como objetivos capacitar o aluno para:

- organizar e produzir desfiles;
- prestar consultoria em Moda;
- realizar pesquisas de tendências;
- demonstrar visão capaz de fazer conexão com áreas correlatas como comunicação e produção de moda;
- desenhar coleções para diversos elos da cadeia produtiva da Moda, alinhadas ao ecossistema cultural, sociológico e econômico de modo a captar tendências de estilo e comportamento.

### **2.3. Organização do Curso**

A necessidade e pertinência da elaboração de currículo adequado às demandas do mercado de trabalho, à formação profissional do aluno e aos princípios contidos na LDB e demais legislações pertinentes, levou o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, sob a coordenação do Prof. Almério Melquíades de Araújo, Coordenador do Ensino Médio e Técnico, a instituir o “Laboratório de Currículo” com a finalidade de atualizar, elaborar e reelaborar os Planos de Curso das Habilidades Profissionais oferecidas por esta instituição, bem como cursos de Qualificação Profissional e de Especialização Profissional Técnica de Nível Médio demandados pelo mundo de trabalho.

Especialistas, docentes e gestores educacionais foram reunidos no Laboratório de Currículo para estudar e analisar o Catálogo Nacional dos Cursos Técnicos (MEC) e a CBO – Classificação Brasileira de Ocupações (Ministério do Trabalho). Uma sequência de encontros de trabalho, previamente agendados, possibilitou reflexões, pesquisas e posterior construção curricular alinhada a este mercado.

Entendemos o “Laboratório de Currículo” como o processo e os produtos relativos à pesquisa, ao desenvolvimento, à implantação e à avaliação de currículos escolares pertinentes à Educação Profissional Técnica de Nível Médio.

Partimos das leis federais brasileiras e das leis estaduais (estado de São Paulo) que regulamentam e estabelecem diretrizes e bases da educação, juntamente com pesquisa de mercado, pesquisas autônomas e avaliação das demandas por formação profissional.

O departamento que oficializa as práticas de Laboratório de Currículo é o Grupo de Formulação e de Análises Curriculares (Gfac), dirigido pelo Professor Gilson Rede, desde abril de 2020.

No Gfac, definimos Currículo de Educação Profissional Técnica de Nível Médio como esquema teórico-metodológico que direciona o planejamento, a sistematização e o desenvolvimento de perfis profissionais, atribuições, atividades, competências, habilidades, bases tecnológicas, valores e conhecimentos, organizados por eixo tecnológico/área de conhecimento em componentes curriculares, a fim de atender a objetivos da Formação Profissional de Nível Médio, de acordo com as funções do mercado de trabalho e dos processos produtivos e gerenciais, bem como as demandas sociopolíticas e culturais, as relações e atores sociais da escola.

As formas de desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem e de avaliação foram planejadas para assegurar uma metodologia adequada às competências profissionais propostas no Plano de Curso.

**Fontes de Consulta:**

- 1. BRASIL** Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Técnicos. Brasília: MEC: 2023. 4ª Edição. (site: <http://cnct.mec.gov.br/cnct-api/catalogopdf>)
- 2. BRASIL** Ministério do Trabalho e do Emprego – Classificação Brasileira de Ocupações – CBO 2010 – Síntese das ocupações profissionais (site: <http://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/home.jsf> )

Títulos
<b>2624 – ARTISTAS VISUAIS, DESENHISTAS INDUSTRIAL E CONSERVADORES-RESTAURADORES DE BENS CULTURAIS</b>
2624-25 – Desenhista industrial de produto de moda (designer de moda).

### 3. REQUISITOS DE ACESSO

O ingresso no Curso **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** dar-se-á por meio de processo classificatório para alunos que tenham concluído, no mínimo, a primeira série e estejam matriculados na segunda série do Ensino Médio ou equivalente, ou ainda que já tenham concluído o Ensino Médio ou curso equivalente.

O processo classificatório será divulgado por edital público, com indicação dos requisitos, condições e sistemática do processo e número de vagas oferecidas. As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas para a primeira série do Ensino Médio nas quatro áreas do conhecimento:

- Linguagens e suas Tecnologias;
- Matemática e suas Tecnologias;
- Ciências Humanas e Sociais Aplicadas;
- Ciências da Natureza e suas Tecnologias.

Por razões de ordem didática e/ou administrativa que possam ser justificadas, poderão ser utilizados procedimentos diversificados para ingresso, sendo os candidatos deles notificados por ocasião de suas inscrições.

O acesso aos demais módulos ocorrerá por avaliação de competências adquiridas no trabalho, por aproveitamento de estudos realizados ou por reclassificação.

#### 4. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO E DAS QUALIFICAÇÕES

##### Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA

O **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** é o profissional que desenha produtos e coleções para diversos elos da cadeia produtiva da Moda, alinhadas ao ecossistema cultural, sociológico e econômico e realiza pesquisa de tendências de estilo e comportamento. Esse profissional mapeia tendências de mercado. Analisa a relação entre materiais, técnicas e processos criativos. Desenvolve soluções técnicas e estéticas para projetos, marcas, produtos ou serviços do segmento de moda. Identifica perfis e necessidades do público-alvo. Estabelece comunicação entre os diversos agentes do ciclo produtivo da moda.

##### Perfil Empreendedor

O perfil intermediário é caracterizado por demonstrar atribuições empreendedoras tanto voltadas para o intraempreendedorismo, quanto para o empreendedorismo externo. É um perfil capaz de tomar decisões táticas, gerenciar processos e projetos, organizar equipes, estabelecer redes de contatos e implantar inovações na melhoria de processos ou em novas formas de resolver problemas e desenvolver produtos. Possui capacidade para desenvolver trabalho autônomo, gerindo equipes pequenas.

##### Resumo das principais características

- É capaz de contribuir para decisões estratégicas.
- Toma decisões de liderança em projetos internos.
- Apresenta autonomia para tomar decisões táticas.
- Possui diferencial criativo incremental e estrutural.
- Emprega instrumentos para avaliar o desempenho de equipes e de projetos.
- Apresenta características intra e extra empreendedoras (pode ser profissional autônomo).

##### MERCADO DE TRABALHO

- Escritórios de criação.
- Ateliês e confecções de costura.
- Empresas de criação de figurinos.
- Consultorias da área de Moda e Vestuário.
- Lojas e estúdios da área de Moda e Vestuário.
- Departamentos editoriais correlatos à área de Moda.
- Empresas prestadoras de serviços da cadeia de Moda.
- Centros de desenvolvimento de pesquisas sobre tendências.
- Empresas de pesquisa para indústria da confecção e vestuário.
- Empresas de desenvolvimento de produtos e projetos de moda e vestuário.

Ao concluir a Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA**, o aluno deverá ter construído as seguintes competências profissionais:

##### Módulo I

- Prototipar uma peça da coleção em cápsula.
- Analisar conceitos da modelagem tridimensional.
- Construir modelos de bases das principais peças do vestuário.
- Analisar os aspectos conceituais básicos de modelagem plana.
- Desenvolver projeto em software bitmap com base na temática pré-definida.
- Explorar técnicas de artesanato, considerando perspectivas globais e locais.
- Explorar técnicas de artesanato brasileiro, considerando as 5 macrorregiões.
- Relacionar o método de modelagem plana com a construção de um molde base.
- Desenvolver projetos em software vetorial, considerando temáticas pré-definidas.
- Analisar conceitos relacionados à historicidade do vestuário e áreas correlacionadas.
- Aplicar técnicas manuais utilizadas para acabamento e costura de produtos de moda.
- Analisar metodologias de planejamento de produtos de moda e respectivos resultados.
- Explorar técnicas e acabamentos manuais para o desenvolvimento do produto de moda.
- Identificar os diversos tipos de aviamentos utilizados no desenvolvimento de peças de vestuário.
- Identificar as principais certificações, normas de etiquetagem e de conservação do vestuário.
- Analisar conceitos relacionados à evolução técnica dos tecidos e das fibras que os constituem.
- Elaborar registros do processo de construção das bases e adaptações das peças por meio de moulage.
- Selecionar plataformas para publicação de conteúdo na internet e gerenciamento de dados e informações.
- Expressar linguagem pessoal ao desenhar croquis de moda, desenvolvendo características autorais.
- Analisar tipos de modelagem plana praticados no Brasil, considerando diferentes escolas e segmentação de produtos.
- Elaborar arquivos que integrem imagens vetoriais e bitmap, otimizando os processos de experimentação, ajuste e correção.

- Correlacionar as referências estéticas e os requisitos técnicos na criação de elementos gráficos, considerando fatores como praticidade, velocidade de processamento do equipamento e configurações da plataforma de mídia.
- Analisar conceitos relacionados à origem dos tecidos e das fibras que os constituem, em culturas ocidentais e orientais.
- Adaptar os modelos de bases construídas inserindo volume e estruturas diversas, através da técnica de moulage.
- Analisar sistemas operacionais e programas de aplicação necessários à realização de atividades na área profissional.
- Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos do produto e do respectivo processo criativo da coleção em cápsula.
- Analisar conceitos de moda, dinâmicas mercadológicas e tendências de consumo por meio de painéis, cartelas e bureaus.
- Identificar a aplicabilidade dos tecidos no processo criativo relacionado ao desenvolvimento de produtos de moda.
- Relacionar os movimentos de arte e do design com a produção de moda e vestuário, considerando seu respectivo contexto histórico.
- Relacionar as especificidades dos equipamentos de costura com as práticas de trabalho ao utilizar máquinas industriais (retas e overloque).
- Desenhar croquis de moda, utilizando os aplicativos informatizados como meio para instrumentalizar templates, modelos e referências visuais.
- Analisar as etapas dos principais processos e beneficiamentos aplicados nos materiais têxteis utilizados no desenvolvimento dos produtos de Design de Moda.
- Identificar as principais estruturas têxteis que compõem a construção dos tecidos, planos e de malharia, utilizados na confecção de produtos de Design de Moda.
- Construir coleções em cápsula que atendam às necessidades de usuário e às demandas de mercado de moda, em consonância com as informações compiladas na etapa de pesquisa.
- Problematizar questões relacionadas ao sujeito/sujeita que executa o artesanato,

considerando variáveis econômicas, étnicas, de gênero, sociais, geográficas, territoriais e políticas.

- Produzir propostas experimentais de mídias de moda que estabeleçam diálogos entre as plataformas de comunicação, as referências históricas e os nichos contemporâneos de consumo.
- Analisar as funções do croqui de moda no âmbito industrial, social e político, tanto como suporte para demonstrar as ideias do designer, quanto como procedimento de registro e construção de memória.

- Agrupar pranchas de criação na forma de portfólios temáticos, organizando desenhos, colagens e amostras de elementos do design que fundamentem e documentem os processos de criação de produtos de moda.
- Problematizar questões e contradições que direcionaram a produção da imagem da moda e da indumentária, com base na perspectiva crítica, que considera a relação entre variáveis históricas, sociais, políticas, econômicas e de gênero.

## Módulo II

- Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional.
- Analisar dados e informações obtidas de pesquisas empíricas e bibliográficas.
- Analisar fundamentos que embasam o conceito de *branding* no mercado de moda.
- Identificar as instâncias dos segmentos de moda contemporânea e sua relação com a cultura.
- Comunicar-se, oralmente e por escrito, utilizando a terminologia técnico-científica da profissão.
- Analisar métodos de adaptação de um molde base adequados ao projeto de peças de vestuário.
- Analisar conceitos históricos e teóricos do Design aplicado à Moda, considerando o perfil de consumo.
- Pesquisar e analisar informações da área da Moda, em diversas fontes, convencionais e eletrônicas.
- Aplicar conceitos inerentes à teoria do Design no planejamento e desenvolvimento de produtos de moda.
- Aplicar técnicas de modelagem com a finalidade de obtenção de detalhes e volumes do modelo a ser construído.
- Analisar variáveis que interferem na compreensão do comportamento do consumidor de produtos e serviços de moda.
- Relacionar os movimentos de arte e do Design de Moda com a produção contemporânea de moda e de vestuário brasileiro.

- Diferenciar as delimitações socio-temporais e estéticas entre o conceito de cultura moderna e de cultura contemporânea.
- Elaborar pré-projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, considerando escopo e cronograma e infraestrutura disponível.
- Identificar princípios de gestão de marca de moda (*branding*), aplicados ao desenvolvimento de produtos de moda.
- Elaborar fichas técnicas de produtos de moda que contenham especificações técnicas que descrevam seu processo produtivo.
- Apresentar metodologias de criação para desenvolvimento de design têxtil aplicado a produtos de moda e respectivos resultados.
- Propor soluções, parametrizadas por viabilidade técnica e econômica, para os problemas identificados no âmbito da área profissional.
- Desenvolver textos técnicos, comerciais e administrativos aplicados à área da Moda, de acordo com normas e convenções específicas.
- Produzir peças de vestuário, utilizando os diferentes tipos de linhas, fios, agulhas, tecidos e acabamentos adequados ao projeto de moda.
- Analisar as especificidades estéticas e técnicas do trabalho de ilustração de profissionais do campo do Design, com foco no Design de Moda.
- Elaborar pré-projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, considerando aspectos

projetais do desenvolvimento de produtos de moda.

- Analisar textos técnicos, administrativos e comerciais da área da Moda, por meio de indicadores linguísticos e de indicadores extralingüísticos.
- Elaborar desenhos técnicos de produtos de moda com base na sua construção de modelagem, características têxteis e seleção de avaiamentos.
- Analisar conceitos de moda, segmentação mercadológica, tendências de consumo, por meio de diferentes técnicas de produção de estamparia industrial.
- Organizar apresentação da coleção de estampas em formatos diversos, tais como: *books* criativos, editoriais de moda, vídeos e testeiras de amostra.
- Adaptar modelos diferenciados dos principais tipos de tops do vestuário atendendo às necessidades dos diversos públicos, utilizando técnicas de *moulage*.
- Adaptar modelos diferenciados dos principais tipos de vestidos do vestuário, atendendo às necessidades dos diversos públicos, utilizando técnicas de *moulage*.
- Analisar técnicas de costura utilizadas para o fechamento de peças de vestuário, utilizando avaiamentos e seus processos de fixação nos produtos de moda.

- Analisar fatores econômicos, emocionais, mercadológicos, sociais e geográficos que interferem nas decisões durante o desenvolvimento de um produto, marca ou serviço de moda.
- Adaptar modelos diferenciados dos principais tipos de *bottoms* (saias e calças) do vestuário, atendendo às necessidades dos diversos públicos, utilizando técnicas de *moulage*.
- Elaborar um projeto de coleção de estampas, localizadas e corridas, que ao mesmo tempo, considere variantes de cor e tamanho e atenda às demandas de um segmento de produtos de moda.
- Analisar técnicas de costura utilizadas para o fechamento e os acabamentos de peças do vestuário, tendo como instrumento as práticas em máquinas retas (ponto 301) e máquina overloque (ponto 504).
- Analisar fontes documentais de natureza diversa, relacionadas à produção visual de arte e do Design de Moda em um contexto histórico, social, político, estético e econômico no mundo moderno e contemporâneo.
- Analisar os fundamentos do Marketing com base em cases de Moda, levando em consideração dados e variáveis administrativas e logísticas que impactam nos processos de tomada de decisão de uma marca no mercado de moda.

### Módulo III

- Ilustrar croquis digitais por meio de softwares diversos.
- Elaborar planilhas de cálculo de hora técnica de trabalho.
- Prototipar uma peça da coleção em cápsula de acessórios.
- Analisar conceitos da modelagem contemporânea e criativa.
- Analisar viabilidade técnica de execução técnica e financeira do projeto.
- Analisar as principais metodologias contemporâneas de modelagem criativa.
- Avaliar as fontes e recursos necessários para o desenvolvimento de projetos.
- Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa.

- Interpretar as ações comportamentais orientadas para a realização do bem comum.
- Analisar alternativas tecnológicas emergentes para a produção de imagens de moda.
- Ilustrar formas, superfícies e texturas utilizadas na representação de artigos do vestuário.
- Analisar as ações comportamentais no contexto das relações trabalhistas e de consumo.
- Organizar portfólio de desenho de moda em diversas linguagens e técnicas de ilustração.
- Analisar diálogos entre os resultados obtidos no projeto e as perspectivas profissionais do aluno.

- Organizar rotinas periódicas de apresentação das etapas do projeto, de forma individual e coletiva.
- Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades.
- Definir composição e combinação de materiais e acabamentos adequados ao projeto concebido.
- Interpretar informações, especificidades e características do protótipo descritas no anteprojeto.
- Realizar estudos de forma tridimensionais e bidimensionais que potencializam o processo criativo.
- Analisar as plataformas de divulgação de produtos e serviços como ferramentas de marketing digital.
- Analisar estruturas e modalidades de editais e projetos de fomento financeiro aos setores Cultural e de Moda.
- Identificar, no contexto da área da Moda, alternativas de colocação profissional e captação financeira.
- Contextualizar a aplicação das ações éticas aos campos do direito constitucional e legislação ambiental.
- Apropriar-se da língua inglesa como instrumento de acesso à informação e à comunicação profissional.
- Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos do produto e do respectivo processo criativo da coleção em cápsula.
- Analisar intersecções e diferenças entre os conceitos de “Moda Ética”, “Moda Justa”, Diversidade e Multiculturalismo.
- Analisar metodologias de planejamento de produtos de moda no segmento acessórios e joalheria e respectivos resultados.
- Analisar e produzir textos da área profissional de atuação, em língua inglesa, de acordo com normas e convenções específicas.
- Fundamentar pesquisa de moda e tendências de consumo por meio de painéis, cartelas e bureaus focados em acessórios e joalheria.
- Desenvolver produtos de moda, tendo o processo criativo pautado pela modelagem criativa e estudos de forma, bi e tridimensionais.
- Organizar planos de trabalho que, ao longo das etapas de construção e execução, garantam a fidelidade entre o projeto e o protótipo.
- Analisar, no contexto da sociedade da informação, técnicas e práticas para otimização da busca orgânica de conteúdo no ambiente digital.
- Analisar tendências, relacionando a própria identidade com referências de moda diversas, ocidentais e orientais, centrais ou periféricas.
- Problematizar formatos de trabalho no segmento da Moda, considerando iniciativas laborais propositivas e que buscam alternativas de sustentabilidade.
- Elaborar ilustrações de croquis de moda que utilizem uma ou mais técnicas de pintura para representar visualmente corpos, peças de roupas e acessórios.
- Analisar as características dos serviços e produtos do segmento de moda, existentes ao longo da história, sob a perspectiva da comercialização e do consumo.
- Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional, identificando equivalências entre português e inglês (formas equivalentes do termo técnico).
- Analisar os conceitos de diversidade e multiculturalismo atravessados por recortes de raça, de gênero, de classe, de sexualidade e de corporalidades fora do padrão.
- Apresentar orçamentos de projetos, considerando etapas e procedimentos de atendimento, apresentação e entrega de produtos e serviços de Design de Moda.
- Analisar imagens e respectivos elementos históricos que fundamentam conceitos de moda, tendência e *styling* presentes em editoriais impressos do segmento da moda.
- Definir formatos de exposição e apresentação dos resultados artísticos e culturais do projeto, considerando os suportes, a narrativa construída e o diálogo com o público.
- Construir coleção em cápsula de acessórios que atenda às necessidades de usuário e às demandas de mercado de moda, em consonância com as informações compiladas na etapa de pesquisa.

## 4.1. MÓDULO I: SEM CERTIFICAÇÃO TÉCNICA

### ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- Aferir e registrar medidas de corpos.
- Utilizar softwares gráficos, vetoriais e *bitmaps*.
- Registrar informações em pranchas de criação.
- Acompanhar a concepção de produtos de moda.
- Aplicar técnicas de desenho e ilustração de croquis.
- Identificar sequências operacionais de costura industriais.
- Adaptar modelos das principais bases de peças do vestuário.
- Selecionar elementos do design na criação de produtos de moda.
- Registrar informações em fichas técnicas e memoriais descritivos.
- Montar arquivos de prancha de criação, cartelas de cores e croquis.
- Identificar e utilizar elementos do design na criação de produtos de moda.
- Relacionar as peças de roupas e suas respectivas técnicas de modelagem.
- Identificar normas e características sensoriais e técnicas de peças de vestuário.
- Elaborar apresentações, painéis, infográficos e vídeos com informações de moda.
- Adaptar modelos de peças do vestuário em tecidos planos e malhas, com base em desenhos de moda.
- Montar composições visuais de acordo com as dimensões, as configurações da plataforma ou mídia selecionada.

### ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos.
- Explorar novos nichos ou tendências.
- Sugerir a criação de novos produtos, serviços ou processos.

### COMPETÊNCIAS PESSOAIS / SOCIOEMOCIONAIS

- Evidenciar percepção estética.
- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar capacidade de análise e tomada de decisão.
- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.
- Revelar capacidade e interesse na construção de relacionamentos.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.
- Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.

### ÁREA DE ATIVIDADES

#### A – CONCEBER OBRA ARTÍSTICA OU PROJETO DE DESIGN

- Pesquisar temáticas.
- Determinar ideia ou conceito a ser adotado.

#### B – EXECUTAR OBRAS DE ARTE E PROJETO DE DESIGN

- Aplicar técnicas de modelagem bi e tridimensional.
- Aplicar técnicas de desenho.

## C – DESENVOLVER PROJETO DE DESIGN

- Definir metodologias e critérios.

## D – ELABORAR PROPOSTA DE PROJETO DE DESIGN

- Identificar público-alvo.
- Definir perfil do público-alvo.
- Identificar necessidades do público-alvo.

## E – REALIZAR PESQUISAS

- Pesquisar história da arte, da técnica e dos materiais.

## 4.2. MÓDULO II: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO

O **ASSISTENTE DE ESTILO** é o profissional que sob a supervisão de profissional em criação de moda, auxilia na criação de desenhos, desenvolvimento de coleções e montagem de *books* de tendências nos vários segmentos do vestuário, observando procedimentos técnicos, normas ambientais e de segurança.

### ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- Descrever sequências operacionais.
- Adaptar moldes de peças de vestuário.
- Organizar portfólio de desenhos técnicos.
- Adequar os recursos tecnológicos ao projeto.
- Registrar informações em pranchas de criação.
- Produzir *mockups*, protótipos e simulações digitais.
- Aplicar técnicas de desenho e ilustração de croquis.
- Aplicar identidade visual em materiais de divulgação.
- Selecionar respectivas bases das peças de vestuário.
- Organizar pesquisas em materiais visuais e audiovisuais.
- Verificar elementos do design na criação de produtos de moda.
- Utilizar ferramentas digitais para o desenvolvimento de projetos.
- Elaborar planilha de custos.
- Acompanhar a concepção de coleções de produtos e estampas.
- Interpretar briefing e descrição conceitual de marcas ou produtos.
- Montar arquivos de prancha de criação, cartelas de cores e croquis.
- Definir elementos que colaboram para a composição do discurso artístico.
- Definir acabamentos de peças de vestuário que colaboram na vestibilidade.
- Elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle de atividades.
- Verificar elementos visuais e detalhes do modelo a ser construído no desenho de moda.
- Ler e interpretar informações das imagens e suas políticas de disseminação de imagens.
- Comunicar-se em língua portuguesa, utilizando o vocabulário técnico da área profissional.

## ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- Explorar novos nichos ou tendências.
- Sugerir a criação de novos produtos, serviços ou processos.
- Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos.

## COMPETÊNCIAS PESSOAIS / SOCIOEMOCIONAIS

- Assumir responsabilidade pelos atos praticados.
- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar capacidade de análise e tomada de decisão.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.
- Evidenciar percepção estética.
- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.
- Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.
- Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.

## ÁREA DE ATIVIDADES

### A – CONCEBER OBRA ARTÍSTICA OU PROJETO DE DESIGN

- Pesquisar temáticas.
- Avaliar ideias ou conceitos propostos.
- Configurar ideias em diferentes suportes.
- Determinar ideia ou conceito a ser adotado.

### B – EXECUTAR OBRAS DE ARTE E PROJETO DE DESIGN

- Aplicar técnicas digitais.
- Aplicar técnicas de desenho.
- Aplicar técnicas de modelagem bi e tridimensional.

### C – DESENVOLVER PROJETO DE DESIGN

- Definir tecnologias e materiais.
- Definir metodologias e critérios.
- Definir fatores ambientais, espaciais, culturais, sociais e econômicos.

### D – ELABORAR PROPOSTA DE PROJETO DE DESIGN

- Identificar problema.
- Identificar público-alvo.
- Definir perfil do público-alvo.
- Identificar necessidades do público-alvo.
- Identificar necessidades de outros especialistas envolvidos no processo.

### E – REALIZAR PESQUISAS

- Realizar pesquisa de campo.
- Pesquisar história da arte, da técnica e dos materiais.
- Pesquisar literatura específica da área.
- Frequentar exposições e mostras.

### F – DIVULGAR PROJETO DE DESIGN

- Veicular produto ou projeto na mídia eletrônica, impressa, televisiva.
- Elaborar material promocional.

### 4.3. MÓDULO III: Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA

#### ATRIBUIÇÕES E RESPONSABILIDADES

- Prototipar uma peça da coleção.
- Elaborar pranchas de criação e portfólios.
- Aplicar metodologias contemporâneas de criação.
- Ilustrar croquis digitais por meio de softwares diversos.
- Atender a demandas específicas de nichos de atuação profissional.
- Mapear alternativas de colocação profissional e captação financeira.
- Comunicar-se em língua estrangeira – inglês, utilizando o vocabulário e a terminologia da área profissional.
- Relacionar projetos de moda a segmentações de público consumidor.
- Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda. Combinar materiais e acabamentos conforme as demandas do projeto.
- Selecionar plataformas de divulgação de produtos e serviços do segmento de moda.
- Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos do produto e do respectivo processo criativo.
- Relacionar informações, especificidades e características técnicas do protótipo com as fichas técnicas.
- Propor soluções técnicas por meio de projetos, considerando orçamento, escopo e cronograma e infraestrutura disponível.

#### ATRIBUIÇÕES EMPREENDEDORAS

- Explorar novos nichos ou tendências.
- Sugerir a criação de novos produtos, serviços ou processos.
- Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos.

#### COMPETÊNCIAS PESSOAIS / SOCIOEMOCIONAIS

- Evidenciar percepção estética.
- Evidenciar autonomia na tomada de decisões.
- Assumir responsabilidade pelos atos praticados.
- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar capacidade de análise e tomada de decisão.
- Revelar capacidade para escutar atentamente seu interlocutor.
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.
- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.
- Revelar capacidade e interesse na construção de relacionamentos.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.
- Evidenciar desinibição e desprendimento para lidar com pessoas de cargos superiores.
- Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.

#### ÁREA DE ATIVIDADES

##### A – CONCEBER OBRA ARTÍSTICA OU PROJETO DE DESIGN

- Pesquisar temáticas.
- Definir processos de produção.
- Buscar imagens adequadas à encomenda.
- Determinar ideia ou conceito a ser adotado.

- Registrar etapas do processo criativo.
- Avaliar ideias ou conceitos propostos.
- Configurar ideias em diferentes suportes.

- Definir suportes e materiais a serem utilizados.
- Conferir visibilidade a um impulso emocional e racional.

**B – EXECUTAR OBRAS DE ARTE E PROJETO DE DESIGN**

- Aplicar técnicas digitais.
- Aplicar técnicas de desenho.
- Definir técnicas de acabamento.
- Executar modelo, protótipo ou peça piloto.
- Aplicar técnicas específicas pertinentes ao projeto.
- Aplicar técnicas de modelagem bidimensional e tridimensional.
- Aferir padrão de qualidade do produto, da obra e da intervenção.
- Definir padrão de qualidade do produto, da obra e da intervenção.

**C – DESENVOLVER PROJETO DE DESIGN**

- Analisar material e técnicas.
- Definir tecnologias e materiais.
- Definir metodologias e critérios.
- Definir fatores ambientais, espaciais, culturais, sociais e econômicos.
- Solicitar parecer de outros profissionais.
- Desenvolver soluções técnicas e tecnológicas.
- Propor soluções técnicas e tecnológicas para projeto de design.

**D – ELABORAR PROPOSTA DE PROJETO DE DESIGN**

- Prestar consultoria.
- Identificar problema.
- Apresentar proposta.
- Elaborar diagnósticos.
- Identificar necessidades de outros especialistas envolvidos no processo.
- Identificar público-alvo.
- Definir perfil do público-alvo.
- Identificar viabilidade do projeto.
- Elaborar orçamentos e cronograma.
- Identificar necessidades do público-alvo.

**E – REALIZAR PESQUISAS**

- Experimentar ideias.
- Experimentar materiais.
- Realizar pesquisa de campo.
- Realizar pesquisas de mercado.
- Frequentar exposições e mostras.
- Pesquisar literatura específica da área.
- Pesquisar padrões de reproduzibilidade.
- Realizar testes e ensaios nos materiais e produtos.
- Pesquisar a história da arte, da técnica e dos materiais.

**F – DIVULGAR PROJETO DE DESIGN**

- Veicular produto ou projeto na mídia eletrônica, impressa e televisiva.
- Elaborar material promocional.

**G – COMUNICAR-SE**

- Contatar clientes.
- Estabelecer contatos com empresas.

## 5. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

### 5.1. Estrutura Modular

O currículo da Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** foi organizado dando atendimento ao que determinam as legislações: Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022, assim como as competências profissionais identificadas pelo Ceeteps, com a participação da comunidade escolar e de representantes do mundo do trabalho.

A organização curricular da Habilitação Profissional de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** está de acordo com o Eixo Tecnológico de Produção Cultural e Design e estruturada em módulos articulados, com terminalidade correspondente à qualificação profissional de nível técnico identificada no mercado de trabalho.

Os módulos são organizações de conhecimentos e saberes provenientes de distintos campos disciplinares e, por meio de atividades formativas, integram a formação teórica à formação prática, em função das capacidades profissionais que se propõem desenvolver.

Os módulos, assim constituídos, representam importantes instrumentos de flexibilização e abertura do currículo para o itinerário profissional, pois que, adaptando-se às distintas realidades regionais, permitem a inovação permanente e mantêm a unidade e a equivalência dos processos formativos.

A estrutura curricular que resulta dos diferentes módulos estabelece as condições básicas para a organização dos tipos de itinerários formativos que, articulados, conduzem à obtenção de certificações profissionais.

### 5.2. Itinerário Formativo

O curso de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** é composto por 3 (três) módulos.

O MÓDULO I não oferece terminalidade e será destinado à construção de um conjunto de competências que subsidiarão o desenvolvimento de competências mais complexas, previstas para os módulos subsequentes.

O aluno que cursar os MÓDULOS I e II concluirá a **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO**.

Ao completar os MÓDULOS I, II e III, o aluno receberá o Diploma de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA**, desde que tenha concluído, também, o Ensino Médio ou curso equivalente.



### 5.3. Proposta de Carga Horária por Componente Curricular

#### 5.3.1. MÓDULO I: Sem Certificação Técnica

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
I.1 – Projetos de Moda I	00	00	60	50	60	50	48	40
I.2 – Moulage I	00	00	60	50	60	50	48	40
I.3 – Costura e Acabamentos I	00	00	60	50	60	50	48	40
I.4 – Técnicas de Desenho e Design aplicados à Moda I	00	00	60	50	60	50	48	40
I.5 – Modelagem Plana I	00	00	60	50	60	50	48	40
I.6 – Técnicas Artesanais e Moda	00	00	40	50	40	50	32	40
I.7 – Moda: Cultura e Consumo I	40	50	00	00	40	50	32	40
I.8 – Aplicativos Informatizados empregados no Design de Moda	00	00	80	100	80	100	64	80
I.9 – Materiais e Processos Têxteis	00	00	40	50	40	50	32	40
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>50</b>	<b>460</b>	<b>450</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>400</b>	<b>400</b>

**5.3.2. MÓDULO II: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO**

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
<b>II.1 – Projetos de Moda II</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>II.2 – Moulage II</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>II.3 – Costura e Acabamentos II</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>II.4 – Técnicos de Desenho e Design aplicados à Moda II</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>II.5 – Modelagem Plana II</b>	00	00	40	50	40	50	32	40
<b>II.6 – Representação Digital de Produtos do Vestuário</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>II.7 – Moda: Concepção de Marca</b>	40	50	00	00	40	50	32	40
<b>II.8 – Moda: Cultura e Consumo II</b>	40	50	00	00	40	50	32	40
<b>II.9 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia</b>	40	50	00	00	40	50	32	40
<b>II.10 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design de Moda</b>	40	50	00	00	40	50	32	40
<b>Total</b>	<b>160</b>	<b>200</b>	<b>340</b>	<b>300</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>400</b>	<b>400</b>

### 5.3.3. MÓDULO III: Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA

Componentes Curriculares	Carga Horária							
	Horas-aula						Total em Horas	Total em Horas – 2,5
	Teórica	Teórica – 2,5	Prática Profissional	Prática Profissional – 2,5	Total	Total – 2,5		
<b>III.1 – Projetos de Moda III</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>III.2 – Inglês Instrumental</b>	40	50	00	00	40	50	32	40
<b>III.3 – Ética e Cidadania Organizacional</b>	40	50	00	00	40	50	32	40
<b>III.4 – Protótipos de Produtos de Moda</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>III.5 – Modelagem Criativa</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>III.6 – Ilustração Digital aplicada à Moda</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>III.7 – Planejamento Financeiro de Projetos de Design de Moda</b>	40	50	00	00	40	50	32	40
<b>III.8 – Moda e Mídia</b>	00	00	60	50	60	50	48	40
<b>III.9 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design de Moda</b>	00	00	80	100	80	100	64	80
<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>150</b>	<b>380</b>	<b>350</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>400</b>	<b>400</b>

## 5.4. Componentes Curriculares da Formação Técnica e Profissional

### 5.4.1. MÓDULO I: Sem Certificação Técnica

I.1 – PROJETOS DE MODA I		
Função: Desenvolvimento de produtos de moda – Classificação: Planejamento	Competências Profissionais	Habilidades

1. Analisar conceitos de moda, dinâmicas mercadológicas e tendências de consumo por meio de painéis, cartelas e bureaus.

1.1 Identificar conceitos e modelos de pesquisa de mercado de moda.

1.2 Identificar processos de difusão de moda, ciclo de vida de produto, adoção de moda e funcionamento do fluxo de tendências.

1.3. Compilar dados da pesquisa de moda e organizar informações por meio de painéis imagéticos, cartelas e bureaus.

2. Analisar metodologias de planejamento de produtos de moda e respectivos resultados.

2.1 Identificar tipos ou metodologias de produtos de moda.

2.2 Relacionar metodologia com o público-alvo ou usuário.

2.3 Experimentar diferentes métodos no desenvolvimento de produtos de moda.

2.4 Utilizar resultados das pesquisas para direcionar a criação do produto.

2.5 Organizar informações da pesquisa por meio de painéis imagéticos e cartelas.

3. Construir coleções em cápsula que atendam às necessidades de usuário e às demandas de mercado de moda, em consonância com as informações compiladas na etapa de pesquisa.

3.1 Mapear repertório pessoal de moda do grupo, aplicando em processos criativos de produtos de moda.

3.2 Identificar modelos de coleção em cápsula.

3.3 Aplicar conceitos de unidade visual e mix de produtos.

3.4 Conceber coleção que relate repertório pessoal e pesquisas mercadológicas de moda.

3.5 Elaborar pranchas de criação de uma coleção em cápsula, contemplando produtos e composição de *looks* de moda.

4. Prototipar uma peça da coleção em cápsula.

4.1 Listar materiais e métodos para prototipagem de peças de vestuário.

4.2 Selecionar materiais e acabamentos.

4.3 Orçar mão de obra ou confeccionar a peça de vestuário, considerando qualidade técnica e prazo de entrega.

4.4 Conferir se a peça está em conformidade com as especificações do projeto.

<p>5. Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos do produto e do respectivo processo criativo da coleção em cápsula.</p>	<p>5.1 Pesquisar modelos de imagens, estáticas e dinâmicas, de diversos segmentos do mercado de moda.  5.2 Definir plataforma e ferramentas para elaboração de registro audiovisual.  5.3 Captar imagens, estáticas e dinâmicas, ao longo de todo o processo de criação, em formato <i>making off</i>.  5.4 Relacionar som e imagem de forma criativa, de acordo com a temática da coleção.  5.5 Identificar diálogos entre as características da mídia e o respectivo público consumidor.  5.6 Captar imagens, estáticas e dinâmicas, do protótipo confeccionado.  5.7 Organizar imagens, estáticas e dinâmicas, considerando noções de enquadramento e organização visual e duração do vídeo (de 3 a 5 minutos).</p>
---	--

### Bases Tecnológicas

<p>1. Conceitos fundamentais e organização do mercado de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panorama da cadeia de têxtil e moda;</li> <li>• Ciclo de vida de produto de moda: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ lançamento;</li> <li>✓ impulsionamento;</li> <li>✓ ápice;</li> <li>✓ declínio;</li> <li>✓ curvas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ de adoção de moda;</li> <li>○ abc do produto de moda.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Disseminação do produto de moda: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>trickle down</i>;</li> <li>✓ <i>bouble up</i>;</li> <li>✓ <i>trickle across</i>.</li> </ul> </li> <li>• Dinâmicas do mercado de moda: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>prêt-à-porter</i>: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ luxo;</li> <li>○ massificado.</li> </ul> </li> <li>✓ alta costura;</li> <li>✓ <i>slow fashion</i> (moda duradoura);</li> <li>✓ <i>fast fashion</i> (moda massificada);</li> <li>✓ super marca;</li> <li>✓ ateliê;</li> <li>✓ <i>colab</i>;</li> <li>✓ segunda mão (<i>second hand</i>);</li> <li>✓ <i>see now buy now</i>;</li> <li>✓ troca, compartilhamento e aluguel rotativo;</li> <li>✓ <i>fashion</i>;</li> <li>✓ atemporais e clássicos de moda e estilo;</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criação de persona;</li> <li>• Quadro das necessidades do usuário;</li> <li>• Mapeamento de concorrentes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ concorrentes diretos e indiretos;</li> <li>✓ análise de similares;</li> <li>✓ <i>benchmarking</i>.</li> </ul> </li> </ul> <p>5. Construção de coleções em cápsula</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelos de coleção em cápsula;</li> <li>• Temas de criação de acordo com o público;</li> <li>• Unidade visual;</li> <li>• Croqui rápido para definição de produtos;</li> <li>• Geração de alternativas de produtos de moda;</li> <li>• Mix de produtos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ por tipo de produto: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ top;</li> <li>○ botton;</li> <li>○ inteiro (<i>one piece</i>);</li> <li>○ <i>outwear</i>.</li> </ul> </li> <li>✓ por tipo de venda: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ básico;</li> <li>○ <i>fashion</i>;</li> <li>○ vanguarda.</li> </ul> </li> <li>✓ por tamanho: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ tamanho único;</li> <li>○ variações de tamanho;</li> <li>○ tamanhos especiais;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vanguarda;</li> <li>✓ treptow;</li> <li>✓ outras.</li> </ul> <p><b>2. Fontes de pesquisa de tendências de moda e consumo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisa de tendência:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ macrotendência;</li> <li>✓ micro tendência;</li> <li>✓ pesquisa dissipativa com base em algoritmos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>google trends</i>;</li> <li>○ impulsionadores;</li> <li>○ compra e venda de dados de grupos de consumidores.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Bureaus de Moda:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ nacionais;</li> <li>✓ internacionais.</li> </ul> </li> <li>• Internet;</li> <li>• Tribos Urbanas;</li> <li>• Gastronomia;</li> <li>• Arquitetura;</li> <li>• Equipamentos culturais;</li> <li>• Artes visuais e performáticas;</li> <li>• Publicações;</li> <li>• Viagens;</li> <li>• Mundo natural;</li> <li>• Games;</li> <li>• NFTs;</li> <li>• <i>Influencers</i> digitais;</li> <li>• outros;</li> </ul> <p>• Formatos de apresentação e compilação de dados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ painéis imagéticos:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ semânticos;</li> <li>○ <i>mood boards</i>.</li> </ul> </li> <li>✓ cartelas;</li> <li>✓ bureaus;</li> <li>✓ pranchas de criação;</li> <li>✓ composição de looks de moda;</li> <li>✓ audiovisuais;</li> <li>✓ outros.</li> </ul> <p><b>3. Metodologias de planejamento de produtos de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenhos;</li> <li>• Colagens;</li> <li>• Justaposição;</li> <li>• Desconstrução;</li> <li>• Cadernos de criação;</li> </ul>	<p><b>6. Repertório pessoal de moda na criação de produtos de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ancestralidade;</li> <li>• Regionalidade;</li> <li>• Territorialidade;</li> <li>• Criação em rede;</li> <li>• Coletividades;</li> <li>• Identidade;</li> <li>• outros.</li> </ul> <p><b>7. Seleção de peças e <i>line up</i></b></p> <p><b>8. Elaboração de protótipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiais:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ tecidos;</li> <li>✓ avaiamentos.</li> </ul> </li> <li>• Métodos para prototipagem de peças de vestuário;</li> <li>• Acabamentos;</li> <li>• Seleção de mão de obra de confecção:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ qualidade técnica;</li> <li>✓ prazo de entrega.</li> </ul> </li> <li>• Interpretação de modelo;</li> <li>• Adaptação de bases;</li> <li>• Corte e costura de protótipo.</li> </ul> <p><b>9. Registros do processo criativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Audiovisuais;</li> <li>• Fotográficos.</li> </ul> <p><b>10. Edição de produtos audiovisuais para o mercado de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataformas;</li> <li>• Aplicativos;</li> <li>• Softwares pagos e gratuitos.</li> </ul> <p><b>11. Fontes de pesquisa de modelos de publicação e registro audiovisual de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Redes sociais;</li> <li>• Sites;</li> <li>• Revistas digitais;</li> <li>• outros.</li> </ul> <p><b>12. Elaboração de <i>making off</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Captação de imagens;</li> <li>• Textos e legendas;</li> <li>• Narrativas:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>storyboards</i>;</li> <li>✓ enquadramento;</li> <li>✓ organização visual.</li> </ul> </li> </ul>
--	--

- Referências cruzadas.
- 4. Detalhamento do público-alvo ou usuário**
- Painéis de *life style*;
  - Edição;
  - Fusão som e imagem;
  - Formatos de arquivo de vídeo;
  - Apresentação.

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Utilizar softwares gráficos, vetoriais e *bitmaps*.
- Acompanhar a concepção de produtos de moda.
- Aplicar técnicas de desenho e ilustração de croquis.
- Registrar informações em fichas técnicas e memoriais descritivos.

**Atribuições Empreendedoras**

- Explorar novos nichos ou tendências.
- Sugerir a criação de novos produtos, serviços ou processos.
- Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.

**Orientações**

Este componente curricular cumpre o papel de introduzir conceitos e práticas relacionadas: às questões mercadológicas do segmento da moda, às metodologias de projeto de design de moda, às orientações empreendedoras dos projetos de design de moda, à reflexão sobre conceitos de inovação, considerando distinções entre propostas de moda comerciais ou conceituais e propostas de inspiração, releitura e cópia.

Sugere-se à equipe docente que estimule o grupo de estudantes pesquisar marcas, nomes, lojas e empresas nacionais como fonte de pesquisa para os projetos de moda a serem realizados no módulo. Uma forma de fomentar este contato é convidar a turma para apreciar a rua e o consumo do entorno da unidade de ensino, como forma de identificar possibilidades de intervenção nos modelos de consumo, considerando vivências e narrativas pessoais.

Este componente contempla a criação de coleções de cápsulas que articulem as perspectivas da sustentabilidade com alternativas comerciais.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

## I.2 – MOULAGE I

**Função:** Modelagem tridimensional de bases – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar conceitos da modelagem tridimensional.</p> <p>2. Construir modelos de bases das principais peças do vestuário.</p> <p>3. Adaptar os modelos de bases construídas inserindo volume e estruturas diversas, através da técnica de moulage.</p> <p>4. Elaborar registros do processo de construção das bases e adaptações das peças por meio da moulage.</p>	<p>1.1 Identificar conceitos e teorias fundamentais que definem o processo técnico da moulage.</p> <p>1.2 Relacionar processos e aplicabilidade em função das necessidades dos projetos propostos.</p> <p>1.3 Elaborar apresentações e painéis que relacionem as peças de roupas com suas respectivas técnicas de modelagem, de forma visualmente organizada.</p> <p>2.1 Medir e marcar as partes do corpo humano no manequim masculino, feminino e infantil.</p> <p>2.2 Diagramar <i>toile</i> para construção de modelagem tridimensional.</p> <p>2.3 Preparar o <i>toile</i> com técnicas de passadoria industrial.</p> <p>2.4 Elaborar bases, utilizando as técnicas de moulage.</p> <p>2.5 Planificar <i>toile</i>, transformando em base bidimensional.</p> <p>3.1 Diagramar <i>toile</i> para construção de modelagem tridimensional.</p> <p>3.2 Preparar o <i>toile</i> com técnicas de passadoria industrial.</p> <p>3.3 Executar adaptações de modelos das principais bases de peças do vestuário, utilizando as técnicas de moulage.</p> <p>3.4 Planificar <i>toile</i>, transformando em base tridimensional.</p> <p>4.1 Registrar processo de construção das peças e adaptações de <i>toiles</i>, utilizando a técnica de Moulage.</p> <p>4.2 Redigir memorial descritivo do processo de moulage de uma peça.</p> <p>4.3 Compor imagens fotográficas, considerando noções de enquadramento e organização visual.</p> <p>4.4 Captar imagens fotográficas das bases, de frente, de costas e da lateral.</p> <p>4.5 Selecionar trabalhos mais significativos para montagem de portfólio de moulage.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>1. Conceitos e teorias fundamentais do processo modelagem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ bidimensional;</li> <li>✓ tridimensional;</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Composição;</li> <li>• Clareza das informações;</li> <li>• Apelo e impacto visual.</li> </ul> <p>5. Preparação de <i>toile</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ informatizada.</li> <li>• Definição de termos técnicos:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>moulage</i>;</li> <li>✓ <i>toile</i>;</li> <li>✓ <i>bourrage</i>;</li> <li>✓ <i>crepage</i>;</li> <li>✓ <i>reflage</i> ou planificação.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. Materiais e infraestrutura utilizados para moulage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de manequim;</li> <li>• Tipos de tesouras;</li> <li>• Papéis para planificação:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ papel Craft;</li> <li>✓ papel manteiga.</li> </ul> </li> <li>• Tipos e gramaturas de <i>toile</i>:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ telas de algodão;</li> <li>✓ gaze;</li> <li>✓ <i>textoleen</i>;</li> <li>✓ morim.</li> </ul> </li> <li>• Material de modelagem:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ régua;</li> <li>✓ alfinete n 29;</li> <li>✓ vazador;</li> <li>✓ carretilha;</li> <li>✓ giz de alfaiate;</li> <li>✓ linha e agulha manual;</li> <li>✓ furador;</li> <li>✓ fitilho ou <i>soutache</i>;</li> <li>✓ canetas esferográficas.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3. Processos e aplicabilidade em função das necessidades dos projetos propostos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudo de processo de construção do vestuário em relação ao público-alvo;</li> <li>• Processo de construção em relação à estrutura e volume da peça.</li> </ul> <p><b>4. Elaboração de apresentações e painéis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organização;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramação das linhas:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ marcações horizontais;</li> <li>✓ marcações verticais.</li> </ul> </li> <li>• Marcação de fio;</li> <li>• Passadaria do <i>toile</i>.</li> </ul> <p><b>6. Técnicas de construção de bases</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saia:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ reta;</li> <li>✓ evasê;</li> <li>✓ godê.</li> </ul> </li> <li>• Blusa:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ básica com pence fundamental.</li> </ul> </li> <li>• Vestido:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ reto com pence.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>7. Técnicas de <i>bourrage</i> para corpos plurais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masculino;</li> <li>• Feminino;</li> <li>• Infantil;</li> <li>• Corpos gordos;</li> <li>• Agêneros;</li> <li>• PCDs;</li> <li>• outros.</li> </ul> <p><b>8. Equipamentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ferro industrial;</li> <li>• Manequim;</li> <li>• Mesa de modelagem;</li> <li>• Mesa de corte.</li> </ul> <p><b>9. Registro das peças para portfólio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passadaria industrial;</li> <li>• Captação de imagens fotográficas das bases;</li> <li>• Frente;</li> <li>• Costas;</li> <li>• Lateral.</li> </ul>
--	--

## Informações Complementares

### Atribuições e Responsabilidades

- Acompanhar a concepção de produtos de moda.
- Adaptar modelos das principais bases de peças do vestuário.
- Registrar informações em fichas técnicas e memoriais descritivos.
- Montar arquivos de prancha de criação, cartelas de cores e croquis.
- Relacionar as peças de roupas e suas respectivas técnicas de modelagem.
- Elaborar apresentações, painéis, infográficos e vídeos com informações de moda.

### Valores e Atitudes

- Incentivar ações que promovam a cooperação.

- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.
- Revelar capacidade e interesse na construção de relacionamentos.

**Orientações**

Sugere-se à equipe docente a organização de propostas que incentivem a turma a compreender noções e conceitos de tridimensionalidade e volume, tais como: a construção de um manequim de papel estruturado com base em uma base bidimensional do corpo, em escala reduzida, a construção de uma base sobre a qual possam ser realizados os exercícios, a experimentação do maior número de técnicas durante a aula, exercitando assim posturas criativas e autônomas.

É importante destacar ainda, a necessidade de ajudar a turma a compor seu portfólio profissional, considerando 4 etapas: *toile*, planificação, registro fotográfico e memorial descritivo.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**I.3 – COSTURA E ACABAMENTOS I****Função:** Sequências operacionais – **Classificação:** Execução

<b>Competências Profissionais</b>	<b>Habilidades</b>
<p>1. Aplicar técnicas manuais utilizadas para acabamento e costura de produtos de moda.</p> <p>2. Relacionar as especificidades dos equipamentos de costura com as práticas de trabalho ao utilizar máquinas industriais (retas e overloque).</p>	<p>1.1 Operar pontos manuais básicos de costura, acabamentos e de fixação utilizados no desenvolvimento de produto de moda.</p> <p>1.2 Operar técnicas de passadoria em pontos de costuras manuais utilizados na confecção e acabamentos de produtos de moda.</p> <p>1.3 Organizar portfólio com amostras dos principais tipos de costura e usabilidades em produtos de moda.</p> <p>2.1 Identificar nomenclatura e função de cada parte de máquinas de costura industriais retas (ponto fixo classe 301) e overloques (ponto corrente 504).</p> <p>2.2 Manipular equipamentos de costura da máquina reta industrial, exercitando, de forma articulada, a coordenação motora de pés e mãos.</p> <p>2.3 Utilizar gabaritos em papel, sem a passagem de linhas, ao utilizar equipamentos de costura.</p> <p>2.4 Manipular equipamentos de costura industriais na costura de tecidos e com a passagem de linha.</p> <p>2.5 Organizar portfólio com amostras dos principais tipos de costura industriais e sua usabilidade em produtos de moda.</p> <p>2.6 Descrever sequência operacional dos principais tipos de costura retas indústrias (ponto 301) e sua usabilidade em produtos de moda.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p>1. Técnicas manuais utilizadas para acabamento e costura de produtos de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pontos manuais básicos de costura;</li> <li>• Acabamentos e de fixação: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ponto alinhavo simples;</li> <li>✓ ponto alinhavo duplo;</li> <li>✓ ponto atrás;</li> <li>✓ ponto corrente;</li> <li>✓ ponto guarnecido;</li> <li>✓ ponto pé de galinha;</li> <li>✓ ponto espinha de peixe;</li> <li>✓ ponto zigue-zague.</li> </ul> </li> </ul> <p>2. Técnicas de passadoria em pontos de costuras manuais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Costura tombada;</li> <li>• Costura aberta;</li> <li>• Abertura de costura com choque térmico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ costura de quebra de ângulos.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequência operacional: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ costura retas;</li> <li>✓ costura manual.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>6. Máquinas industriais (ponto fixo 504)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomenclatura e função de cada parte de máquinas de costura industriais;</li> <li>• Nomenclatura e funções;</li> <li>• Princípios de passagem de fios e linhas;</li> <li>• Definições de tipos de agulhas;</li> <li>• Coordenação motora;</li> <li>• Controle dos equipamentos de costura;</li> <li>• Manipulação de equipamentos de costura da máquina overloque industrial: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ costura de tecidos e com a passagem de linha.</li> </ul> </li> <li>• Passagem de linha na máquina;</li> <li>• Costura retas;</li> </ul>

<p><b>3. Portfólio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amostras dos principais tipos de costura;</li> <li>• Usabilidade em produtos de moda;</li> <li>• Produtos de moda.</li> </ul> <p><b>4. Sequência operacional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pontos manuais;</li> <li>• Técnicas de passadaria;</li> <li>• Acabamentos;</li> <li>• Relação: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ entre pontos;</li> <li>✓ entre técnicas de passadaria;</li> <li>✓ em sequência operacional;</li> <li>✓ tipos de produtos de moda.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>5. Máquinas industriais (ponto fixo 301)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomenclatura e função de cada parte de máquinas de costura industriais;</li> <li>• Nomenclatura e funções;</li> <li>• Princípios de passagem de fios e linhas;</li> <li>• Definições de tipos de agulhas;</li> <li>• Coordenação motora;</li> <li>• Controle dos equipamentos de costura;</li> <li>• Manipulação de equipamentos de costura da máquina reta industrial: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ gabaritos em papel sem a passagem de linhas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ costuras retas;</li> <li>○ costura de quebra de ângulos;</li> <li>○ costura curvas;</li> <li>○ costura em espirais.</li> </ul> </li> <li>✓ costura de tecidos e com a passagem de linha: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ passagem de linha na máquina;</li> <li>○ treino costuras retas e retrocessos;</li> <li>○ costura retas;</li> <li>○ costura curva;</li> <li>○ costura em zigue-zague;</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costura curva;</li> <li>• Costura em quinas;</li> <li>• Acabamentos em costura overloque;</li> <li>• Equipamentos que podem ser acoplados;</li> <li>• Sequência operacional: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ costura reta;</li> <li>✓ costura manual.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>7. Construção de texturas tridimensionais e relevos, utilizando equipamentos de costura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caderno de retecidos;</li> <li>• Maquete têxtil.</li> </ul> <p><b>8. Técnicas básicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encaixe;</li> <li>• Risco;</li> <li>• Enfesto;</li> <li>• Corte de peças pilotos.</li> </ul> <p><b>9. Construção de uma peça do vestuário com adequação de diferentes tipos de linhas, fios, agulhas, tecidos e acabamento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas básicas de encaixe e corte;</li> <li>• Fechamentos;</li> <li>• Acabamentos.</li> </ul> <p><b>10. Confecção de peças de vestuário</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeto “saia” confeccionada com técnicas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ corte;</li> <li>✓ encaixe;</li> <li>✓ fechamento;</li> <li>✓ acabamentos apresentados no curso;</li> <li>✓ desenvolvida em tecido plano sem elastano.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>11. Normas de segurança e saúde no trabalho</b></p>
---	--

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Aferir e registrar medidas de corpos.
- Acompanhar a concepção de produtos de moda.
- Identificar sequências operacionais de costura industriais.
- Adaptar modelos das principais bases de peças do vestuário.
- Registrar informações em fichas técnicas e memoriais descritivos.
- Relacionar as peças de roupas e suas respectivas técnicas de modelagem.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Revelar capacidade e interesse na construção de relacionamentos.

**Orientações**

Os componentes “Moulage” e “Costura e Acabamentos” devem articular-se no acompanhamento interdisciplinar dos projetos de desenvolvimento, confecção e representação de um protótipo de top e bottom.

Sugere-se à equipe docente: realização de exercícios com materiais que caibam em pastas portfólio: papel formato A4 e tecido de algodão cru, cortado em formato A4; proposição de projetos baseados na confecção de uma “saia”, “camisa” e “calça”: confeccionadas em tecido plano final sem elastano (exceto algodão cru), aplicando as técnicas apresentadas durante o semestre, de acordo com alinhamento com seu produto final e considerando a escolha de um dos seguintes modelos: reta; godê; evasê; básicos, clássicos, casuais.

Sugere-se ainda que a equipe docente crie rotinas de: elaboração de pesquisas imagéticas, organização de amostras de técnicas, painéis que demonstram a aplicabilidade da técnica, descrição de sequências operacionais da técnica selecionada, registro fotográfico, organização de amostras e organização de um book/portfólio de costura.

Seria interessante, ainda, organizar situações de visitas técnicas a confecções e a oficinas de costura para entrar em contato com tipos diversos de maquinários no mercado.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**I.4 – TÉCNICAS DE DESENHO E DESIGN APLICADOS À MODA I****Função:** Fundamentos do design de moda – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
1. Expressar linguagem pessoal ao desenhar croquis de moda, desenvolvendo características autorais.	1.1 Executar croquis de moda por meio de técnicas e de proporções anatômicas tradicionais no design de moda. 1.2 Executar croquis de moda que contemplam formas e proporções anatômicas diversas e descoladas dos padrões estéticos tradicionais do segmento de moda. 1.3 Aplicar referências que compõem o repertório pessoal no exercício da construção de um estilo pessoal de desenho no segmento de moda. 1.4 Demonstrar por meio de pranchas, slides, apresentações, visual e textualmente, as características técnicas e estéticas que definem e direcionam o estilo pessoal adotado na elaboração de croquis de moda.
2. Agrupar pranchas de criação na forma de portfólios temáticos, organizando desenhos, colagens e amostras de elementos do design que fundamentem e documentem os processos de criação de produtos de moda.	2.1 Definir materiais e procedimentos de organização do material produzido. 2.2 Montar pranchas de criação, analógicas ou digitais. 2.3 Pesquisar tipos de portfólio, considerando as demandas de diferentes nichos de trabalho. 2.4 Definir plataforma ou suporte, analógico ou digital, para organização de um portfólio de ilustrações de moda. 2.5 Identificar formatos e configurações técnicas da plataforma selecionada. 2.6 Elaborar legendas ou textos técnicos que contextualizam a produção das ilustrações do portfólio. 2.7 Diagramar textos e imagens de forma a criar uma narrativa visual e a construir unidade visual entre as páginas. 2.8 Apresentar portfólios considerando demandas dos nichos profissionais relacionados ao campo profissional da moda. 2.9 Organizar situações de apresentação e debate sobre os portfólios apresentados pela turma.
3. Analisar as funções do croqui de moda no âmbito industrial, social e político, tanto como suporte para demonstrar as ideias do designer, quanto como procedimento de registro e construção de memória.	3.1 Pesquisar sobre as funções do croqui de moda. 3.2 Relacionar a produção de croquis com as demandas de registro, a representação de padrões estéticos vigentes, as tecnologias disponíveis e o conceito de moda praticado por um determinado contexto histórico. 3.3 Identificar estruturas básicas do corpo humano.

	<p>3.4 Adaptar as estruturas do corpo humano, considerando a diversidade de corpos.</p> <p>3.5 Desenhar o corpo humano em posições/poses diversas.</p> <p>3.6 Apresentar bases, desenhos e croquis estilizados de corpos diversos.</p> <p>3.7 Elaborar apresentações, visuais e orais, que problematizem os padrões estéticos e que valorizem práticas de diversidade, representatividade e inclusão com base na análise e apreciação de croquis de moda.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p><b>1.</b> Pesquisa de referências icônicas de ilustração</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Design em geral;</li> <li>• Design de moda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pele negra;</li> <li>• Pele mestiça;</li> <li>• Pele com vitílico;</li> <li>• outras.</li> </ul>
<p><b>2.</b> Especificidades técnicas e estéticas de profissionais do design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilo;</li> <li>• Técnicas de representação;</li> <li>• Referências visuais;</li> <li>• Modos de ilustrar;</li> <li>• outros.</li> </ul>	<p><b>10.</b> Geração</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infantil;</li> <li>• Infanto-juvenil;</li> <li>• Jovem;</li> <li>• Adulto;</li> <li>• Idoso;</li> <li>• Diversidade de gêneros;</li> <li>• PCDs.</li> </ul>
<p><b>3.</b> Fundamentos da representação gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenho do corpo humano “real” (8 cabeças): <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ proporções do corpo humano;</li> <li>✓ detalhes do corpo;</li> <li>✓ rosto e detalhes;</li> <li>✓ cabelos;</li> <li>✓ pés e mãos;</li> <li>✓ posições do corpo.</li> </ul> </li> <li>• Desenho do corpo humano “estilizado” (9 cabeças e meia): <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ longilíneo;</li> <li>✓ esguio;</li> <li>✓ curvilíneo.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>11.</b> Metodologias e fundamentos do design de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sintaxe visual: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ linhas;</li> <li>✓ formas e silhuetas;</li> <li>✓ materiais e acabamentos;</li> <li>✓ cores e harmonias;</li> <li>✓ design de superfície;</li> <li>✓ elementos do design: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ linha;</li> <li>○ forma;</li> <li>○ equilíbrios: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ axial;</li> <li>■ radial;</li> <li>■ simetria;</li> <li>■ assimetria.</li> </ul> </li> <li>○ teoria da cor e harmonia;</li> <li>○ textura: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ frottage visual;</li> <li>■ frottage tátil.</li> </ul> </li> <li>○ estudo de volume e tridimensionalidade.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.</b> Princípios do desenho de observação de peças do vestuário</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cimento de tecidos;</li> <li>• Detalhes de costura e modelagem;</li> <li>• Materiais;</li> <li>• Texturas de tecidos;</li> <li>• Estampas de tecidos;</li> <li>• Aviamentos.</li> </ul>	
<p><b>5.</b> Funções do croqui de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Âmbito:</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ industrial;</li> <li>✓ social;</li> <li>✓ político.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Processo:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ suporte para demonstrar as ideias do designer;</li> <li>✓ registro e construção de memória;</li> <li>✓ viabilização da produção de artigos do vestuário.</li> </ul> </li> <li>• Registro:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ representação de padrões estéticos vigentes;</li> <li>✓ tecnologias disponíveis;</li> <li>✓ conceito de moda praticado por um determinado contexto histórico.</li> </ul> </li> <li>• Problematização:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ rompimento com as proporções tradicionais corporais do segmento de moda (longilíneo e esguio).</li> </ul> </li> </ul> <p><b>6.</b> Pesquisa visual de croquis de moda que apresentem</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversidade;</li> <li>• Representatividade;</li> <li>• Inclusão.</li> </ul> <p><b>7.</b> Linguagem estilizada e diversidade de corpos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estruturas básicas do corpo humano;</li> <li>• Adaptações;</li> <li>• Posições/poses diversas;</li> <li>• Bases, desenhos e croquis estilizados.</li> </ul> <p><b>8.</b> Dimensões</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corpo padrão;</li> <li>• Corpo <i>petit</i>;</li> <li>• Corpo <i>long</i>;</li> <li>• Corpo gordo.</li> </ul> <p><b>9.</b> Etnias do biotipo brasileiro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pele caucasiana;</li> <li>• Pele amarela;</li> </ul>	<p><b>12.</b> Princípios do design no desenvolvimento e criação de produtos de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Radiação;</li> <li>• Repetição;</li> <li>• Simetria;</li> <li>• Assimetria;</li> <li>• Equilíbrio;</li> <li>• Concentração;</li> <li>• Radiação;</li> <li>• Contraste;</li> <li>• Harmonia;</li> <li>• Proporção.</li> </ul> <p><b>13.</b> Texturas no desenvolvimento e criação de produtos de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Frottage</i>;</li> <li>• Observação;</li> <li>• Maquete têxtil;</li> <li>• Amostras/Colagem.</li> </ul> <p><b>14.</b> Criação de formas no desenvolvimento e criação de produtos de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representação de volumes;</li> <li>• Desconstrução;</li> <li>• Colagens;</li> <li>• Justaposição;</li> <li>• Linhas de força.</li> </ul> <p><b>15.</b> Teoria das cores no desenvolvimento e criação de produtos de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoria das cores;</li> <li>• Harmonização de cores de coleção;</li> <li>• Relação de cor e composição de look;</li> <li>• Cartela e paleta de cores de produto de moda;</li> <li>• Sistemas codificados de coloração;</li> <li>• Cor e tema de inspiração;</li> <li>• Cor e <i>dress code/ocasião</i>;</li> <li>• Cor intenção/mensagem;</li> <li>• Cor e tendência.</li> </ul>
--	---

## Informações Complementares

### Atribuições e Responsabilidades

- Registrar informações em pranchas de criação.
- Aplicar técnicas de desenho e ilustração de croquis.
- Selecionar elementos do design na criação de produtos de moda.
- Montar arquivos de prancha de criação, cartelas de cores e croquis.

### Valores e Atitudes

- Incentivar ações que promovam a cooperação.
- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Evidenciar percepção estética.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.

**Orientações**

É desejável que a equipe docente desconstrua as características costumeiramente utilizadas em croquis tradicionais (alongados e esguios) e incentive a construção de corpos mais diversos ou que incentive ilustrações mais artísticas e conceituais.

A equipe docente deve incentivar os grupos de alunos a pensarem sobre diversidade e representatividade corporal e étnica. Orienta-se que a equipe docente auxilie o grupo de estudantes a adaptarem bases com as características principais de cada tipo de corpo, de forma a incentivar cada estudante a refletir e criar desenhos de corpos diversos.

Orienta-se que a equipe docente articule aulas teóricas ricas em recursos visuais e propostas de fixação, a fim de aplicar os princípios do design, especificamente direcionados a projetos de moda.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

## I.5 – MODELAGEM PLANA I

**Função:** Elaboração de moldes de produtos de vestuário – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
1. Analisar os aspectos conceituais básicos de modelagem plana.	1.1 Definir conceitos que embasam os procedimentos de modelagem plana do vestuário. 1.2 Distinguir os tipos de modelagem praticadas na área de vestuário. 1.3 Relacionar as modelagens da peça de vestuário com as formas e volumes do corpo. 1.4 Medir as partes do corpo humano masculino, feminino e infantil. 1.5 Elaborar tabelas que registram as medidas mais utilizadas na modelagem de vestuário. 1.6 Identificar os instrumentos e materiais usados para execução da modelagem. 1.7 Utilizar os instrumentos e materiais de acordo com as etapas da modelagem plana. 1.8 Organizar tabelas de medidas com base na aferição e no registro das medidas dos corpos.
2. Analisar tipos de modelagem plana praticados no Brasil, considerando diferentes escolas e segmentação de produtos.	2.1 Pesquisar variáveis que interferem na modelagem plana de peças do vestuário. 2.2 Diferenciar procedimentos e escolas de modelagem plana praticadas no Brasil. 2.3 Relacionar a modelagem plana estudada com o segmento de moda a ser estudado. 2.4 Identificar referências de modelagem plana industrial, exclusiva, criativa e sob medida. 2.5 Elaborar painéis que organizem as pesquisas realizadas.
3. Relacionar o método de modelagem plana com a construção de um molde base.	3.1 Captar informações transmitidas de forma visual por meio de croquis, desenhos e fichas técnicas. 3.2 Identificar partes da modelagem, princípios básicos e técnicas fundamentais que interferem na construção das peças. 3.3 Planejar as etapas a serem realizadas para elaboração do molde. 3.4 Executar o diagrama e o molde para corte. 3.5 Construir molde base. 3.6 Elaborar legendas de molde. 3.7 Identificar alternativas de graduação de peças de vestuário, de forma manual e nos aplicativos CAD.
Bases Tecnológicas	
1. Conceitos básicos de modelagem plana	✓ fita crepe; ✓ fita adesiva; ✓ grampeador; ✓ estilete.
2. Procedimentos de modelagem plana do vestuário	• Equipamentos:

<p><b>3.</b> Tipos de modelagem praticadas na área de Vestuário</p> <p><b>4.</b> Normas Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ABNT NBR 16933.</li></ul> <p><b>5.</b> Estudos de formatos e volumes do corpo</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Referências de medidas do corpo humano;</li><li>• Biótipos e vestibilidade para mulheres – biótipos.</li></ul> <p><b>6.</b> Antropometria e técnicas de medição do corpo humano</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Masculino;</li><li>• Feminino;</li><li>• Infantil;</li><li>• Perfis ou biótipos especiais:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ corpo gordo;</li><li>✓ corpo velho;</li><li>✓ corpo com necessidades especiais;</li><li>✓ corpo agênero;</li><li>✓ outros.</li></ul></li><li>• Tabelas de medidas.</li></ul> <p><b>7.</b> Instrumentos e materiais usados para execução da modelagem</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de tesoura:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ tecido;</li><li>✓ papel;</li><li>✓ pique.</li></ul></li><li>• Suporte para modelagem plana:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ papel Craft;</li><li>✓ papel Manteiga;</li><li>✓ papel branco (plotter);</li><li>✓ cartolinhas;</li><li>✓ papel Panamá.</li></ul></li><li>• Materiais de representação gráfica:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ lápis;</li><li>✓ grafite;</li><li>✓ lapiseiras;</li><li>✓ caneta:<ul style="list-style-type: none"><li>○ esferográfica;</li></ul></li><li>✓ giz de alfaiate;</li><li>✓ lápis de alfaiate;</li><li>✓ caneta:<ul style="list-style-type: none"><li>○ esferográfica;</li><li>○ tinta removível para tecido.</li></ul></li><li>✓ régulas de modelagem;</li><li>✓ esquadros;</li><li>✓ régua:</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ mesa de luz;</li><li>✓ mesa de modelagem;</li><li>✓ banquetas altas;</li><li>✓ pranchetas.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Suportes para armazenamento de modelagens:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ pastas formato A3;</li><li>✓ canudos;</li><li>✓ bolsas com zíper.</li></ul></li></ul> <p><b>8.</b> Etapas da modelagem e suas particularidades</p> <p><b>9.</b> Tipos de modelagem plana praticados no Brasil</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Escolas:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ francesa.</li></ul></li><li>• Métodos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ industriais;</li><li>✓ exclusiva;</li><li>✓ criativa;</li><li>✓ sob medida.</li></ul></li><li>• Segmentação de produtos.</li></ul> <p><b>10.</b> Variáveis que interferem na modelagem plana de peças do vestuário</p> <p><b>11.</b> Relação</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Modelagem plana estudada no Brasil;</li><li>• Segmento de moda;</li><li>• Métodos de modelagem.</li></ul> <p><b>12.</b> Apresentação de projetos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Painéis.</li></ul> <p><b>13.</b> Relações entre</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Método de modelagem plana;</li><li>• Construção de um molde base.</li></ul> <p><b>14.</b> Informações representadas em</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Croquis;</li><li>• Desenhos;</li><li>• Fichas técnicas.</li></ul> <p><b>15.</b> Técnicas fundamentais que interferem na construção das peças</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Partes da modelagem;</li><li>• Princípios básicos.</li></ul> <p><b>16.</b> Etapas a serem realizadas para elaboração do molde</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diagrama e o molde para corte;</li></ul>
---	---

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>○ de cava;</li> <li>○ de cintura;</li> <li>○ milimetrada.</li> <li>✓ curva francesa.</li> <li>• Materiais de apoio:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ alfinete número 29;</li> <li>✓ fita métrica;</li> <li>✓ vazador;</li> <li>✓ alicate de pique;</li> <li>✓ furador;</li> <li>✓ carretilha;</li> <li>✓ borracha;</li> <li>✓ cola branca;</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Molde base;</li> <li>• Legendas de molde.</li> </ul> <p><b>17. Tipos de peças do vestuário</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tops:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ base blusa;</li> <li>○ com pence.</li> </ul> </li> <li>• Buttons:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ base calça;</li> <li>✓ base saia reta.</li> </ul> </li> <li>• Inteiros:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ base vestido;</li> <li>✓ base macacão.</li> </ul> </li> </ul> |
|--|---|

## Informações Complementares

### Atribuições e Responsabilidades

- Aferir e registrar medidas de corpos.
- Acompanhar a concepção de produtos de moda.
- Identificar sequências operacionais de costura industriais.
- Adaptar modelos das principais bases de peças do vestuário.
- Registrar informações em fichas técnicas e memoriais descritivos.
- Relacionar as peças de roupas e suas respectivas técnicas de modelagem.

### Valores e Atitudes

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar percepção estética.
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.

### Orientações

- Sugere-se à equipe docente: incentivar a realização de estudos de antropometria, considerando a diversidade de formas dos corpos brasileiros, a reflexão crítica a respeito dos métodos tradicionalmente utilizados na indústria da moda e a revisão crítica de materiais, referências teóricas e fórmulas disponíveis em revistas e apostilas tradicionais da área de Moda.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

## Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula

**I.6 – TÉCNICAS ARTESANAIS E MODA**

**Função:** Relações entre artesanato e reprodutibilidade técnica – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
1. Problematizar questões relacionadas ao sujeito/sujeita que executa o artesanato, considerando variáveis econômicas, étnicas, de gênero, sociais, geográficas, territoriais e políticas.	1.1 Identificar e fundamentar conceitos relacionados ao universo das técnicas artesanais e demais áreas correlacionadas. 1.2 Analisar as facetas e distinções entre os papéis da artesã/artesão, da/do artífice, da/do artista e da/do designer, considerando seu respectivo processo de criação. 1.3 Identificar diferenças e semelhanças entre os produtos finais gerados pela/o artesã/artesão, artífice, artista e designer. 1.4 Elaborar pesquisas bibliográficas, empíricas e in loco de técnicas de artesanato e seus respectivos insumos/materiais. 1.5 Elaborar portfólio que relate técnicas artesanais e seus insumos de insumos para técnicas artesanais.
2. Explorar técnicas de artesanato, considerando perspectivas globais e locais.	2.1 Identificar as técnicas artesanais globais e locais, bem como suas principais características. 2.2. Mapear produções de design de moda que contemplem aplicações de técnicas de artesanato, globais e locais. 2.3 Aplicar técnicas artesanais em produtos de moda, considerando os processos de criação e os testes de solidez. 2.4 Elaborar ficha que registre informações técnicas artesanais aplicadas no produto de moda.
3. Explorar técnicas de artesanato brasileiro, considerando as 5 macrorregiões.	3.1 Pesquisar técnicas artesanais das 5 macrorregiões brasileiras. 3.2 Reproduzir amostras de técnicas artesanais brasileiras, com base em recortes regionais. 3.3 Selecionar e relacionar técnicas artesanais com produtos de moda. 3.4 Organizar seminários que demonstrem a coerência entre as técnicas de artesanato selecionadas e os produtos de moda. 3.5 Aplicar técnicas artesanais brasileiras no desenvolvimento de uma coleção cápsula de produtos de moda. 3.6 Desenvolver um produto de moda, utilizando as técnicas artesanais pesquisadas.
4. Explorar técnicas e acabamentos manuais para o desenvolvimento do produto de moda.	4.1 Pesquisar tipos de acabamentos manuais para diversos segmentos de produtos de moda. 4.2 Aplicar acabamentos manuais em produtos de moda.

	4.3 Construir um vídeo release que demonstre as pesquisas sobre as técnicas de acabamento manual, investigadas ao longo do semestre.
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<b>1.</b> Problematizações de questões relacionadas ao sujeito/sujeita que executa o artesanato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variáveis: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ econômicas;</li> <li>✓ étnicas;</li> <li>✓ de gênero;</li> <li>✓ sociais;</li> <li>✓ geográficas;</li> <li>✓ territoriais;</li> <li>✓ políticas.</li> </ul> </li> <li>• Técnicas artesanais e gênero.</li> </ul>
<b>2.</b> Fundamentos e conceitos relacionados ao universo das técnicas artesanais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reprodutibilidade técnica;</li> <li>• Cultura: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ bem cultural;</li> <li>✓ culturas híbridas;</li> <li>✓ apropriação cultural;</li> <li>✓ apreciação cultural.</li> </ul> </li> <li>• Vocações e perspectivas territoriais: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ globais;</li> <li>✓ locais;</li> <li>✓ glocais;</li> <li>✓ centrais;</li> <li>✓ periféricas.</li> </ul> </li> </ul>
<b>3.</b> Áreas correlacionadas ao artesanato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design de produto;</li> <li>• Artes visuais;</li> <li>• Moda.</li> </ul>
<b>4.</b> Facetas e distinções entre processos de criação e produtos finais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artesã/artesão;</li> <li>• Artífice;</li> <li>• Artista;</li> <li>• Designer.</li> </ul>
<b>5.</b> Profissionais de referência	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Haute couture</i> e artesanato;</li> <li>• Designers brasileiros que utilizam artesanato em seu processo criativo (mostrar exemplos): <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Espedito Seleiro;</li> <li>✓ Ronaldo Fraga;</li> </ul> </li> </ul>
<b>7. Técnicas de artesanato, considerando perspectivas globais e locais (glocais)</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globais: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ técnicas americanas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ tingimentos com pigmentos naturais.</li> </ul> </li> <li>✓ técnicas africanas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ batik africano.</li> </ul> </li> <li>✓ técnicas asiáticas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>tie dye</i> indiano;</li> <li>○ <i>shibori</i>.</li> </ul> </li> <li>✓ técnicas europeias: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ bordado russo.</li> </ul> </li> <li>✓ técnicas da oceania;</li> <li>✓ técnicas de artesanato brasileiro: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 5 macrorregiões.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Locais;</li> <li>• Procedimentos;</li> <li>• Designers produtos;</li> <li>• Casas de moda;</li> <li>• Marcas.</li> </ul>
<b>8.</b> Processos de criação e os testes de solidez	
<b>9.</b> Ficha com informações técnicas artesanais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimento;</li> <li>• Passo a passo;</li> <li>• Materiais;</li> <li>• Métodos;</li> <li>• Durabilidade.</li> </ul>
<b>10.</b> Organização de seminários	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coerência entre as técnicas de artesanato selecionadas e os produtos de moda;</li> <li>• Aplicação de técnicas artesanais brasileiras em coleções cápsula.</li> </ul>
<b>11.</b> Técnicas e acabamentos manuais para o desenvolvimento do produto de moda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passadorias;</li> <li>• Pontos manuais;</li> </ul>

- ✓ Walter Rodrigues;
- ✓ Fernanda Yamamoto;
- ✓ Museu da Casa brasileira e seus criadores;
- ✓ Antonio Castro - Foz Estúdio;
- ✓ Casa da Valentina;
- ✓ outros.

- Colagens;
- Arremates;
- Choque térmico;
- Chumbagem;
- outras.

#### **12. Elaboração de vídeo release**

**6. Elaboração de pesquisas de técnicas de artesanato e seus respectivos insumos/materiais**

#### **Informações Complementares**

##### **Atribuições e Responsabilidades**

- Aferir e registrar medidas de corpos.
- Acompanhar a concepção de produtos de moda.
- Registrar informações em fichas técnicas e memoriais descritivos.
- Relacionar as peças de roupas e suas respectivas técnicas de modelagem.

##### **Valores e Atitudes**

- Incentivar ações que promovam a cooperação.
- Estimular o interesse na resolução de situações-problema.

##### **Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.

##### **Orientações**

Sugere-se que a equipe docente estimule o grupo de estudantes a entender o artesanato como um diferencial da produção nacional, com um olhar descolonizado, para além das questões, também necessárias, relacionadas ao campo da sustentabilidade ou de valorização da tradição, em conjunto com temas relacionados ao reaproveitamento têxtil e às técnicas de *upcycling*.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

#### **Carga horária (horas-aula)**

Teórica	00	Prática	40	Total	40 horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula

**I.7 – MODA: CULTURA E CONSUMO I****Função:** Adaptação de referências estéticas da história da moda – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
1. Analisar conceitos relacionados à historicidade do vestuário e áreas correlacionadas.	1.1 Identificar a diferenciação entre os conceitos fundamentais, como “moda”, “vestuário”, “indumentária”, “roupa”, “design” e “arte”. 1.2 Identificar como uma mesma referência estética se manifesta em diferentes linguagens, tais como: arte, moda, design, arquitetura, música, entre outros. 1.3 Detectar elementos estéticos inerentes às produções de imagem da moda, considerando seu respectivo contexto histórico. 1.4 Definir temáticas e critérios de curadoria estética na área da Moda. 1.5 Identificar fontes para curadoria de referências iconográficas da indumentária e da moda. 1.6 Inventariar, por meio de infográfico, a produção iconográfica da indumentária e da moda. 1.7 Elaborar infográfico que relate as propostas curatoriais com as referências iconográficas da indumentária e da moda.
2. Problematizar questões e contradições que direcionaram a produção da imagem da moda e da indumentária, com base na perspectiva crítica, que considera a relação entre variáveis históricas, sociais, políticas, econômicas e de gênero.	2.1 Identificar como os conceitos de “discurso vestimentar”, “releitura” e “apropriação” são aplicadas na análise da produção da imagem de moda. 2.2 Detectar a relação entre os elementos estéticos e o discurso vestimentar em um determinado contexto histórico. 2.3. Identificar releituras de movimentos artísticos na indústria da Moda e Indumentária. 2.4 Elaborar infográfico que relate os elementos estéticos com os discursos vestimentares ao longo do tempo.
3. Relacionar os movimentos de arte e do design com a produção de moda e vestuário, considerando seu respectivo contexto histórico.	3.1 Identificar matérias-primas, processos produtivos e técnicas utilizados em seu respectivo movimento estético. 3.2 Distinguir processos criativos praticados nas áreas das Artes e do Design de Moda. 3.3 Identificar técnicas de construção de produtos de Design de Moda em seu respectivo contexto histórico. 3.4 Elaborar propostas experimentais de produtos de moda que relacionem as referências estéticas da história da arte e do design. 3.5 Organizar informações técnicas do projeto em um memorial descritivo.

<p>4. Produzir propostas experimentais de mídias de moda que estabeleçam diálogos entre as plataformas de comunicação, as referências históricas e os nichos contemporâneos de consumo.</p>	<p>4.1 Definir recortes temáticos e estéticos que embasam o processo de criação.          4.2 Definir plataformas, formatos e configurações técnicas que direcionem o processo de criação de um produto de mídia.          4.3 Identificar elementos da sintaxe visual que representam uma determinada época ou conceito.          4.4 Elaborar painéis imagéticos que organizem e apresentem as referências e inspirações selecionadas para a criação de uma mídia de moda.          4.5 Construir uma peça de mídia de moda que problematize contradições e questões latentes debatidas ao longo do semestre.</p>
---	---

**Bases Tecnológicas****1. Conceitos**

- Historicidade do vestuário;
- Moda;
- Vestuário;
- Indumentária;
- Roupa;
- Design;
- Arte;
- Discurso vestimentar;
- Releitura;
- Apropriação;
- Cultura.

**2. Linguagens e relação com a história da Moda**

- Arte;
- Moda;
- Design;
- Artesanato;
- Arquitetura;
- Música;
- outros.

**3. Elementos estéticos e discursos vestimentares ao longo do tempo**

- Indumentária:
  - ✓ rupestre;
  - ✓ mesopotâmico;
  - ✓ egípcio;
  - ✓ greco-romano;
  - ✓ Idade Média.
- Sistema Moda:
  - ✓ Renascimento;
  - ✓ Barroco;
  - ✓ Rococó;
  - ✓ Neoclássico;

- A chegada do negro no Brasil e as influências no vestuário;
- Moda e africanidade;
- Moda, vestuário e imigrações:
  - ✓ orientais;
  - ✓ europeus;
  - ✓ latinos;
  - ✓ árabes;
  - ✓ judeus;
  - ✓ outros.
- Semanas de moda brasileira.

**5. Referências técnicas e estéticas e respectivo contexto histórico**

- Diálogo entre movimentos artísticos e indústria da moda;
- Relações entre movimentos de arte e do design com a produção de moda e vestuário;
- Matérias-primas, processos produtivos e releituras;
- Elementos da sintaxe visual que representam uma determinada época ou conceito;
- Moda e industrialização.

**6. Documentação e organização da historiografia dos vestuários**

- Tipos de documentações históricas do vestuário;
- Historiografia de um traje;
- Conservação e manutenção de trajes;
- Inventários;
- Infográficos;
- Memorial descritivo;

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Romantismo;</li><li>✓ Revolução Industrial.</li><li>• A moda do século XX:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ anos 10;</li><li>✓ anos 20;</li><li>✓ anos 30;</li><li>✓ anos 40;</li><li>✓ anos 50;</li><li>✓ anos 60;</li><li>✓ anos 70;</li><li>✓ anos 80;</li><li>✓ anos 90;</li><li>✓ anos 2000;</li><li>✓ anos 2010.</li></ul></li><li>• Além do olhar eurocêntrico da moda:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ América do Norte;</li><li>✓ América Latina;</li><li>✓ África;</li><li>✓ Ásia;</li><li>✓ Oceania.</li></ul></li></ul> <p><b>4. Moda e indumentária brasileira</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• O vestuário no período rupestre brasileiro;</li><li>• A cultura indígena brasileira, influências no vestir brasileiro e manifestação de moda étnica;</li><li>• O vestuário brasileiro:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Século XVI;</li><li>✓ Século XVII;</li><li>✓ Século XVIII.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Principais museus de moda e indumentária no Brasil e no mundo;</li><li>• Principais acervos dos vestuários no Brasil e no mundo.</li></ul> <p><b>7. Problematizações contemporâneas relacionadas à imagem da Moda e da Indumentária</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Perspectiva crítica;</li><li>• Questões e contradições;</li><li>• Variáveis:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ históricas;</li><li>✓ sociais;</li><li>✓ políticas;</li><li>✓ econômicas;</li><li>✓ de gênero.</li></ul></li></ul> <p><b>8. Fontes de registo do vestuário</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Artes plásticas;</li><li>• Audiovisual:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ filmes;</li><li>✓ novelas;</li><li>✓ séries.</li></ul></li><li>• Literatura;</li><li>• Design;</li><li>• Mídia impressa;</li><li>• Digital:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ mídia;</li><li>✓ meio.</li></ul></li></ul>
---	---

### Informações Complementares

#### Atribuições e Responsabilidades

- Montar arquivos de prancha de criação, cartelas de cores e croquis.
- Identificar e utilizar elementos do design na criação de produtos de moda.
- Relacionar as peças de roupas e suas respectivas técnicas de modelagem.
- Identificar normas e características sensoriais e técnicas de peças de vestuário.

#### Valores e Atitudes

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Respeitar as manifestações culturais de outros povos.

#### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.

#### Orientações

Sugere-se que a equipe docente estimule que o grupo de estudantes pesquise marcas, nomes, lojas e empresas nacionais como fonte de pesquisa para os projetos de moda a serem realizados no módulo. Além disso, é importante que, sempre que possível, se faça o constante paralelo entre a moda mundial e a moda brasileira.

Este componente curricular visa ajudar o grupo de estudantes a analisar, formalmente, imagens de moda que evidenciem as transformações históricas e respectivas origens, considerando a coleta de

dados em diferentes fontes de informação: artigo, cinema, TV, cultura Pop, indústria cultural, movimentos culturais, entre outras.

Como forma de trazer as discussões para um contexto mais contemporâneo e com viés crítico, é importante apresentar a influência da moda periférica e como elas estão inseridas nos grandes centros urbanos e, consequentemente, tornam-se referências nas passarelas.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	40	<b>Prática</b>	00	<b>Total</b>	40 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	50	<b>Prática (2,5)</b>	00	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**I.8 – APlicativos INFORMATIZADOS EMPREGADOS NO DESIGN DE MODA****Função:** Aplicativos informatizados empregados ao Design de Moda – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar sistemas operacionais e programas de aplicação necessários à realização de atividades na área profissional.</p> <p>2. Selecionar plataformas para publicação de conteúdo na internet e gerenciamento de dados e informações.</p> <p>3. Correlacionar as referências estéticas e os requisitos técnicos na criação de elementos gráficos, considerando fatores como praticidade, velocidade de processamento do equipamento e configurações da plataforma de mídia.</p> <p>4. Desenvolver projeto em software bitmap com base na temática pré-definida.</p>	<p>1.1 Identificar sistemas operacionais, softwares e aplicativos úteis para a área.</p> <p>1.2 Operar sistemas operacionais básicos.</p> <p>1.3 Utilizar aplicativos de informática gerais e específicos para o desenvolvimento das atividades na área.</p> <p>1.4 Pesquisar novas ferramentas e aplicativos de informática para a área.</p> <p>2.1 Utilizar plataformas de redes sociais, para publicação de conteúdo na internet.</p> <p>2.2 Identificar e utilizar ferramentas de armazenamento de dados na nuvem.</p> <p>3.1 Identificar requisitos técnicos do software para construção de elementos gráficos.</p> <p>3.2 Identificar configurações básicas de uma estação de trabalho, considerando equipamentos, softwares e rotinas de organização.</p> <p>3.3 Utilizar equipamentos de informática (periféricos de entrada e ou saída) de forma articulada com os softwares.</p> <p>3.4 Elaborar rotinas e procedimentos de backup, versionamento e segurança de arquivos que compõem um projeto.</p> <p>3.5 Identificar software adequado ao tipo de acabamento visual intencionado para o projeto.</p> <p>3.6 Elaborar apresentações expositivas que ilustrem a diferença entre imagens vetoriais e bitmaps, com base na seleção de referências do segmento de moda.</p> <p>4.1 Identificar tipos de bancos de imagens e de vídeos, pagos e gratuitos, adequados à proposta do projeto.</p> <p>4.2 Identificar dimensões, resolução e qualidade técnica da imagem bitmap.</p> <p>4.3 Aplicar ferramentas básicas de edição de imagem no software bitmap.</p> <p>4.4 Utilizar as ferramentas e atalhos dos softwares gráficos para representação do desenho de moda.</p> <p>4.5 Experimentar composição visual do projeto, considerando a organização das imagens em camadas.</p> <p>4.6 Exportar composição visual de acordo com as dimensões, as configurações técnicas e as extensões de arquivos utilizadas na plataforma ou mídia selecionada.</p>

<p>5. Desenvolver projetos em software vetorial, considerando temáticas pré-definidas.</p> <p>6. Elaborar arquivos que integrem imagens vetoriais e bitmap, otimizando os processos de experimentação, ajuste e correção.</p> <p>7. Desenhar croquis de moda, utilizando os aplicativos informatizados como meio para instrumentalizar templates, modelos e referências visuais.</p>	<p>4.7 Apresentar composições visuais, fotomontagens, painéis de pesquisa ou tratamentos de imagem que dialoguem com uma temática pré-definida.</p> <p>5.1 Selecionar famílias tipográficas para compor o projeto.</p> <p>5.2 Aplicar ferramentas básicas de vetorização.</p> <p>5.3 Vetorizar elementos visuais para composição de projetos do segmento de moda.</p> <p>5.4 Utilizar as ferramentas e atalhos dos softwares gráficos para representação do desenho de moda.</p> <p>5.5 Utilizar ferramentas de captação, digitalização e tratamento de imagens.</p> <p>5.6 Exportar composição visual, de acordo com as dimensões, as configurações técnicas e as extensões de arquivos utilizadas na plataforma ou mídia selecionada.</p> <p>5.7 Apresentar uma composição visual vetorial, tais como: cartelas de cores, croquis e pranchas de criação.</p> <p>6.1 Identificar dificuldades técnicas na montagem de arquivos que integram imagens vetoriais e bitmap.</p> <p>6.2 Pesquisar possibilidades de configuração e montagem dos arquivos de forma a facilitar ajustes e correções.</p> <p>6.3 Identificar especificidades técnicas ao montar arquivos de painéis de inspiração, estudos de formas e silhuetas, croquis, paletas de cores e texturas, cartelas de materiais e aviamentos.</p> <p>6.4 Montar arquivos de prancha de criação e desenvolvimento de produto de moda com base em modelos e leiautes pré-definidos, integrando imagens vetoriais e bitmap.</p> <p>7.1 Pesquisar referências visuais para elaboração de croquis de moda.</p> <p>7.2 Distinguir aplicações de softwares bitmap e vetoriais em croquis de moda.</p> <p>7.3 Executar croquis de moda que contemplam formas e proporções anatômicas diversas e descolada dos padrões estéticos tradicionais do segmento de moda.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p><b>1. Fundamentos de sistemas operacionais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos;</li> <li>• Características;</li> <li>• Funções básicas:</li> <li>✓ Personalização do sistema;</li> </ul>	<p><b>10. Software bitmap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relação entre dimensão e resolução: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unidades de medida: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ cm;</li> <li>○ px;</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Criação, exclusão e navegação entre as pastas (diretórios) do computador.</li></ul>	
<p><b>2. Fundamentos de aplicativos de escritório</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ferramentas de processamento e edição de textos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ formatação básica;</li><li>✓ organogramas;</li><li>✓ desenhos;</li><li>✓ figuras;</li><li>✓ mala direta;</li><li>✓ etiquetas.</li></ul></li><li>• Ferramentas para elaboração e gerenciamento de planilhas eletrônicas:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ formatação;</li><li>✓ fórmulas;</li><li>✓ funções;</li><li>✓ gráficos.</li></ul></li><li>• Ferramentas de apresentações:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ elaboração de slides e técnicas de apresentação.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ dpi.</li><li>• Qualidade da imagem:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ruídos;</li><li>✓ possibilidades de edição;</li><li>✓ área de recorte.</li></ul></li><li>• Ferramentas básicas do software <i>bitmap</i>:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ recorte;</li><li>✓ tratamento de imagem;</li><li>✓ efeitos.</li></ul></li><li>• Operacionalidade;</li><li>• Recursos;</li><li>• Atalhos.</li></ul>
<p><b>3. Conceitos básicos de gerenciamento eletrônico das informações, atividades e arquivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Armazenamento em nuvem:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ sincronização, backup e restauração de arquivos;</li><li>✓ segurança de dados.</li></ul></li><li>• Aplicativos de produtividade em nuvem:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ webmail, agenda, localização, pesquisa, notícias, fotos/vídeos, outros.</li></ul></li></ul>	<p><b>11. Software vetorial</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Famílias tipográficas para compor o projeto;</li><li>• Ferramentas básicas de vetorização;</li><li>• Elementos visuais de apoio;</li><li>• Operacionalidade;</li><li>• Recursos;</li><li>• Atalhos.</li></ul>
<p><b>4. Noções básicas de redes de comunicação de dados</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conceitos básicos de redes;</li><li>• Softwares, equipamentos e acessórios.</li></ul>	<p><b>12. Exportação de arquivos <i>bitmap</i> e vetoriais</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dimensões;</li><li>• Configurações técnicas;</li><li>• Extensões de arquivos;</li><li>• Plataforma de mídia.</li></ul>
<p><b>5. Técnicas de pesquisa avançada na web</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pesquisa por meio de parâmetros;</li><li>• Validação de informações por meio de ferramentas disponíveis na internet.</li></ul>	<p><b>13. Otimização de processos de experimentação, ajuste e correção de imagens em arquivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Especificidades técnicas ao montar arquivos;</li><li>• Possibilidades de configuração e montagem dos arquivos;</li><li>• Organização:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ linhas guias;</li><li>✓ camadas;</li><li>✓ paletas de cores;</li><li>✓ imagens de referência.</li></ul></li></ul>
<p><b>6. Conhecimentos básicos para publicação de informações na internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Técnicas para publicação de informações em redes sociais:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ privacidade e segurança;</li><li>✓ produtividade em redes sociais;</li><li>✓ publicação de conteúdo;</li><li>✓ ferramentas de análise de resultados.</li></ul></li></ul>	<p><b>14. Técnicas de desenho para criação de croquis</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Feminino;</li><li>• Masculino;</li><li>• Infantil;</li><li>• Roupas;</li><li>• Aviamentos.</li></ul>
	<p><b>15. Efeitos de ilustração e finalização de croquis</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Digitalização de croquis;</li></ul>

<p><b>7. Bancos de imagens e de vídeos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pagos e gratuitos;</li><li>• Indexações:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ por cores;</li><li>✓ palavras-chave;</li><li>✓ temas.</li></ul></li><li>• Paletas de cores.</li></ul> <p><b>8. Requisitos técnicos na criação de elementos gráficos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Praticidade:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ possibilidades de alteração;</li><li>✓ otimização de equipamentos.</li></ul></li><li>• Velocidade de processamento do equipamento:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ memória Ram;</li><li>✓ memória de vídeo;</li><li>✓ HD.</li></ul></li><li>• Introdução à Informática:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ hardware;</li><li>✓ software;</li><li>✓ periféricos;</li><li>✓ editor de texto;</li><li>✓ internet.</li></ul></li></ul> <p><b>9. Configurações básicas de uma estação de trabalho</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Periféricos de entrada e ou saída:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ mesa digitalizadora;</li><li>✓ scanner;</li><li>✓ tablets;</li><li>✓ Ipad;</li><li>✓ outros.</li></ul></li><li>• Rotinas de organização:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ backup;</li><li>✓ versionamento;</li><li>✓ nomeação;</li><li>✓ equipamentos;</li><li>✓ compartilhamento;</li><li>✓ nuvem;</li><li>✓ outros.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ferramentas de rastreio e captação de imagem;</li><li>• Perfis de linhas e pincéis;</li><li>• Preenchimento;</li><li>• Sombreamento;</li><li>• Degrade;</li><li>• Lavagens;</li><li>• Gradiente;</li><li>• Textura;</li><li>• Transparência;</li><li>• Estampa (corrida e localizada);</li><li>• Metalizado;</li><li>• outros.</li></ul> <p><b>16. Efeitos de ilustração para composição de fundos e pranchas para os croquis</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ferramentas de edição de imagens;</li><li>• Fotografia;</li><li>• Desfocagem;</li><li>• Sombra;</li><li>• Marca d'água;</li><li>• Efeitos artísticos (oferecidos pelos softwares).</li></ul> <p><b>17. Ferramentas de diagramação</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Montagem de:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ cartela de tecidos e estampas;</li><li>✓ cartela de cores;</li><li>✓ cartela de avimentos e bordados;</li><li>✓ painéis de inspiração.</li></ul></li></ul> <p><b>18. Organização de portfólio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Referências de leiaute de portfólios de desenho;</li><li>• Posicionamento de páginas nos documentos;</li><li>• Formatos de impressão;</li><li>• Configurações de impressão:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ papel;</li><li>✓ tamanho;</li><li>✓ tipo de impressão.</li></ul></li></ul>
--	---

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Utilizar softwares gráficos, vetoriais e bitmaps.
- Registrar informações em pranchas de criação.
- Montar arquivos de prancha de criação, cartelas de cores e croquis.
- Relacionar as peças de roupas e suas respectivas técnicas de modelagem.
- Elaborar apresentações, painéis, infográficos e vídeos com informações de moda.

- Montar composições visuais de acordo com as dimensões, as configurações da plataforma ou mídia selecionada.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar ações que promovam a cooperação.
- Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas.

**Orientações**

É desejável que a equipe docente apresente opções de softwares de desenho digital e saiba usá-los de forma conjunta. Este componente foi planejado para dar vazão à demanda de produção de pranchas de criação e desenvolvimento de produtos propostas pelos demais componentes curriculares do semestre.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	80	<b>Total</b>	80 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	100	<b>Total (2,5)</b>	100 horas-aula

**I.9 – MATERIAIS E PROCESSOS TÊXTEIS****Função:** Adequação de processos têxteis ao projeto de moda – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar conceitos relacionados à origem dos tecidos e das fibras que os constituem, em culturas ocidentais e orientais.</p> <p>2. Analisar conceitos relacionados à evolução técnica dos tecidos e das fibras que os constituem.</p> <p>3. Identificar as principais estruturas têxteis que compõem a construção dos tecidos, planos e de malharia, utilizados na confecção de produtos de Design de Moda.</p> <p>4. Analisar as etapas dos principais processos e beneficiamentos aplicados nos materiais têxteis utilizados no desenvolvimento dos produtos de Design de Moda.</p>	<p>1.1 Diferenciar os conceitos: “matérias têxteis”, “tecidos”, “panos”, “arquiteturas têxteis” e “design têxtil”.</p> <p>1.2 Pesquisar informações sobre a evolução histórica das tramas primitivas já utilizadas pelo ser humano.</p> <p>1.3 Identificar aspectos históricos e contextuais relacionados à arte de tecer e à evolução da tecnologia têxtil.</p> <p>1.4 Organizar informações sobre a evolução histórica e geográfica dos têxteis por meio de painéis, apresentações e infográficos.</p> <p>2.1 Pesquisar informações sobre a evolução técnica e histórica das fibras e dos fios presentes nos principais tecidos utilizados pelo ser humano.</p> <p>2.2 Catalogar, por meio de um mostruário, as principais fibras naturais utilizadas ao longo da história.</p> <p>2.3 Catalogar, por meio de um mostruário, as principais fibras artificiais utilizadas ao longo da história.</p> <p>3.1 Pesquisar informações sobre o funcionamento das cadeias têxteis, desde a coleta de fibras até a fiação dos tecidos planos.</p> <p>3.2 Distinguir os principais tipos de estruturas têxteis utilizados na construção de tecidos planos.</p> <p>3.3 Distinguir os principais tipos de construção de malharias utilizados em tecidos planos.</p> <p>3.4 Construir maquetes têxteis com base nas principais estruturas utilizadas na construção de tecidos planos.</p> <p>3.5 Aplicar maquetes têxteis a um produto autoral de design de moda.</p> <p>3.6 Catalogar o uso dos principais tipos de malhas utilizados no desenvolvimento de produto de moda.</p> <p>4.1 Identificar os principais beneficiamentos, lavagens e tingimentos utilizados nos tecidos que são utilizados na confecção de peças de vestuário.</p> <p>4.2 Catalogar exemplos de beneficiamento primário, secundário, terciário e tipos de lavagens em peças do vestuário já finalizadas e organizadas em mostruários.</p> <p>4.3 Catalogar, em mostruários, exemplos de beneficiamento primário, secundário, terciário e</p>

<p>5. Identificar os diversos tipos de aviamentos utilizados no desenvolvimento de peças de vestuário.</p> <p>6. Identificar as principais certificações, normas de etiquetagem e de conservação do vestuário.</p> <p>7. Identificar a aplicabilidade dos tecidos no processo criativo relacionado ao desenvolvimento de produtos de moda.</p>	<p>tipos de lavagens aplicadas em peças do vestuário.</p> <p>4.4 Executar tipos de tingimentos artificiais e naturais de tecidos utilizados na construção de produto de moda.</p> <p>4.5 Executar tingimentos artificiais e naturais de tecidos utilizados na construção de produtos de moda.</p> <p>5.1 Diferenciar aviamentos simbólicos e funcionais.</p> <p>5.2 Catalogar os principais tipos de aviamentos e sua aplicabilidade em produtos de moda.</p> <p>5.3 Apresentar amostras e respectivas aplicabilidades em produtos de moda por meio de painéis, catálogos e mostruários, esteticamente interessantes e organizadas.</p> <p>6.1 Pesquisar normas técnicas relacionadas à etiquetagem e à conservação de vestuário.</p> <p>6.2 Diferenciar aplicações e critérios relacionados às principais normas de etiquetagem e de conservação do vestuário.</p> <p>6.3 Relacionar certificações, normas de etiquetagem e de conservação com as características sensoriais e técnicas de peças de vestuário disponíveis.</p> <p>7.1 Pesquisar variáveis e critérios relacionados à aplicabilidade dos tecidos.</p> <p>7.2 Relacionar o cimento dos tecidos com sua aplicabilidade, considerando segmentação de produto, utilidade e estética desejada pelo produto de moda.</p> <p>7.3 Apresentar painéis, catálogos e mostruários que descrevam os critérios de escolha e condições de aplicação de um determinado tecido em um produto de moda.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p>1. Conceitos relacionados à origem dos tecidos e das fibras</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomenclaturas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ matérias têxteis;</li> <li>✓ tecidos;</li> <li>✓ panos;</li> <li>✓ arquiteturas têxteis;</li> <li>✓ design têxtil.</li> </ul> </li> <li>• Fundamentação;</li> <li>• Origem cultural: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ocidental;</li> <li>✓ oriental.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ tecidos planos;</li> <li>✓ malhas.</li> </ul> </li> <li>• Cadeia têxtil: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ coleta de fibras;</li> <li>✓ processos de fiação;</li> <li>✓ tecelagem plana;</li> <li>✓ malharia.</li> </ul> </li> </ul> <p>9. Estruturas têxteis utilizadas na construção de tecidos planos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tela ou Tafetá;</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Evolução histórica:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ das tramas primitivas:<ul style="list-style-type: none"><li>○ linho;</li><li>○ algodão;</li><li>○ lã;</li><li>○ seda;</li><li>○ peles.</li></ul></li><li>✓ arte de tecer;</li><li>✓ tecnologia têxtil:<ul style="list-style-type: none"><li>○ têxteis no Egito;</li><li>○ têxteis na África;</li><li>○ têxteis no Oriente:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ China;</li><li>▪ Japão;</li><li>▪ Coréia.</li></ul></li><li>○ têxteis islâmicos;</li><li>○ têxteis na época greco-romana;</li><li>○ têxteis na Europa;</li><li>○ têxteis na América (Norte e Latina);</li><li>○ têxteis no Brasil.</li></ul></li></ul></li></ul> <p><b>2. Fibras naturais vegetais</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Linha;</li><li>• Algodão;</li><li>• Câñhamo;</li><li>• Juta;</li><li>• Sisal;</li><li>• Ráfia.</li></ul> <p><b>3. Fibras naturais animais</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lã;</li><li>• Seda;</li><li>• Crina;</li><li>• Cashmere;</li><li>• Mohair;</li><li>• Angorá.</li></ul> <p><b>4. Fibras químicas artificiais obtidas pelo tratamento químico de matérias naturais</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Viscose;</li><li>• Modal;</li><li>• Liocel;</li><li>• Lanital.</li></ul> <p><b>5. Fibras químicas sintéticas resultantes da transformação de moléculas de material de base principalmente petróleo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nylon;</li><li>• Acrílicos;</li><li>• Poliéster;</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sarja;</li><li>• Cetim;</li><li>• Jacquard.</li></ul> <p><b>10. Construção de malharias utilizadas em tecidos planos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Malharia circular;</li><li>• Malharia retilínea;</li><li>• Malharia de urdume.</li></ul> <p><b>11. Maquetes têxteis</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• De tecidos planos;</li><li>• Aplicação em produto autoral de design de moda.</li></ul> <p><b>12. Principais processos e beneficiamentos aplicados nos materiais têxteis</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Beneficiamentos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ beneficiamento primário;</li><li>✓ beneficiamento secundário;</li><li>✓ beneficiamento terciário;</li><li>✓ tipos de lavagens.</li></ul></li><li>• Definições das lavagens em jeans:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <i>stonewashed</i>;</li><li>✓ <i>délavé</i>;</li><li>✓ jato de areia;</li><li>✓ aplicação de produtos químicos;</li><li>✓ puído;</li><li>✓ <i>used</i>;</li><li>✓ laser;</li><li>✓ processos computadorizados;</li><li>✓ processos limpos e sustentáveis.</li></ul></li><li>• Definições de tingimentos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ tipos e características;</li><li>✓ tipos de corantes e relação com tipos de fibras e tecidos;</li><li>✓ tingimentos naturais e sustentáveis;</li><li>✓ tingimentos tecnológicos;</li><li>✓ tingimentos nanotecnológicos.</li></ul></li></ul> <p><b>13. Certificações, etiquetagem e conservação do vestuário</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Normas de etiquetagem;</li><li>• Legislação e multas;</li><li>• Aplicativos informatizados;</li><li>• Etiquetas especiais para moda inclusiva;</li><li>• Selos e etiquetas ambientais e sustentáveis.</li></ul>	
--	--

- Elastano;
- Polipropileno.

#### 6. Fibras químicas diversas

- Amianto;
- Carbono;
- Vidro;
- Metálicas:
  - ✓ ouro;
  - ✓ prata;
  - ✓ cobre;
  - ✓ latão;
  - ✓ alumínio.

#### 7. Novas fibras têxteis

- Fibras obtidas por nanotecnologia;
- Fibras sustentáveis.

#### 8. Estruturas têxteis utilizadas na confecção de produtos de design de moda

#### 14. A aplicabilidade dos tecidos no processo criativo

- Caimento dos tecidos;
- Segmentação de produto;
- Utilidade;
- Estética desejada;
- Variáveis:
  - ✓ tecidos e sazonalidade;
  - ✓ tecidos e gênero;
  - ✓ tecidos e poder aquisitivo;
  - ✓ tecidos e funcionalidade;
  - ✓ tecido e poder simbólico.

#### 15. Apresentação visual de pesquisas

- Painéis;
- Apresentações;
- Infográficos;
- Mostruários.

### Informações Complementares

#### Atribuições e Responsabilidades

- Acompanhar a concepção de produtos de moda.
- Identificar sequências operacionais de costura industriais.
- Adaptar modelos das principais bases de peças do vestuário.
- Registrar informações em fichas técnicas e memoriais descritivos.
- Identificar normas e características sensoriais e técnicas de peças de vestuário.

#### Valores e Atitudes

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

#### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Demonstrar capacidade de análise e tomada de decisão.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.

#### Orientações

Sugere-se que a equipe docente estimule o grupo de estudantes a observar os materiais de forma articulada com temas relacionados ao reaproveitamento têxtil e as técnicas de *upcycling*.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

### Carga horária (horas-aula)

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	40	<b>Total</b>	40 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**5.4.2. MÓDULO II: Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO****II.1 – PROJETOS DE MODA II****Função:** Estamparia e Rapport – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar conceitos de moda, segmentação mercadológicas, tendências de consumo, por meio de diferentes técnicas de produção de estamparia industrial.</p> <p>2. Apresentar metodologias de criação para desenvolvimento de design têxtil aplicado a produtos de moda e respectivos resultados.</p> <p>3. Elaborar um projeto de coleção de estampas, localizadas e corridas, que ao mesmo tempo, considere variantes de cor e tamanho e atenda às demandas de um segmento de produtos de moda.</p> <p>4. Organizar apresentação da coleção de estampas em formatos diversos, tais como: books criativos, editoriais de moda, vídeos e testeiras de amostra.</p>	<p>1.1 Identificar as vertentes de design têxtil, utilizando como critério os tipos aplicação de seus elementos e recursos técnicos.</p> <p>1.2 Identificar quesitos técnicos da estamparia, considerando suas organizações técnicas, tais como: equipamentos, suportes, materiais, acabamentos e tendências de moda.</p> <p>1.3 Identificar materiais e técnicas aplicadas à estamparia localizada.</p> <p>1.4 Organizar mostruário de amostra com tipos de estamparias e sua aplicação em produtos de moda.</p> <p>2.1 Operacionalizar metodologias de criação de estamparia e suas etapas durante a criação da estampa localizada.</p> <p>2.2 Operacionalizar metodologias de criação de estamparia e suas etapas durante a criação da estampa corrida.</p> <p>2.3 Operacionalizar ferramentas digitais para desenvolvimento de estamparia.</p> <p>2.4 Montar um arquivo de estampa, corrida e localizada, considerando as configurações técnicas solicitadas pelo fornecedor.</p> <p>3.1 Desenvolver pesquisa imagética alinhada a determinado segmento de produtos de moda.</p> <p>3.2 Selecionar técnicas, materiais e insumos para determinado segmento de produtos de moda.</p> <p>3.3 Definir tema que embase o desenvolvimento de uma coleção de estamparia.</p> <p>3.4 Testar variantes cromáticas de cada estampa da coleção.</p> <p>3.5 Codificar as variantes cromáticas, considerando as escalas CMYK, PANTONE, RGB e LAB.</p> <p>3.6 Apresentar um mostruário de estampas localizadas e corridas, para determinado usuário e segmento, considerando variantes de cor e tamanho.</p> <p>4.1 Desenvolver fichas técnicas de estamparia para coleção.</p> <p>4.2 Prototipar as amostras da coleção por meio de plotagens, impressões, aplicações da coleção de estamparia.</p>

	<p>4.3 Definir formato de apresentação da coleção.          4.4 Apresentar resultados conceituais e escolhas técnicas referentes à coleção de estampas desenvolvidas.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p><b>1. Produção de estamparia industrial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas;</li> <li>• Segmentação mercadológica;</li> <li>• Tendências de consumo;</li> <li>• Vertentes:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ design têxtil;</li> <li>✓ design de superfície;</li> <li>✓ estamparia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ artesanal;</li> <li>○ industrial;</li> <li>○ digital.</li> </ul> </li> <li>✓ estamparia (sublimação);</li> <li>✓ impressão botânicas e sustentáveis;</li> <li>✓ informações técnicas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ técnicas;</li> <li>○ suportes;</li> <li>○ materiais:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tecidos;</li> <li>▪ substratos.</li> </ul> </li> <li>○ acabamentos;</li> <li>○ tendências de moda.</li> </ul> </li> <li>✓ equipamentos;</li> <li>✓ aplicativos digitais:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ vetoriais;</li> <li>○ <i>bitmap</i>;</li> <li>○ aplicativos:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ gratuitos;</li> <li>▪ que acompanham equipamentos.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicação em produtos de moda.</li> </ul> <p><b>6. Metodologias de criação para desenvolvimento de design têxtil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etapas durante a criação da estampa localizada:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ pesquisa imagética e para criação de estampa;</li> <li>✓ técnicas de composição de imagem para criação de estampa;</li> <li>✓ tratamentos de imagens;</li> <li>✓ logotipos;</li> <li>✓ tipografia vestíveis.</li> </ul> </li> <li>• Conceito e criação de módulos;</li> <li>• Simetrias e assimetrias;</li> <li>• Multiplicação;</li> <li>• Espelhamentos;</li> <li>• Repetições;</li> <li>• Técnicas de criação do Raport;</li> <li>• Movimentos do Raport.</li> </ul> <p><b>7. Ferramentas digitais para desenvolvimento de estamparia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de composição para estamparia digital;</li> <li>• Sistemas de cor:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pantone;</li> <li>✓ CMYK.</li> <li>✓ RGB;</li> <li>✓ LAB.</li> </ul> </li> <li>• Equipamentos e tipos de impressoras;</li> <li>• Tecidos para estamparia digital;</li> <li>• Sublimação;</li> <li>• Impressão direta/ indireta;</li> <li>• Teste de impressão e lavagem.</li> </ul> <p><b>8. Arquivo de estampa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Configurações técnicas solicitadas pelo fornecedor.</li> </ul> <p><b>9. Projeto de coleção de estampas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variantes de cor;</li> <li>• Tamanho;</li> <li>• Corrida;</li> <li>• Localizada;</li> </ul>
<p><b>2. Tecnologias aplicadas durante o processo de estamparia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Impressão 3D;</li> <li>• Impressão laser.</li> </ul> <p><b>3. Tecidos e substratos que recebem estampas em diferentes formatos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tamanho;</li> <li>• Técnica de estamparia;</li> <li>• Substrato;</li> <li>• Tipos de acabamentos e secagem de estamparia:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ calandragem;</li> <li>✓ secador técnico;</li> <li>✓ reagentes químicos de secagem.</li> </ul> </li> </ul>	

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Fontes de pesquisas de tendências de moda ligados ao universo da estamparia.</li></ul> <p><b>4. Materiais e técnicas aplicadas a estamparia localizada</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Transfer;</li><li>• Serigrafia;</li><li>• Pigmentos;</li><li>• Pastas especiais;</li><li>• <i>Foil</i>;</li><li>• <i>Devorè</i>;</li><li>• Flocagem;</li><li>• Glitter;</li><li>• Stencil;</li><li>• Tipos de tela e abertura de fios.</li></ul> <p><b>5. Mostruário</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de estamparias:</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Demandas de um segmento de produtos de moda;</li><li>• Etapas:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ pesquisa imagética;</li><li>✓ técnicas, materiais e insumos;</li><li>✓ tema.</li></ul></li><li>• Apresentação:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ mostruário;</li><li>✓ books criativos;</li><li>✓ editoriais de moda;</li><li>✓ vídeos;</li><li>✓ testeiras de amostra;</li><li>✓ fichas técnicas;</li><li>✓ protótipos:<ul style="list-style-type: none"><li>○ plotagens;</li><li>○ impressões;</li><li>○ aplicações.</li></ul></li></ul></li></ul> |
|---|---|

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Elaborar planilha de custos.
- Descrever sequências operacionais.
- Organizar portfólio de desenhos técnicos.
- Produzir *mockups*, protótipos e simulações digitais.
- Organizar pesquisas em materiais visuais e audiovisuais.

**Atribuições Empreendedoras**

- Explorar novos nichos ou tendências.
- Sugerir a criação de novos produtos, serviços ou processos.
- Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar capacidade de análise e tomada de decisão.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.

**Orientações**

Orienta-se aos alunos a desenvolverem a coleção de estampas por meio de oficinas de criação/criatividade, contemplando diferentes tipos de estamparia, desde os mais experimentais e caseiros até os que contam com tecnologias de impressão digital.

Sugere-se, ainda, que a equipe docente incentive o grupo de estudantes a produzir protótipos, principalmente fomentando parcerias que viabilizem financeiramente a apresentação materializada dos projetos.

É importante que o grupo de estudantes pesquise marcas, nomes, lojas e empresas nacionais como fonte de pesquisa para os projetos de moda a serem realizados no módulo. Uma forma de fomentar este contato é convidar a turma para apreciar a rua e o consumo do entorno da unidade de ensino, como forma de identificar possibilidades de intervenção nos modelos de consumo.

Este componente contempla a criação de coleções de cápsulas que articulem as perspectivas da sustentabilidade com alternativas comerciais.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

## II.2 – MOULAGE II

**Função:** Modelagem tridimensional de bases – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
1. Adaptar modelos diferenciados dos principais tipos de bottons (saias e calças) do vestuário, atendendo às necessidades dos diversos públicos, utilizando técnicas de moulage.	1.1 Preparar o <i>toile</i> com técnicas de passadoria industrial para a construção dos principais tipos de bottons (saias e calças). 1.2 Executar adaptações dos principais modelos de bottons (saias e calças) de vestuário, utilizando as técnicas de moulage. 1.3 Planificar um dos <i>toiles</i> de estudos de modelos de bottons, transformando a moulage em uma peça tridimensional. 1.4 Confeccionar protótipo em algodão cru de um dos tipos das adaptações de bottons com possíveis correções, estruturas e estudos de acabamento.
2. Adaptar modelos diferenciados dos principais tipos de tops do vestuário atendendo às necessidades dos diversos públicos, utilizando técnicas de moulage.	2.1 Preparar o <i>toile</i> com técnicas de passadoria industrial para a construção dos principais tipos de tops. 2.2 Executar adaptações dos principais modelos de tops do vestuário, utilizando as técnicas de moulage. 2.3 Planificar <i>toile</i> de um dos estudos dos principais modelos de tops, transformando em base tridimensional. 2.4 Confeccionar protótipo em algodão cru de um dos tipos de tops com possíveis correções, estudos de estruturas e estudos de acabamento.
3. Adaptar modelos diferenciados dos principais tipos de vestidos do vestuário, atendendo às necessidades dos diversos públicos, utilizando técnicas de moulage.	3.1 Construir um modelo diferenciado de vestidos de festa, atendendo às necessidades dos diversos públicos, utilizando técnicas de moulage. 3.2 Preparar o <i>toile</i> com técnicas de passadoria industrial para a construção dos principais tipos de tops. 3.3 Executar um protótipo de vestido de festa, utilizando conhecimentos adquiridos por meio de moulage. 3.4 Construir portfólio de moulage, apresentando todos os estudos do componente curricular ministrados durante o semestre.
Bases Tecnológicas	
1. Adaptação modelo de <i>bottons</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudos:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ de calça/bermuda social com prega no manequim de moulage;</li> <li>✓ de pregas em saias construídos pela moulage;</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ de blusa com rotação de pense construído em moulage;</li> <li>✓ de tipos de gola construído em moulage;</li> <li>✓ de tipos de mangas construído em moulage;</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ de babados aplicados em saias construídos pela moulage;</li> <li>✓ de franzidos em saias construídos pela moulage;</li> <li>✓ de volume balonê em saias construídos pela moulage;</li> <li>✓ de acabamento;</li> <li>✓ de caiamento de tecido;</li> <li>✓ para estruturação da tela:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ entretelas;</li> <li>○ barbatanas;</li> <li>○ filó;</li> <li>○ tunil;</li> <li>○ voil;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> <li>• Planificação de <i>toile</i>:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ base tridimensional.</li> </ul> </li> <li>• Costura de peça piloto;</li> <li>• Provas e correções;</li> <li>• Confecção do protótipo;</li> <li>• Técnicas de fechamento.</li> </ul> <p><b>2. Adaptação modelo de tops</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudos:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ de técnica de corsetaria construído em moulage;</li> <li>✓ de drapeado francês construído em moulage;</li> <li>✓ de drapeado egípcio construído em moulage;</li> <li>✓ de estruturas da tela:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ entretelas;</li> <li>○ barbatanas;</li> <li>○ filó;</li> <li>○ tunil;</li> <li>○ voil;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> <li>• Provas e correções de tela.</li> </ul> <p><b>3. Construção de vestido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenho técnico do vestido;</li> <li>• Detalhamento das técnicas de moulage aplicadas;</li> <li>• Cartela de amostras:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ de tecidos;</li> <li>✓ de aviamentos;</li> <li>✓ de materiais;</li> <li>✓ de estruturas.</li> </ul> </li> </ul>
---	---

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Descrever sequências operacionais.
- Adaptar moldes de peças de vestuário.
- Produzir *mockups*, protótipos e simulações digitais.
- Selecionar suas respectivas bases das peças de vestuário.
- Definir elementos que colaboram para a composição do discurso artístico.
- Definir acabamentos de peças de vestuário que colaboram na vestibilidade.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.

**Orientações**

Sugere-se à equipe docente a organização de propostas que incentivem a turma a compreender noções e conceitos de tridimensionalidade e volume, tais como: a construção de um manequim de papel estruturado em uma base bidimensional do corpo, em escala reduzida; a construção de uma base sobre a qual possam ser realizados os exercícios e a experimentação do maior número de técnicas durante a aula, exercitando assim posturas criativas e autônomas.

Vislumbra-se a possibilidade de realização de projetos interdisciplinares com o componente curricular de “Representação Digital de Produtos do Vestuário”, a fim de fazer a representação gráfica das peças desenvolvidas, contemplando conceitos, tais como “zero waste” e “economia criativa”.

É importante destacar, ainda, a necessidade de ajudar a turma a compor seu portfólio profissional, considerando 4 etapas: *toile*, planificação, registro fotográfico e memorial descritivo.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

## II.3 – COSTURA E ACABAMENTOS

**Função:** Definição de sequências operacionais – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar técnicas de costura utilizadas para o fechamento e os acabamentos de peças do vestuário, tendo como instrumento as práticas em máquinas retas (ponto 301) e máquina overloque (ponto 504).</p> <p>2. Analisar técnicas de costura utilizadas para o fechamento de peças de vestuário, utilizando aviamentos e seus processos de fixação nos produtos de moda.</p> <p>3. Produzir peças de vestuário, utilizando os diferentes tipos de linhas, fios, agulhas, tecidos e acabamentos adequados ao projeto de moda.</p>	<p>1.1 Operacionalizar técnicas de costura executadas em máquina reta (ponto 301) e overloque (ponto 504) utilizados para fechamento de peças e acabamentos de costura de produtos de moda.</p> <p>1.2 Operacionalizar técnicas de costura executadas em máquina overloque (ponto chuleio classe 504) e máquina de costura reta (ponto fixo 301) utilizados para fechamento de peças e acabamentos de costura de produtos de moda.</p> <p>1.3 Organizar portfólio dos principais tipos de costura retas indústrias (ponto fixo 301) e overloques e sua usabilidade em produtos de moda.</p> <p>1.4 Descrever sequência operacional dos principais tipos de acabamentos apresentados.</p> <p>2.1 Identificar modelos e tipos de zíperes, bem como normas técnicas e sua aplicabilidade em produtos de moda.</p> <p>2.2 Operacionalizar técnicas de aplicação de zíperes em produtos de moda.</p> <p>2.3 Identificar modelos e tipos de botão, bem como normas técnicas e sua aplicabilidade em produtos de moda.</p> <p>2.4 Operacionalizar técnicas de aplicação de botões e abertura de casa de botões em produtos de moda.</p> <p>2.5 Organizar pesquisa imagética com os principais tipos de zíperes e botões e sua usabilidade em produtos de moda.</p> <p>3.1 Identificar tipos de encaixe e risco para melhor aproveitamento do tecido plano.</p> <p>3.2 Operacionalizar a construção de uma peça do vestuário, contemplando técnicas de corte, fechamentos e acabamentos apresentados durante o curso.</p>

## Bases Tecnológicas

<p>1. Fechamento e acabamentos de peças do vestuário e demais produtos de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Máquina retas (ponto fixo 301);</li> <li>• Máquina overloque (ponto chuleio 504):           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ técnicas de costura;</li> <li>✓ reconhecimentos das partes da máquina overloque;</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fechamentos;</li> <li>• Acabamentos.</li> </ul> <p>8. Operações básicas de costura em máquinas retas para peças do vestuário</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fechamento e montagem;</li> <li>• Pespontos;</li> <li>• Aplicação:</li> </ul>
--	--

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ equipamentos que podem ser acoplados.</li><li>• Costuras:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ costura aberta com técnica em passadaria e com acabamento em overloque;</li><li>✓ costura tombada com técnica em passadaria e com acabamento em overloque;</li><li>✓ costura aberta com técnica em passadaria e com acabamento em viés;</li><li>✓ costura francesa;</li><li>✓ costura inglesa;</li><li>✓ costura de barra/bainha de roupa com overloque e pesponto de máquina reta;</li><li>✓ costura de barra/bainha de roupa com overloque e ponto manual;</li><li>✓ acabamento barra lenço.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ bolso;</li><li>✓ zíper.</li><li>• Confecção:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ barra;</li><li>✓ bainha;</li><li>✓ cós;</li><li>✓ mangas carcelas;</li><li>✓ punhos;</li><li>✓ golas/ colarinhos.</li></ul></li><li>• Acabamentos de peças do vestuário.</li></ul>
<p><b>2. Modelos, tipos de zíperes, normas técnicas e sua aplicabilidade em produtos de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Zíper impermeável;</li><li>• Ziper invisível.</li></ul>	<p><b>9. Apresentações sobre os acabamentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sequências operacionais:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ dos principais pontos manuais;</li><li>✓ técnicas de passadaria.</li></ul></li><li>• Relações entre:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ pontos;</li><li>✓ técnicas de passadaria;</li><li>✓ sequência operacional;</li><li>✓ tipo de produtos de moda.</li></ul></li><li>• Passagem de linha no overloque;</li><li>• Acabamento chuleado feito em overloque em ângulos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ retos;</li><li>✓ curvos;</li><li>✓ quinas.</li></ul></li></ul>
<p><b>3. Modelos, tipos de botões, normas técnicas e sua aplicabilidade em produtos de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Botões convencionais;</li><li>• Botões decorativos;</li><li>• Botões de pressão;</li><li>• Botões e forrado;</li><li>• Botões flexíveis;</li><li>• Botões sustentáveis.</li></ul>	<p><b>10. Confecção de peças de vestuário com adequação de diferentes tipos de linhas, fios, agulhas e tecidos e acabamento</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Projeto “camisa e calça” confeccionadas com técnicas de:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ corte;</li><li>✓ encaixe;</li><li>✓ fechamento;</li><li>✓ acabamentos apresentados o curso;</li><li>✓ desenvolvida em tecido plano sem elastano.</li></ul></li></ul>
<p><b>4. Técnicas de aplicação de botões e abertura de casa de botões em produtos de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicação de botão convencional, utilizando máquina industrial (botoneiras);</li><li>• Aplicação de botão, utilizando máquina caseira;</li><li>• Abertura de casa de botão convencional, utilizando máquina industrial (caseadeira);</li><li>• Abertura de casa de botão convencional, utilizando máquina caseira;</li><li>• Construção e aplicação de aselha;</li><li>• Forração de botão bombê.</li></ul>	<p><b>11. Normas de segurança e saúde no trabalho</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Proteção sonora:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ protetor auditivo.</li></ul></li><li>• Controle de temperatura no ambiente:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ planejamento de instalação e uso adequado de máquinas e equipamentos geradores de calor:<ul style="list-style-type: none"><li>○ ferro de passar roupa;</li><li>○ máquina de entrela;</li><li>○ demais equipamentos emissores de calor.</li></ul></li></ul></li></ul>
<p><b>5. Portfólios</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pesquisa imagéticas dos produtos e das técnicas de costuras apresentadas;</li></ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amostras e utilização dos pontos em produtos de moda:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ costura retas industriais (ponto 301);</li> <li>✓ overloques (ponto chuleio 504).</li> </ul> </li> <li>• Tipos de botões, zíperes e sua aplicabilidade no desenvolvimento de produtos de moda;</li> <li>• Amostras de costura manual.</li> </ul> <p><b>6. Tipos de encaixe e riso para melhor aproveitamento do tecido plano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encaixe par;</li> <li>• Encaixe ímpar (único);</li> <li>• Encaixe misto;</li> <li>• Risco manual direto no tecido;</li> <li>• Risco manual sobre o papel;</li> <li>• Risco automatizado.</li> </ul> <p><b>7. Construção de uma peça do vestuário</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de corte;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ revezamento de função, quando possível;</li> <li>✓ instalação e utilização de ventilação natural e/ou artificial.</li> <li>• Manuseio de produtos químicos:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ uso de luvas e máscaras apropriadas.</li> </ul> </li> <li>• Adequação da postura do trabalhador:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ regular altura das mesas de trabalho que devem estar de acordo com as características de cada trabalhador;</li> <li>✓ busca de ambiente com maior conforto e menos estresse físico.</li> </ul> </li> <li>• Medidas de controle e segurança nos processos de corte;</li> <li>• Treinamento e orientações:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ relações entre processos administrativos e produtivos;</li> <li>✓ revisão e atualização das medidas de controle e segurança.</li> </ul> </li> </ul>
---	---

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Descrever sequências operacionais.
- Adaptar moldes de peças de vestuário.
- Definir acabamentos de peças de vestuário que colaboram na vestibilidade.
- Verificar elementos visuais e detalhes do modelo a ser construído no desenho de moda.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar ações que promovam a cooperação.
- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.
- Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas.

**Orientações**

Os componentes “Moulage”, “Representação Digital de Peças do Vestuário” e “Costura e Acabamentos” devem articular-se no acompanhamento interdisciplinar dos projetos de desenvolvimento, confecção e representação de um protótipo de top e botton.

Sugere-se à equipe docente: a realização de exercícios com materiais que caibam em pastas portfólio: papel formato A4, tecido de algodão cru, cortado em formato A4; a proposição de projetos baseados na confecção de uma “saia”, “camisa” e “calça”: confeccionada em tecido plano final sem elastano (exceto algodão cru), aplicando as técnicas apresentadas durante o semestre, de acordo com alinhamento com seu produto final e considerando a escolha de um dos seguintes modelos: reta, godê, evasê, básicos, clássicos ou casuais.

Sugere-se, ainda, que a equipe docente crie rotinas: de elaboração de pesquisas imagéticas, de organização de amostras de técnicas, com painéis que demonstram a aplicabilidade da técnica, com descrição de sequências operacionais da técnica selecionada, com registro fotográfico e com a organização de um book/portfólio de costura.

Seria interessante, também, organizar situações de visitas técnicas a confecções e a oficinas de costura para entrar em contato com tipos diversos de maquinários do mercado.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**II.4 – TÉCNICAS DE DESENHO E DESIGN APLICADOS À MODA II****Função:** Fundamentos do Design de Moda – **Classificação:** Planejamento e Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar as especificidades estéticas e técnicas do trabalho de ilustração de profissionais do campo do Design, com foco no Design de Moda.</p> <p>2. Analisar conceitos históricos e teóricos do Design aplicado à Moda, considerando o perfil de consumo.</p> <p>3. Aplicar conceitos inerentes à teoria do Design no planejamento e desenvolvimento de produtos de moda.</p>	<p>1.1 Pesquisar referências de representações, esboços e desenhos praticados em campos diversos do Design.</p> <p>1.2. Identificar estilos e características que denotam as especificidades do modo de ilustrar de profissionais renomados do campo do Design.</p> <p>1.3. Apresentar as características técnicas e estéticas do trabalho de ilustração de um profissional do segmento de Design de Moda por meio de um <i>moodboard</i>.</p> <p>2.1 Identificar os fundamentos do Design aplicados a tipos diversos de projetos e produtos.</p> <p>2.2 Pesquisar informações que contextualizam a origem e a história do Design.</p> <p>2.3 Desvincular o gosto pessoal do processo de criação de projetos de moda, considerando o perfil do público consumidor.</p> <p>2.4 Elaborar <i>moodboards</i> e infográficos temáticos com base na seleção e curadoria de objetos de design.</p> <p>3.1 Relacionar a sintaxe visual com o desenvolvimento e criação de produtos de moda.</p> <p>3.2 Relacionar os princípios do design com as características plásticas, estéticas e conceituais de produtos de moda.</p> <p>3.3 Elaborar propostas de criação de texturas para produtos de moda.</p> <p>3.4 Elaborar propostas de criação de formas no desenvolvimento e criação de produtos de moda.</p> <p>3.5 Elaborar produtos de moda, considerando diferentes combinações cromáticas.</p> <p>3.6 Apresentar pesquisas imagéticas e etapas do processo criativo de produtos de moda por meio de pranchas.</p>

**Bases Tecnológicas**

<p>1. Busca de linguagem autoral ao desenhar croquis de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleção de referências;</li> <li>• Técnicas e de proporções anatômicas tradicionais no Design de moda;</li> <li>• Descolamento dos padrões estéticos tradicionais do segmento de Moda:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ formas;</li> <li>✓ proporções;</li> <li>✓ linhas;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design de espaços físicos;</li> <li>• Design como processo;</li> <li>• Design de serviço;</li> <li>• Design de moda;</li> <li>• Design visual;</li> <li>• outros.</li> </ul> <p><b>6. História do Design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cultura material e design;</li> <li>• Industrialização:</li> </ul>
---	---

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ elementos lúdicos;</li><li>✓ outros.</li></ul> <p><b>2. Técnicas de pintura em croquis de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Profissionais atuantes no segmento da moda;</li><li>• Materiais;</li><li>• Demandas estéticas do projeto;</li><li>• Combinação de técnicas de pintura.</li></ul> <p><b>3. Desenvolvimento de coleção</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Moodboard</i>:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ público;</li><li>✓ tendência;</li><li>✓ tema.</li></ul></li><li>• Cartela:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ cores;</li><li>✓ tecidos;</li><li>✓ aviamentos.</li></ul></li><li>• Elementos do design;</li><li>• Unidade;</li><li>• Criatividade.</li></ul> <p><b>4. Apresentação de resultados visuais</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Croquis;</li><li>• <i>Moodboard</i>;</li><li>• Pranchas;</li><li>• Slide;</li><li>• Ilustrações;</li><li>• Portfólios:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ plataforma ou suporte:<ul style="list-style-type: none"><li>○ analógico;</li><li>○ digital.</li></ul></li><li>✓ formatos e configurações técnicas da plataforma;</li><li>✓ seleção de produções visuais;</li><li>✓ recorte temático;</li><li>✓ legendas;</li><li>✓ textos técnicos;</li><li>✓ contextualização;</li><li>✓ diagramação:<ul style="list-style-type: none"><li>○ narrativa visual;</li><li>○ unidade visual.</li></ul></li></ul></li></ul> <p><b>5. Design aplicados a projetos e produtos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Design centrado no usuário;</li><li>• Design de produtos digitais;</li><li>• Design de produtos físicos;</li></ul> <td style="vertical-align: top;"><ul style="list-style-type: none"><li>✓ Século XVIII;</li><li>✓ Século XIX.</li></ul><ul style="list-style-type: none"><li>• Revolução Industrial:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ contexto histórico;</li><li>✓ econômicos;</li><li>✓ tecnológicos.</li></ul></li><li>• Movimento <i>Arts and Crafts</i>;</li><li>• <i>Art Nouveau</i>;</li><li>• Design, indústria e consumo;</li><li>• Pioneiros do design;</li><li>• Vanguardas europeias:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ construtivismo;</li><li>✓ de stijl.</li></ul></li><li>• Bauhaus e seu contexto histórico;</li><li>• Design em tempos de guerra;</li><li>• Design Contemporâneo;</li><li>• Design Decolonial:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ visão não eurocêntrica do design.</li></ul></li><li>• Design Brasileiro;</li><li>• Função social do design.</li></ul><p><b>7. Sintaxe visual aplicada ao desenvolvimento e à criação de produtos de moda</b></p><p><b>8. Harmonização entre elementos do design de moda no desenvolvimento e na venda de produtos</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>• Cor;</li><li>• Material;</li><li>• Forma;</li><li>• Textura;</li><li>• Tecidos;</li><li>• Apresentação de produtos na arara.</li></ul><p><b>9. Elaboração de pranchas e portfólios</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>• Materiais;</li><li>• Procedimentos de organização;</li><li>• Tipos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ analógicas;</li><li>✓ digitais.</li></ul></li><li>• Demandas de diferentes nichos de trabalho;</li><li>• Temas;</li><li>• Conteúdos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ desenhos;</li><li>✓ colagens;</li><li>✓ amostras;</li><li>✓ fotografias;</li><li>✓ outros.</li></ul></li></ul></td>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Século XVIII;</li><li>✓ Século XIX.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Revolução Industrial:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ contexto histórico;</li><li>✓ econômicos;</li><li>✓ tecnológicos.</li></ul></li><li>• Movimento <i>Arts and Crafts</i>;</li><li>• <i>Art Nouveau</i>;</li><li>• Design, indústria e consumo;</li><li>• Pioneiros do design;</li><li>• Vanguardas europeias:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ construtivismo;</li><li>✓ de stijl.</li></ul></li><li>• Bauhaus e seu contexto histórico;</li><li>• Design em tempos de guerra;</li><li>• Design Contemporâneo;</li><li>• Design Decolonial:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ visão não eurocêntrica do design.</li></ul></li><li>• Design Brasileiro;</li><li>• Função social do design.</li></ul> <p><b>7. Sintaxe visual aplicada ao desenvolvimento e à criação de produtos de moda</b></p> <p><b>8. Harmonização entre elementos do design de moda no desenvolvimento e na venda de produtos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cor;</li><li>• Material;</li><li>• Forma;</li><li>• Textura;</li><li>• Tecidos;</li><li>• Apresentação de produtos na arara.</li></ul> <p><b>9. Elaboração de pranchas e portfólios</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Materiais;</li><li>• Procedimentos de organização;</li><li>• Tipos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ analógicas;</li><li>✓ digitais.</li></ul></li><li>• Demandas de diferentes nichos de trabalho;</li><li>• Temas;</li><li>• Conteúdos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ desenhos;</li><li>✓ colagens;</li><li>✓ amostras;</li><li>✓ fotografias;</li><li>✓ outros.</li></ul></li></ul>
---	---

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Registrar informações em pranchas de criação.
- Aplicar técnicas de desenho e ilustração de croquis.
- Verificar elementos do design na criação de produtos de moda.
- Montar arquivos de prancha de criação, cartelas de cores e croquis.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar ações que promovam a cooperação.
- Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.

**Orientações**

É desejável que a equipe docente desconstrua as características costumeiramente utilizadas em croquis tradicionais (alongados e esguios) e incentive a construção de corpos mais diversos ou que incentive ilustrações mais artísticas e conceituais.

A equipe docente deve incentivar os grupos de alunos a pensar sobre diversidade e representatividade corporal e étnica. Orienta-se que a equipe docente auxilie o grupo de estudantes a adaptarem bases com as características principais de cada tipo de corpo, de forma a incentivar cada estudante a refletir e criar desenhos de corpos diversos.

Orienta-se que a equipe docente articule aulas teóricas ricas em recursos visuais e propostas de fixação, a fim de aplicar os princípios do Design, especificamente, a projetos de moda.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

## II.5 – MODELAGEM PLANA II

**Função:** Estudos de antropometria – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Adaptar modelos de peças do vestuário em tecidos planos e malhas, com base em desenhos de moda.</p> <p>2. Aplicar técnicas de modelagem com a finalidade de obtenção de detalhes e volumes do modelo a ser construído.</p> <p>3. Analisar métodos de adaptação de um molde base adequados ao projeto de peças de vestuário.</p>	<p>1.1 Interpretar informações descritas no desenho de moda, croqui ou desenho técnico.</p> <p>1.2 Identificar modelos das peças de vestuário e selecionar suas respectivas bases.</p> <p>1.3 Identificar no desenho de moda, elementos visuais e detalhes do modelo a ser construído.</p> <p>1.4 Apresentar informações técnicas e estéticas relacionadas ao projeto a ser realizado por meio de painéis e <i>moodboards</i>.</p> <p>2.1 Selecionar o tecido a ser aplicado no projeto.</p> <p>2.2 Identificar volumes e silhuetas adequadas à proposta conceitual do projeto.</p> <p>2.3 Identificar pontos de aberturas que caracterizam a vestibilidade da peça de vestuário.</p> <p>2.4 Definir acabamentos adequados a peças de vestuário.</p> <p>2.5 Apresentar informações técnicas e estéticas relacionadas ao projeto a ser realizado por meio de painéis, <i>moodboards</i> e protótipos.</p> <p>3.1 Selecionar molde base adequado ao projeto.</p> <p>3.2 Propor adaptações e acréscimos de volume e demais variações apoiadas no molde base.</p> <p>3.3 Elaborar estudos de adaptação de moldes de peças de vestuário.</p> <p>3.4 Executar o diagrama e o molde para corte.</p>
Bases Tecnológicas	
<p>1. Adaptação de modelos das peças do vestuário</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecidos planos e malhas;</li> <li>• Descrição: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ desenho de moda;</li> <li>✓ croqui;</li> <li>✓ desenho técnico.</li> </ul> </li> <li>• Modelos das peças de vestuário;</li> <li>• Seleção de bases;</li> <li>• Elementos visuais e detalhes do modelo a ser construído.</li> </ul> <p>2. Métodos de adaptação de um molde base adequados ao projeto de peças de vestuário</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleção de moldes bases;</li> <li>• Proposição de: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ adaptações;</li> <li>✓ acréscimos de volume;</li> <li>✓ variações apoiadas no molde base.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ godê;</li> <li>✓ justas;</li> <li>✓ pregueada.</li> <li>• Blusas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ retas;</li> <li>✓ amplas;</li> <li>✓ variações de comprimento;</li> <li>✓ variações de acabamentos;</li> <li>✓ tipos de manga, golas e decotes.</li> </ul> </li> <li>• Calças e bermudas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ retas;</li> <li>✓ justas;</li> <li>✓ amplas;</li> <li>✓ variações de comprimento: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ shorts;</li> <li>○ bermudas;</li> <li>○ pescador;</li> <li>○ outras.</li> </ul> </li> <li>✓ variações na altura da cintura:</li> </ul> </li> </ul>

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudos de adaptação de moldes de peças de vestuário;</li> <li>• Execução de diagramas e moldes para corte.</li> </ul> <p><b>3. Modelagem com a finalidade de obtenção de detalhes e volumes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleção de tecidos;</li> <li>• Definição de volumes e silhuetas;</li> <li>• Identificação de pontos de aberturas;</li> <li>• Identificação da vestibilidade da peça de vestuário;</li> <li>• Acabamentos adequados a peças de vestuário;</li> <li>• Seleção de elementos e adaptação de peças em malharia.</li> </ul> <p><b>4. Métodos de adaptação, levando em conta um molde base</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saias: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ evasê;</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ altura real;</li> <li>○ baixa;</li> <li>○ alta.</li> <li>✓ variações de acabamentos;</li> <li>✓ tipos de bolsos.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vestidos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ retos;</li> <li>✓ justos;</li> <li>✓ amplos;</li> <li>✓ drapeados;</li> <li>✓ variações de volumes.</li> </ul> </li> <li>• Adaptação em malharia: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ seleção de elementos.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>5. Métodos de adaptação, levando em conta um molde base</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptações;</li> <li>• Acréscimos de volume;</li> <li>• Variações apoiadas no molde base;</li> <li>• Diagrama e o molde para corte.</li> </ul> |
|---|--|

#### Informações Complementares

##### Atribuições e Responsabilidades

- Descrever sequências operacionais.
- Adaptar moldes de peças de vestuário.
- Produzir *mockups*, protótipos e simulações digitais.
- Selecionar respectivas bases das peças de vestuário.
- Definir acabamentos de peças de vestuário que colaboraram na vestibilidade.

##### Valores e Atitudes

- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.
- Estimular o interesse na resolução de situações-problema.

##### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Assumir responsabilidade pelos atos praticados.
- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.

##### Orientações

Sugere-se que a equipe docente incentive: a realização de estudos de antropometria, considerando a diversidade de formas dos corpos brasileiros, a reflexão crítica a respeito dos métodos tradicionalmente utilizados na indústria da moda e a revisão crítica de materiais, referências teóricas e fórmulas disponíveis em revistas e a apostilas tradicionais da área de Moda.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

#### Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	40	Total	40 horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula

**II.6 – REPRESENTAÇÃO DIGITAL DE PRODUTOS DO VESTUÁRIO****Função:** Elaboração de desenhos e fichas técnicas – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Elaborar desenhos técnicos de produtos de moda com base na sua construção de modelagem, características têxteis e seleção de aviamentos.</p> <p>2. Elaborar fichas técnicas de produtos de moda que contenham especificações técnicas que descrevam seu processo produtivo.</p>	<p>1.1 Observar as características de modelagem, dos tecidos e dos aviamentos, levando em conta a interpretação de modelos e de peças do vestuário.</p> <p>1.2 Identificar convenções gráficas de representação técnica.</p> <p>1.3 Representar peças bases do vestuário por meio do desenho técnico.</p> <p>1.4 Adaptar bases do vestuário com a finalidade de representar tecnicamente vários modelos diferentes.</p> <p>1.5 Identificar características de bases do vestuário cuja estrutura facilita a representação de outros modelos.</p> <p>1.6 Desenvolver portfólio de desenhos técnicos completos com detalhes de modelagem, aplicação de aviamentos e caimento de tecido.</p> <p>1.7 Organizar portfólio de desenhos técnicos com informações detalhadas a respeito da modelagem, da aplicação de aviamentos e do caimento do tecido.</p> <p>2.1 Contextualizar a relação entre a função da ficha técnica e a produção de produtos de moda em larga escala.</p> <p>2.2 Redigir as informações técnicas referentes a cada setor da cadeia produtiva de moda na ficha técnica.</p> <p>2.3 Diagramar fichas técnicas que contenham o desenho técnico e as respectivas descrições do processo de produção de produtos de vestuário.</p> <p>2.4. Construir portfólio contendo fichas técnicas devidamente elaboradas e preenchidas com o desenho técnico da peça e informações de produção.</p> <p>2.5 Organizar portfólio de fichas técnicas que articulem o desenho técnico das peças e a descrição dos processos de produção.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p>1. Definição de desenho técnico de moda com suas características e especificidades</p> <p>2. Softwares gráficos para desenho técnico de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de softwares para desenho;</li> <li>• Vantagens da utilização de software para a elaboração do desenho técnico de moda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Franzidos;</li> <li>• Mangas;</li> <li>• Decotes;</li> <li>• Golas;</li> <li>• Plissados;</li> <li>• Drapeados;</li> <li>• Pregas;</li> <li>• Bolsos;</li> <li>• Diversos fechamentos;</li> </ul>

<p><b>3. Desenho vetorial</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Funcionamento do software, ferramentas e recursos;</li><li>• Ferramentas, comandos e recursos para elaboração do desenho técnico de moda:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ bérzier;</li><li>✓ mão livre;</li><li>✓ forma;</li><li>✓ retângulo;</li><li>✓ linhas guia;</li><li>✓ preenchimento;</li><li>✓ soldar;</li><li>✓ aparar;</li><li>✓ agrupar e desagrupar;</li><li>✓ espelhar;</li><li>✓ copiar e colar;</li><li>✓ duplicar;</li><li>✓ outras.</li></ul></li></ul> <p><b>4. Manequim base para desenho técnico</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Feminino;</li><li>• Masculino;</li><li>• Infantil;</li><li>• Corpos diversos.</li></ul> <p><b>5. Interpretar modelos e referências de moda para representá-las tecnicamente</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Modelagem;</li><li>• Costuras e acabamentos;</li><li>• Tecidos e caiimentos;</li><li>• Aviamentos.</li></ul> <p><b>6. Construir bases do vestuário, utilizando as ferramentas disponíveis no software</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Saia reta;</li><li>• Calça;</li><li>• Blusa com pence;</li><li>• Vestido;</li><li>• Macacão.</li></ul> <p><b>7. Correlação entre tecidos e aviamentos à proposta do produto</b></p> <p><b>8. Adaptar bases do vestuário e representar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diferentes modelagens (shapes);</li><li>• Diferentes caiimentos de tecidos;</li><li>• Babados;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diversos aviamentos;</li><li>• Diversos acabamentos;</li><li>• Diversos tipos de costura;</li><li>• Detalhes de peças:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ filigranas;</li><li>✓ carcelas;</li><li>✓ vistas;</li><li>✓ pespontos;</li><li>✓ outros.</li></ul></li></ul> <p><b>9. Representar tecnicamente</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Padronagens;</li><li>• Estamparias;</li><li>• Texturas;</li><li>• Construções têxteis.</li></ul> <p><b>10. Definição de ficha técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Definição;</li><li>• Função e importância.</li></ul> <p><b>11. Utilização das principais ferramentas para construção de fichas técnicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Retângulo;</li><li>• Tabela;</li><li>• Texto;</li><li>• Zoom;</li><li>• Estilo de linhas e setas;</li><li>• outros.</li></ul> <p><b>12. Modelos e preenchimento de fichas técnicas</b></p> <p><b>13. Revisão sobre a cadeia produtiva de moda e funções de cada etapa</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Criação;</li><li>• Modelagem;</li><li>• Prototipagem;</li><li>• Graduação;</li><li>• Corte;</li><li>• Costura;</li><li>• Acabamento.</li></ul> <p><b>14. Portfólio de desenho técnico</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Preenchimento e diagramação de fichas técnicas;</li><li>• Desenhos técnicos;</li><li>• Informações pertinentes ao desenvolvimento do produto de moda.</li></ul>
<b>Informações Complementares</b>	
<b>Atribuições e Responsabilidades</b>	

- Adaptar moldes de peças de vestuário.
- Organizar portfólio de desenhos técnicos.
- Adequar os recursos tecnológicos ao projeto.
- Utilizar ferramentas digitais para o desenvolvimento de projetos.

**Valores e Atitudes**

- Desenvolver a criticidade.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.

**Orientações**

Sugere-se ao professor que incentive a autonomia do aluno, com base na pesquisa ou na observação de modelos de fichas técnicas, das etapas da cadeia produtiva de moda, da elaboração de fichas técnicas customizadas e das peças de vestuários reais, considerando detalhes, formas, acabamentos, caiimentos, aviamentos etc.

Sugere-se, ainda, a articulação de propostas entre os componentes de “Representação Digital do Vestuário” e “Técnicas de Desenho e Design de Moda”.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula

**II.7 – MODA: CONCEPÇÃO DE MARCA****Função:** Elaboração de conceito e materiais de divulgação – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
1. Analisar fundamentos que embasam o conceito de branding no mercado de moda.	1.1 Diferenciar conceitos fundamentais, tais como: marca, logo, <i>branding</i> , entre outros. 1.2 Pesquisar cases de mercado cujas marcas propõem experiências e diálogos estéticos e sensoriais com o público consumidor. 1.3 Identificar fatores que compõem o DNA de uma marca de moda. 1.4 Identificar variáveis que interfiram na jornada de consumo de marcas de moda. 1.5 Relacionar os signos visuais com os diversos segmentos do setor de moda. 1.6 Identificar etapas do processo criativo de <i>branding</i> . 1.7 Identificar estruturas de elaboração de um briefing e da descrição de um conceito de marca. 1.8 Redigir um briefing ou release de uma marca de moda, considerando potenciais materiais e imateriais, técnicos e simbólicos, abstratos e concretos.
2. Identificar princípios de gestão de marca de moda ( <i>branding</i> ), aplicados ao desenvolvimento de produtos de moda.	2.1 Analisar fatores de resistência de um possível cliente na contratação de serviços de moda. 2.2 Elaborar estratégias de aproximação e engajamento do perfil do cliente desejado. 2.3 Mapear concorrentes, diretos e indiretos, que atuam no mesmo segmento de mercado. 2.4 Pesquisar materiais de divulgação que agreguem valor na decisão de contratação do serviço pelo cliente. 2.5 Definir estratégias de divulgação e respectivas peças de comunicação. 2.6 Organizar formas de apresentação, parciais e finais, que descrevam o serviço a ser prestado em formatos diversos. 2.7 Elaborar identidade visual de serviço de moda, considerando missão, visão e valores. 2.8 Selecionar elementos visuais que compõem a imagem da marca. 2.9 Elaborar <i>mockups</i> , protótipos e simulações digitais dos materiais de divulgação com a respectiva aplicação da identidade visual. 2.10 Elaborar planilha de custos do projeto de divulgação do serviço de moda.
3. Analisar variáveis que interferem na compreensão do comportamento do consumidor de produtos e serviços de moda.	3.1 Diferenciar conceitos fundamentais da área de Marketing.

	<p>3.2 Identificar nichos de mercado relacionados à moda.</p> <p>3.3 Identificar micro e macrotendências que afetam o comportamento do consumidor do produto de moda.</p> <p>3.4 Diferenciar termos chave, tais como: usuário, consumidor, público-alvo e persona.</p> <p>3.5 Aplicar métodos para identificar detalhes do comportamento do consumidor.</p> <p>3.6 Aplicar técnicas de obtenção de dados de perfil de usuário durante rituais de consumo.</p> <p>3.7 Elaborar representações visuais que descrevam as características-chave do público consumidor no formato de painéis.</p> <p>3.8 Elaborar relatórios técnicos sobre o perfil do usuário e o comportamento do consumidor.</p> <p>4.1 Identificar os <i>stakeholders</i> do mercado de moda.</p> <p>4.2 Identificar o comportamento do departamento de Marketing em uma empresa do segmento da moda.</p> <p>4.3 Identificar características e fatores que afetam a concorrência de mercado no segmento de moda.</p> <p>4.4 Pesquisar relatórios de desempenho que representam a performance de uma marca de moda no mercado.</p> <p>4.5 Mapear variáveis e formatos de venda e distribuição de produtos de moda.</p> <p>4.6 Identificar as propostas de valor ou posicionamento de marcas, empresas e produtos de moda, considerando seus diversos segmentos de mercado.</p> <p>4.7 Elaborar apresentações que descrevam a mensagem e o conceito que uma marca comunica por meio dos elementos visuais, posicionamentos de mercado e materiais de divulgação.</p> <p>5.1 Mapear fatores conscientes e inconscientes que interferem nas decisões de compra.</p> <p>5.2 Identificar <i>mix</i> de produtos que compõem uma marca ou loja, considerando preços e formas de pagamento.</p> <p>5.3 Correlacionar dados estatísticos e as informações a respeito do público consumidor.</p> <p>5.4 Mapear os perfis de consumo individual e familiar de produtos, marcas e serviços de moda.</p> <p>5.5 Elaborar planejamento de divulgação de marca, considerando <i>branding</i>, descrição de público-alvo, posicionamento e segmentação no</p>
--	---

	<p>mercado, de forma alinhada ao projeto de Trabalho de Conclusão de Curso.</p>
<b>Bases Technológicas</b>	
1. Termos chave	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuário;</li> <li>• Consumidor;</li> <li>• Público-alvo;</li> <li>• Persona.</li> </ul>
2. Estudos de mapeamento do comportamento do consumidor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musa;</li> <li>• Persona;</li> <li>• Cliente;</li> <li>• <i>Influencer</i>;</li> <li>• Perfil de usuário.</li> </ul>
3. Técnicas de obtenção de dados de perfil de usuário	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rituais de consumo;</li> <li>• Cliente oculto;</li> <li>• Etnografia urbana;</li> <li>• Sonda;</li> <li>• Estudo de caso;</li> <li>• Observação participante;</li> <li>• outros.</li> </ul>
4. Painéis visuais para descrição de perfil de consumidor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Life Style</i>;</li> <li>• Segmentação de mercado;</li> <li>• Painéis de estilo de público;</li> <li>• outros.</li> </ul>
5. Departamento de Marketing em uma empresa do segmento da moda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos do Marketing, considerando cases de Moda: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ necessidades, demandas e desejos;</li> <li>✓ produtos ou serviços;</li> <li>✓ valor, satisfação e qualidade;</li> <li>✓ segmentação e mercado;</li> <li>✓ 4 Ps do Marketing.</li> </ul> </li> <li>• Concorrência de mercado no segmento de Moda;</li> <li>• Relevância do mercado de moda;</li> <li>• Relação com os <i>stakeholders</i> do mercado de Moda: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ empresas;</li> <li>✓ consumidores;</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ consultoria de moda.</li> <li>• Seleção de mercado-alvo;</li> <li>• Aspectos individuais do comportamento do consumidor: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ motivação;</li> <li>✓ percepção;</li> <li>✓ atitudes;</li> <li>✓ estilo de vida e personalidade;</li> <li>✓ autoconceito;</li> <li>✓ aspectos ambientais;</li> <li>✓ grupos de referência.</li> </ul> </li> </ul>
9. Elaboração de apresentações	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicação de marca: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ mensagem;</li> <li>✓ conceito;</li> <li>✓ elementos visuais;</li> <li>✓ posicionamentos de mercado;</li> <li>✓ materiais de divulgação.</li> </ul> </li> <li>• Representações visuais do público consumidor: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ mapa mental;</li> <li>✓ moodboard.</li> </ul> </li> <li>• Descrição de serviços prestados: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ identidade visual;</li> <li>✓ missão, visão e valores.</li> </ul> </li> <li>• Mockups, protótipos e simulações digitais: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ materiais de divulgação.</li> </ul> </li> </ul>
10. Decisão de compra de produtos, marcas e serviços de moda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variáveis: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ econômicos;</li> <li>✓ emocionais;</li> <li>✓ mercadológicos.</li> </ul> </li> <li>• Fatores: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ conscientes;</li> <li>✓ inconscientes.</li> </ul> </li> <li>• Mix de produtos que compõem uma marca ou loja: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ preços;</li> <li>✓ formas de pagamento.</li> </ul> </li> <li>• Dados: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ estatísticos;</li> <li>✓ CRM.</li> </ul> </li> <li>• Perfis de consumo: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ individual;</li> <li>✓ familiar de produtos.</li> </ul> </li> </ul>

- ✓ designers;
- ✓ estilistas;
- ✓ distribuidores;
- ✓ revendedores;
- ✓ outros.

#### 6. Variáveis e formatos de venda e distribuição de produtos de moda

- Ambiente demográfico;
- Ambiente econômico;
- Ambiente natural;
- Ambiente tecnológico;
- Ambiente político-legal;
- Ambiente sociocultural.

#### 7. Propostas de valor ou posicionamento, considerando diversos segmentos de mercado

- Marcas;
- Empresas;
- Produtos de moda.

#### 8. Mapeamento do perfil de consumo

- Tipos de pesquisa;
- Necessidades e desejos;
- Satisfação;
- Valor;
- Nichos de mercado;
- Personas;
- Tendências;
- Serviços:

- Ciclo de vida de produtos de moda;
- Fatores de resistência na contratação de serviços de moda.

#### 11. Precificação

- Valor de hora técnica do prestador de serviço no segmento de moda;
- Perfil financeiro do público-alvo;
- Predisposições à compra de produtos, marcas ou serviços de moda;
- Conceito de preço;
- Demonstrativos:
  - ✓ planilhas de custo;
  - ✓ gráficos.
- Análise:
  - ✓ custos;
  - ✓ concorrência;
  - ✓ demanda;
  - ✓ distribuição dos produtos;
  - ✓ canais de marketing.

#### 12. Estratégias de aproximação e engajamento do perfil de cliente desejado

- Material de divulgação:
  - ✓ institucional;
  - ✓ promocional.
- Mapeamento de concorrentes:
  - ✓ diretos;
  - ✓ indiretos.

### Informações Complementares

#### Atribuições e Responsabilidades

- Produzir *mockups*, protótipos e simulações digitais.
- Aplicar identidade visual em materiais de divulgação.
- Organizar pesquisas em materiais visuais e audiovisuais.
- Utilizar ferramentas digitais para o desenvolvimento de projetos.

#### Valores e Atitudes

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar ações que promovam a cooperação.

#### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar percepção estética.
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.

#### Orientações

Sugere-se à equipe docente que instrumentalize este componente curricular no suporte e divulgação dos resultados do Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, considerando: produção de conteúdo: *mkt digital* e mídia kit; publicações nas redes sociais: posts, vídeos e lives; produção de imagens: *fashion film* e *styling* digital; concepção e criação de projetos de marca: identidade visual, *branding* e posicionamento de mercado; edição de vídeos e fotografias: celular e computador; e produção de peças de Trabalho de Conclusão de Curso.

Sugere-se que a equipe docente enfoque na preparação do grupo de estudantes para: analisar diferentes multiplataformas emergentes de comunicação em redes sociais, tais como o “metaverso”; evidenciar a importância da acessibilidade para pcds; compreender novas metodologias de mapeamento de tendências e de fatiamento do mercado e colaborar na construção de canais como sites, redes sociais e e-commerce no setor de moda.

O desafio deste componente é convidar o grupo de estudantes a construir situações de equilíbrio entre as competências simbólicas e estratégicas em relação a projetos no segmento de moda, contemplando em suas práticas a articulação entre o caráter estratégico e projetual do componente curricular. Além disso, é importante entrar em contato com cases de marcas de moda que apresentem experiências de consumo, inovadoras e com valor agregado.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	40	<b>Prática</b>	00	<b>Total</b>	40 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	50	<b>Prática (2,5)</b>	00	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**II.8 – MODA: CULTURA E CONSUMO II****Função:** Produção do segmento da Moda – **Classificação:** Controle

<b>Competências Profissionais</b>	<b>Habilidades</b>
<p>1. Diferenciar as delimitações socio-temporais e estéticas entre o conceito de cultura moderna e de cultura contemporânea.</p> <p>2. Analisar fontes documentais de natureza diversa, relacionadas à produção visual de arte e do Design de Moda em um contexto histórico, social, político, estético e econômico no mundo moderno e contemporâneo.</p> <p>3. Identificar as instâncias dos segmentos de moda contemporânea e sua relação com a cultura.</p> <p>4. Relacionar os movimentos de arte e do Design de Moda com a produção contemporânea de moda e de vestuário brasileiro.</p>	<p>1.1 Identificar conceitos que delimitam a história e a cultura moderna e contemporânea.</p> <p>1.2. Elaborar <i>lapbooks</i> interativos e conceituais que sistematizem determinada pesquisa.</p> <p>2.1 Diferenciar fontes documentais de natureza diversa, relacionadas à moda moderna e moda contemporânea.</p> <p>2.2 Elaborar <i>lapbooks</i> interativos, conceituais que sistematizem determinada pesquisa.</p> <p>3.1 Diferenciar as instâncias dos segmentos de moda contemporânea e sua relação com a cultura.</p> <p>3.2 Construir material audiovisual resultante de pesquisa prévia.</p> <p>4.1 Identificar os aspectos da moda e indumentária brasileira e sua relação com movimentos de cultura moderna e contemporânea.</p> <p>4.2. Elaborar um caderno de seminários conceituais e cadernos interativos que sistematizem determinada pesquisa e organize o fluxo de informação de maneira objetiva e imagética.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p>1. Delimitações socio-temporais e estéticas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceito de cultura moderna;</li> <li>• Conceito de cultura contemporânea.</li> </ul> <p>2. Termos chave</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cultura;</li> <li>• Cultura estica;</li> <li>• Cultura material;</li> <li>• Cultura imaterial.</li> </ul> <p>3. Projetos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lapbooks</i> interativos;</li> <li>• Sistematizações conceituais de pesquisa.</li> </ul> <p>4. Fontes documentais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artes;</li> <li>• Design de Moda;</li> <li>• Contextualizações: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ histórico;</li> <li>✓ social;</li> <li>✓ político;</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ imigração europeia e asiática.</li> <li>• Moda do século XX: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ década de 10: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ luxo e sofisticação;</li> <li>○ influências da moda europeia no Brasil;</li> <li>○ marginalização do vestuário afro-indígenas;</li> <li>○ leis higienistas do vestir brasileiro.</li> </ul> </li> <li>✓ década de 20: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ semana de arte moderna;</li> <li>○ pensamento estético de um Brasil nacional e antropofágico.</li> </ul> </li> <li>✓ década de 30: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ influência do cinema europeu, do rádio e das culturas populares na moda brasileira.</li> </ul> </li> <li>✓ década de 40: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ influência da segunda guerra mundial no Brasil;</li> <li>○ escassez de materiais;</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ estético;</li> <li>✓ econômico.</li> <li>• A moda nos períodos modernos;</li> <li>• Representações midiáticas de moda:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ imagens estáticas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ revistas;</li> <li>○ cartazes;</li> <li>○ fotografias;</li> <li>○ murais;</li> <li>○ pinturas;</li> <li>○ projeções;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> <li>✓ linguagens artísticas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ teatro;</li> <li>○ shows;</li> <li>○ circo;</li> <li>○ desfiles de moda;</li> <li>○ registro audiovisual;</li> <li>○ artes do corpo;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ métodos de corte e costura para costureiras.</li> <li>✓ década de 50:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ criação das casas de modas brasileiras:               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Casa Canadá;</li> <li>■ Mena Fiala.</li> </ul> </li> <li>○ desenvolvimento da indústria têxtil no Brasil:               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Fenit;</li> <li>■ Fenatec;</li> <li>■ Abit.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>✓ década de 60:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ surgimento de grandes;</li> <li>○ estilistas brasileiros e desfiles:               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rhodia;</li> <li>■ Brazilian Fashion Team.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>✓ década de 70:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tropicalismo;</li> <li>○ moda unissex;</li> <li>○ movimento Hippie;</li> <li>○ movimento Negro (<i>black is beautiful</i>).</li> </ul> </li> <li>✓ década de 80:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ influência da telenovela colorida na disseminação da moda;</li> <li>○ movimentos de rua:               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hip-Hop;</li> <li>■ tribos;</li> <li>■ outros.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>✓ década de 90:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ semanas de moda:               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Phytoervas Fashion;</li> <li>■ São Paulo Fashion;</li> <li>■ Dragão Fashion;</li> <li>■ Minas Fashion Trend;</li> <li>■ outras.</li> </ul> </li> <li>○ ensino de moda brasileiro;</li> <li>○ abertura de curso superior:               <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Faculdade Santa Marcelina;</li> <li>■ Faap;</li> <li>■ Anhembi Morumbi;</li> <li>■ Belas Artes;</li> <li>■ Unip;</li> <li>■ institutos de ensino público abrem curso ligado à moda:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ USP;</li> <li>➢ FATEC;</li> <li>➢ UEL;</li> <li>➢ UDESC;</li> <li>➢ UEM;</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5. Segmentos de moda contemporânea e sua relação com a cultura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moda e os grandes magazines;</li> <li>• Moda e arte moderna:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vanguardas artísticas.</li> </ul> </li> <li>• Moda e os movimentos sociais;</li> <li>• Moda e política;</li> <li>• Moda e diversidade;</li> <li>• Moda e economia;</li> <li>• Alta costura;</li> <li>• Alta moda;</li> <li>• Demi-couture;</li> <li>• Moda massificada/ grande difusão;</li> <li>• Moda e cultura de rua;</li> <li>• Moda e tribos urbanas;</li> <li>• Moda e identidade;</li> <li>• Moda e arte contemporânea.</li> </ul>	
<p><b>6. Relações entre os movimentos da Arte e do Design de Moda</b></p>	
<p><b>7. Aspectos da moda e indumentária brasileira</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vestuário no período rupestre brasileiro;</li> <li>• Cultura indígena brasileira:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ artefatos vestíveis;</li> <li>✓ diferentes tipos de povos originários.</li> </ul> </li> <li>• Vestuário brasileiro:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ século XVI e XVII;</li> </ul> </li> </ul>	

- raízes com os povos originários e europeus.
- ✓ século XVII e XVIII;
- ✓ missão artística francesa;
- ✓ invasões holandesas no Brasil;
- ✓ período colonial barroco e rococó;
- ✓ chegada de diversos povos pretos;
- ✓ iniciação afro-indígena.
- Danças populares com raízes na cultura negra, indígena e europeias e surgimento dos trajes de folguedos;
- Século XIX:
  - ✓ padronização;
  - ✓ embranquecimento do vestuário brasileiro;

- UFC.
- ✓ anos 2000:
  - expressões de moda brasileira e sua consolidação;
  - ascensão de estilista brasileiros no Brasil e exterior:
    - casa de criadores.
- ✓ anos 2010:
  - moda com identidade nacional;
  - influência do artesanato na moda brasileira:
    - materiais e técnicas brasileiras;
    - moda sustentável brasileira;
    - moda periférica brasileira.

## Informações Complementares

### Atribuições e Responsabilidades

- Organizar pesquisas em materiais visuais e audiovisuais.
- Utilizar ferramentas digitais para desenvolvimento de projetos.
- Interpretar briefing e descrição conceitual de marcas ou produtos.

### Valores e Atitudes

- Desenvolver a criticidade.
- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.

### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.

### Orientações

Sugere-se que a equipe docente estimule o grupo de estudantes a pesquisar marcas, nomes, lojas e empresas nacionais como fonte de pesquisa para os projetos de moda a serem realizados no módulo. Além disso, é importante que, sempre que possível, se faça o constante paralelo entre a moda mundial e a moda brasileira.

Esse componente curricular tem como objetivo ajudar o grupo de estudantes a analisar, formalmente, imagens de moda que evidenciem as transformações históricas e respectivas origens, considerando a coleta de dados em diferentes fontes de informação: artigo, cinema, TV, cultura Pop, indústria cultural, movimentos culturais, entre outros.

Como forma de trazer as discussões para um contexto mais contemporâneo e com viés crítico, é importante apresentar a influência da moda periférica e como elas estão inseridas nos grandes centros urbanos e, consequentemente, tornam-se referências nas passarelas.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

## Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula

**II.9 – LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA****Função:** Organização de argumentos e elaboração de textos – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar textos técnicos, administrativos e comerciais da área da Moda, por meio de indicadores linguísticos e de indicadores extralingüísticos.</p> <p>2. Desenvolver textos técnicos, comerciais e administrativos aplicados à área da Moda, de acordo com normas e convenções específicas.</p> <p>3. Pesquisar e analisar informações da área da Moda, em diversas fontes, convencionais e eletrônicas.</p> <p>4. Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional.</p> <p>5. Comunicar-se, oralmente e por escrito, utilizando a terminologia técnico-científica da profissão.</p>	<p>1.1 Identificar indicadores linguísticos e indicadores extralingüísticos de produção de textos técnicos.</p> <p>1.2 Aplicar procedimentos de leitura instrumental (identificação do gênero textual, do público-alvo, do tema, das palavras-chave, dos elementos coesivos dos termos técnicos e científicos, da ideia central e dos principais argumentos).</p> <p>1.3 Aplicar procedimentos de leitura especializada (aprofundamento do estudo do significado dos termos técnicos, da estrutura argumentativa, da coesão e da coerência, da confiabilidade das fontes).</p> <p>2.1 Utilizar instrumentos da leitura e da redação técnica e comercial direcionadas à área de atuação.</p> <p>2.2 Identificar e aplicar elementos de coerência e de coesão em artigos e em documentação técnico-administrativos relacionados a área da Moda.</p> <p>2.3 Aplicar modelos de correspondência comercial empregados na área de atuação.</p> <p>3.1 Selecionar e utilizar fontes de pesquisa convencionais e eletrônicas.</p> <p>3.2 Aplicar conhecimentos e regras linguísticas na execução de pesquisas específicas da área da Moda.</p> <p>4.1 Pesquisar a terminologia técnico-científica da área.</p> <p>4.2 Aplicar a terminologia técnico-científica da área profissional.</p> <p>5.1 Selecionar termos técnicos e palavras da língua comum, adequados a cada contexto.</p> <p>5.2 Identificar o significado de termos técnico-científicos extraídos de texto, artigos, manuais e outros gêneros relativos à área profissional.</p> <p>5.3 Redigir textos pertinentes ao contexto profissional, utilizando a terminologia técnico-científica da área de estudo.</p> <p>5.4 Preparar apresentações orais pertinentes ao contexto da profissão, utilizando a terminologia técnico-científica.</p>

**Bases Tecnológicas**

<b>1.</b> Estudos de textos técnicos/comerciais aplicados à área da Moda	<ul style="list-style-type: none"><li>• Glossário dos termos utilizados na área da Moda.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Indicadores linguísticos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ vocabulário;</li><li>✓ morfologia;</li><li>✓ sintaxe;</li><li>✓ semântica;</li><li>✓ grafia;</li><li>✓ pontuação;</li><li>✓ acentuação;</li><li>✓ outros.</li></ul></li><li>• Indicadores extralingüísticos:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ efeito de sentido e contextos socioculturais;</li><li>✓ modelos pré-estabelecidos de produção de texto;</li><li>✓ contexto profissional de produção de textos (autoria, condições de produção, veículo de divulgação, objetivos do texto, público-alvo).</li></ul></li></ul>	<b>6.</b> Apresentação de trabalhos técnico-científicos <ul style="list-style-type: none"><li>• Orientações e normas linguísticas para a elaboração do trabalho técnico-científico (estrutura de trabalho monográfico, resenha, artigo, elaboração de referências bibliográficas).</li></ul>
<b>2.</b> Conceitos de coerência e de coesão aplicados à análise e à produção de textos técnicos específicos da área da Moda	<b>7.</b> Apresentação oral <ul style="list-style-type: none"><li>• Planejamento da apresentação;</li><li>• Produção da apresentação audiovisual;</li><li>• Execução da apresentação.</li></ul>
<b>3.</b> Modelos de redação técnica e comercial aplicados à área da Moda <ul style="list-style-type: none"><li>• Ofícios;</li><li>• Memorandos;</li><li>• Comunicados;</li><li>• Cartas;</li><li>• Avisos;</li><li>• Declarações;</li><li>• Recibos;</li><li>• Carta-curriculum;</li><li>• Currículo;</li><li>• Contrato;</li><li>• Releases;</li><li>• Press kits;</li><li>• Memorial de critérios;</li><li>• Técnicas de redação.</li></ul>	<b>8.</b> Técnicas de leitura instrumental <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificação do gênero textual;</li><li>• Identificação do público-alvo;</li><li>• Identificação do tema;</li><li>• Identificação das palavras-chave do texto;</li><li>• Identificação dos termos técnicos e científicos;</li><li>• Identificação dos elementos coesivos do texto;</li><li>• Identificação da ideia central do texto;</li><li>• Identificação dos principais argumentos e sua estrutura.</li></ul>
<b>4.</b> Parâmetros de níveis de formalidade e de adequação de textos a diversas circunstâncias de comunicação (variantes da linguagem formal e de linguagem informal)	<b>9.</b> Técnicas de leitura especializada <ul style="list-style-type: none"><li>• Estudo dos significados dos termos técnicos;</li><li>• Identificação e análise da estrutura argumentativa;</li><li>• Estudo do significado geral do texto (coerência) com base em elementos coesivos e de argumentação;</li><li>• Estudo da confiabilidade das fontes.</li></ul>
<b>5.</b> Princípios de terminologia aplicados à área da Moda	<b>10.</b> Normas da ABNT <ul style="list-style-type: none"><li>• Metodologia científica.</li></ul> <b>11.</b> Tipos de registro <ul style="list-style-type: none"><li>• Relatório técnico;</li><li>• Memorial descritivo;</li><li>• Relatos de processo:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ em terceira pessoa;</li><li>✓ em primeira pessoa;</li><li>✓ outros.</li></ul></li></ul>

**Informações Complementares**

**Atribuições e Responsabilidades**

- Ler e interpretar informações das imagens e suas políticas de disseminação de imagens.
- Comunicar-se em língua portuguesa, utilizando o vocabulário técnico da área profissional.

**Valores e Atitudes**

- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.
- Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	40	<b>Prática</b>	00	<b>Total</b>	40 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	50	<b>Prática (2,5)</b>	00	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

## II.10 – PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN DE MODA

**Função:** Elaboração de projeto cultural e artístico – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar dados e informações obtidas de pesquisas empíricas e bibliográficas.</p> <p>2. Propor soluções, parametrizadas por viabilidade técnica e econômica, para os problemas identificados no âmbito da área profissional.</p> <p>3. Elaborar pré-projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, considerando escopo e cronograma e infraestrutura disponível.</p> <p>4. Elaborar pré-projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, considerando aspectos projetuais do desenvolvimento de produtos de moda.</p>	<p>1.1 Identificar demandas e situações-problema no âmbito da área profissional.</p> <p>1.2 Identificar fontes de pesquisa sobre o objeto em estudo.</p> <p>1.3 Elaborar instrumentos de pesquisa para o desenvolvimento de projetos.</p> <p>1.4 Constituir amostras para pesquisas técnicas e científicas, de forma criteriosa e explicitada.</p> <p>1.5 Aplicar instrumentos de pesquisa de campo.</p> <p>2.1 Consultar legislação, normas e regulamentos relativos ao projeto.</p> <p>2.2 Registrar as etapas do trabalho.</p> <p>2.3 Organizar, em forma de textos, planilhas, gráficos e esquemas, os dados obtidos</p> <p>3.1 Mapear projetos artísticos e culturais de diversos segmentos de trabalho.</p> <p>3.2 Selecionar referências imagéticas e bibliográficas pertinentes ao projeto.</p> <p>3.3 Descrever as características temáticas do projeto, elencando informações sobre a infraestrutura técnica necessária para o desenvolvimento da pesquisa.</p> <p>3.4 Descrever as intenções artísticas, considerando camadas sensoriais, sociais, estéticas, entre outras.</p> <p>3.5 Organizar e descrever os procedimentos de trabalho adotados no projeto por meio de um cronograma.</p> <p>3.6 Organizar situações de diálogo a respeito das propostas temáticas.</p> <p>3.7 Articular dados de pesquisa de forma orientada à temática escolhida.</p> <p>3.8 Redigir textos que descrevam a materialidade do projeto de forma conectada com o objetivo principal.</p> <p>3.9 Formatar documentação do projeto de acordo com as normas técnicas.</p> <p>4.1 Desenvolver as etapas do pensamento projetual do design de moda, apresentando a síntese estética da pesquisa organizada em painéis semânticos.</p> <p>4.2 Desenvolver as etapas do pensamento projetual do design de moda, apresentando a</p>

	<p>síntese mercadológica da pesquisa organizada em painéis semânticos.</p> <p>4.3 Desenvolver as etapas do pensamento projetual do design de moda, apresentando o desenvolvimento de produto de moda resultante das pesquisas e organizadas em painéis semânticos.</p> <p>4.4 Sistematizar o projeto parcial do Trabalho de Conclusão de Curso em pranchas de produto, considerando aspectos projetuais do desenvolvimento do produto de moda.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p><b>1.</b> Estudo do cenário da área profissional</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Características do setor:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ macro e microrregiões.</li></ul></li><li>• Avanços tecnológicos;</li><li>• Ciclo de vida do setor;</li><li>• Demandas e tendências futuras da área profissional;</li><li>• Identificação de lacunas (demandas não atendidas plenamente) e de situações-problema do setor.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Possíveis desdobramentos do projeto.</li></ul>
<p><b>2.</b> Identificação e definição de temas para o TCC</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Análise das propostas de temas segundo os critérios:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ pertinência;</li><li>✓ relevância;</li><li>✓ viabilidade.</li></ul></li></ul>	<p><b>12.</b> Explicação de processos de criação de projetos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Organização de dados de pesquisa;</li><li>• Painéis;</li><li>• Sistematizações;</li><li>• Filtros;</li><li>• Recortes.</li></ul>
<p><b>3.</b> Definição do cronograma de trabalho</p>	<p><b>13.</b> Variáveis da pesquisa relacionadas a projetos de Design de Moda</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Metodologias de trabalho;</li><li>• Articulação entre teoria e prática;</li><li>• Experimentação de técnicas;</li><li>• Testagem;</li><li>• Tipos de registro:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ relatório técnico;</li><li>✓ memorial descritivo;</li><li>✓ relatos de processo;</li><li>✓ outros.</li></ul></li><li>• Seleção de temáticas;</li><li>• Articulação de referências;</li><li>• Apresentação de resultados:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Produção:<ul style="list-style-type: none"><li>○ audiovisual;</li><li>○ impressa;</li><li>○ fotográfica;</li><li>○ documental;</li><li>○ experimental.</li></ul></li><li>✓ outros.</li></ul></li></ul>
<p><b>4.</b> Definição do cronograma de trabalho</p>	
<p><b>5.</b> Importância e a complexidade da pesquisa científica</p>	
<p><b>6.</b> Seleção de metodologias de pesquisa aderentes à área da Moda</p>	
<p><b>7.</b> Características e ciclo de vida dos projetos de moda</p>	
<p><b>8.</b> Identificação de competências e repertórios pessoais</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gosto pessoal X referência de processo;</li><li>• Processo de trabalho X proposta final;</li><li>• Interesses de pesquisa X possibilidades de descoberta.</li></ul>	<p><b>14.</b> Aspectos projetuais do desenvolvimento de produtos de moda</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Etapas do pensamento projetual:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ síntese estética:<ul style="list-style-type: none"><li>○ painéis semânticos;</li><li>○ painel de inspiração de tema;</li></ul></li></ul></li></ul>
<p><b>9.</b> Técnicas de pesquisa</p>	

- Documentação indireta:
  - ✓ pesquisa documental;
  - ✓ pesquisa bibliográfica.
- Técnicas de fichamento de obras técnicas e científicas;
- Documentação direta:
  - ✓ pesquisa de campo;
  - ✓ pesquisa de laboratório;
  - ✓ observação;
  - ✓ entrevista;
  - ✓ questionário.
- Técnicas de estruturação de instrumentos de pesquisa de campo:
  - ✓ questionários;
  - ✓ entrevistas;
  - ✓ formulários;
  - ✓ outros.

**10. Percursos de pesquisa em função da delimitação temática**

- Pesquisa de projetos culturais e artísticos de diferentes naturezas;
- Ferramentas/*Templates* para organização, diálogo e mapeamento de convergências;
- Mobilização de repertório cultural e artístico;
- Mapeamento de contatos/*network*;
- Restrições:
  - ✓ de tempo;
  - ✓ de infraestrutura;
  - ✓ financeiras.
- Identificação de temas para o Trabalho de Conclusão de Curso.

**11. Para quê ou para quem**

- Diálogos com as demandas do contexto;
- Resultados a curto, médio e longo prazo;

- ambiências e painéis de poética visual do projeto;
- painel de estudos de formas;
- cartela e harmonias de cores;
- codificação das cores.
- ✓ síntese mercadológica:
  - painéis semânticos;
  - painel de segmento e de produtos similares;
  - análise de similares:
    - concorrentes;
    - seus produtos.
  - painéis:
    - técnicas;
    - tecnologias;
    - maquinários utilizados.
  - painel de demanda do usuário:
    - *lifestyle*;
    - público-alvo;
    - persona;
    - outros.
  - painéis de materiais;
  - painéis de aviamentos:
    - funcionais;
    - estéticos.
  - elaboração de *mix* de produtos.
- ✓ Desenvolvimento:
  - painéis semântico;
  - croquis rápidos:
    - dos *tops* da coleção;
    - dos *bottons* da coleção;
    - dos inteiros da coleção;
    - dos *outwears* da coleção.
  - edição de looks dos croquis rápidos:
    - *looks*;
    - coleção de moda, contendo de 10 a 15 *looks*.

**Informações Complementares**

**Atribuições e Responsabilidades**

- Adequar os recursos tecnológicos ao projeto.
- Acompanhar a concepção de coleções de produtos e estampas.
- Interpretar briefing e descrição conceitual de marcas ou produtos.
- Definir elementos que colaboram para a composição do discurso artístico.
- Elaborar registros e planilhas de acompanhamento e controle de atividades.
- Comunicar-se em língua portuguesa, utilizando o vocabulário técnico da área profissional.

**Valores e Atitudes**

- Estimular o interesse pela realidade que nos cerca.
- Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.
- Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas.

**Orientações**

O produto a ser apresentado deverá ser constituído de umas das tipologias estabelecidas pela **Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico Nº 2429, de 23-08-2022**, Artigo 1º, nos §2º e §3º.

Indica-se a consulta à Portaria Cetec 2429/2022 e ao Manual de Trabalho de Conclusão de Curso nas Etecs, disponíveis no link: <https://cetec.cps.sp.gov.br/supervisao/trabalho-de-conclusao-de-curso-tcc/> , Acesso em 27 jun. 2023.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	40	<b>Prática</b>	00	<b>Total</b>	40 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	50	<b>Prática (2,5)</b>	00	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**5.4.3. MÓDULO III: HABILITAÇÃO PROFISSIONAL DE TÉCNICO EM DESIGN DE MODA****III.1 – PROJETOS DE MODA III****Função:** Criação de produto autoral e conceitual – **Classificação:** Planejamento

<b>Competências Profissionais</b>	<b>Habilidades</b>
<p>1. Fundamentar pesquisa de moda e tendências de consumo por meio de painéis, cartelas e bureaus focados em acessórios e joalheria.</p> <p>2. Analisar metodologias de planejamento de produtos de moda no segmento acessórios e joalheria e respectivos resultados.</p> <p>3. Construir coleção em cápsula de acessórios que atenda às necessidades de usuário e às demandas de mercado de moda, em consonância com as informações compiladas na etapa de pesquisa.</p> <p>4. Prototipar uma peça da coleção em cápsula de acessórios.</p> <p>5. Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos do produto e do respectivo processo criativo da coleção em cápsula.</p>	<p>1.1 Identificar conceitos e modelos de pesquisa de moda voltada para design de acessórios e joalheria.</p> <p>1.2 Compilar dados da pesquisa de moda e organizar informações por meio de painéis imagéticos, cartelas e <i>bureaus</i>.</p> <p>2.1 Identificar tipos ou metodologias de criação de acessórios e joalheria.</p> <p>2.2 Relacionar metodologia com o público-alvo ou usuário.</p> <p>2.3 Experimentar diferentes métodos no desenvolvimento de acessórios e joalheria.</p> <p>2.4 Utilizar resultados das pesquisas para direcionar a criação dos produtos.</p> <p>2.5 Organizar informações da pesquisa por meio de painéis imagéticos e cartelas.</p> <p>3.1 Mapear repertório pessoal do grupo, aplicando em processos criativos de produtos da categoria acessórios e joalheria.</p> <p>3.2 Identificar modelos de coleção em cápsula.</p> <p>3.3 Conceber coleção que relacione repertório pessoal e pesquisas mercadológicas de moda.</p> <p>3.4 Elaborar pranchas de criação de acessórios que se relacione, preferencialmente, com o tema do Trabalho de Conclusão de Curso.</p> <p>4.1 Listar materiais e métodos para prototipagem de produto.</p> <p>4.2 Selecionar materiais e acabamentos.</p> <p>4.3 Orçar mão de obra ou confeccionar produto, considerando qualidade técnica e prazo de entrega.</p> <p>4.4 Conferir se o protótipo está em conformidade com as especificações do projeto.</p> <p>5.1 Pesquisar modelos de imagens, estáticas e dinâmicas, de diversos segmentos do mercado de moda.</p> <p>5.2 Definir plataforma e ferramentas para elaboração de registro audiovisual.</p> <p>5.3 Captar imagens, estáticas e dinâmicas, ao longo de todo o processo de criação, em formato <i>making off</i>.</p>

	<p>5.4 Relacionar som e imagem de forma criativa, de acordo com a temática da coleção.</p> <p>5.5 Identificar diálogos entre as características da mídia e o respectivo público consumidor.</p> <p>5.6 Captar imagens, estáticas e dinâmicas, do protótipo confeccionado.</p> <p>5.7 Organizar imagens, estáticas e dinâmicas, considerando noções de enquadramento e organização visual e duração do vídeo (de 3 a 5 minutos).</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p><b>1.</b> Fontes de pesquisa de tendências de moda e consumo voltadas para acessórios e joalheria</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisa de tendência: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ macrotendência;</li> <li>✓ microtendência.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utensílios, equipamentos e maquinário (estudo de viabilidade);</li> <li>• Métodos para prototipagem;</li> <li>• Acabamentos;</li> <li>• Seleção de mão de obra;</li> <li>• Maquinário e equipamentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ qualidade técnica;</li> <li>✓ prazo de entrega.</li> </ul> </li> <li>• Interpretação de modelo;</li> <li>• Adaptação de bases;</li> <li>• Corte e costura de protótipo.</li> </ul>
<p><b>2.</b> Compilar informações em painéis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Público;</li> <li>• Estilo;</li> <li>• Tendências;</li> <li>• Tema de inspiração.</li> </ul>	<p><b>8.</b> Registros do processo criativo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Audiovisuais;</li> <li>• Fotográficos.</li> </ul>
<p><b>3.</b> Metodologias de planejamento de acessórios e joalheria</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenhos;</li> <li>• Colagens;</li> <li>• Justaposição;</li> <li>• Desconstrução;</li> <li>• Cadernos de criação;</li> <li>• Referências cruzadas.</li> </ul>	<p><b>9.</b> Modelos de vídeos de diferentes segmentos do mercado de moda</p>
<p><b>4.</b> Detalhamento do público-alvo ou usuário</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• painéis de <i>life style</i>;</li> <li>• Criação de persona;</li> <li>• Quadro das necessidades do usuário;</li> <li>• Mapeamento de concorrentes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ concorrentes diretos e indiretos;</li> <li>✓ análise de similares;</li> <li>✓ <i>benchmarking</i>.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>10.</b> Plataformas, aplicativos, softwares pagos e gratuitos para edição de produtos audiovisuais</p>
<p><b>5.</b> Construção de coleções em cápsula</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelos de coleção em cápsula;</li> <li>• Temas de criação de acordo com o público;</li> <li>• Unidade visual;</li> <li>• Croqui rápido para definição de produtos.</li> </ul>	<p><b>11.</b> Fontes de pesquisa de modelos de publicação e registro audiovisual de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Redes sociais;</li> <li>• Sites;</li> <li>• Revistas digitais;</li> <li>• outros.</li> </ul>
<p><b>6.</b> Seleção de peças para coleção cápsula</p>	<p><b>12.</b> Elaboração de <i>making off</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Captação de imagens;</li> <li>• Textos e legendas;</li> <li>• Narrativas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>storyboards</i>;</li> <li>✓ enquadramento;</li> <li>✓ organização visual.</li> </ul> </li> <li>• Edição;</li> <li>• Fusão som e imagem;</li> <li>• Formatos de arquivo de vídeo;</li> </ul>

<p><b>7. Elaboração de protótipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiais;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação.</li> </ul>				
<b>Informações Complementares</b>					
<b>Atribuições e Responsabilidades</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipar uma peça da coleção.</li> <li>• Aplicar metodologias contemporâneas de criação.</li> <li>• Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda.</li> <li>• Combinar materiais e acabamentos conforme as demandas do projeto.</li> <li>• Propor soluções técnicas por meio de projetos, considerando orçamento, escopo e cronograma e infraestrutura disponível.</li> </ul>					
<b>Atribuições Empreendedoras</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar novos nichos ou tendências.</li> <li>• Sugerir a criação de novos produtos, serviços ou processos.</li> <li>• Mapear problemas e dificuldades nas etapas de execução dos processos.</li> </ul>					
<b>Valores e Atitudes</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incentivar o diálogo e a interlocução.</li> <li>• Incentivar a pontualidade e assiduidade.</li> </ul>					
<b>Competências Pessoais / Socioemocionais</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evidenciar autonomia na tomada de decisões.</li> <li>• Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.</li> </ul>					
<b>Orientações</b>					
<p>Orienta-se que a equipe docente direcione a criação da coleção de acessórios quanto à seleção de materiais com base na temática proposta pelo projeto de Trabalho de Conclusão de Curso.</p> <p>Sugere-se que a equipe docente estimule que o grupo de estudantes pesquise marcas, nomes, lojas e empresas nacionais como fonte de pesquisa para os projetos de moda a serem realizados no módulo. Uma forma de fomentar este contato é convidar a turma para apreciar a rua e consumo do entorno da unidade de ensino, como forma de identificar possibilidades de intervenção nos modelos de consumo. Esse componente contempla a criação de coleções de cápsulas que articulem as perspectivas da sustentabilidade com alternativas comerciais.</p>					
<p><b>Profissionais habilitados a ministrarem aulas:</b> disponível em: <a href="http://crt.cps.sp.gov.br">http://crt.cps.sp.gov.br</a>.</p> <p><b>Divisão de classes em turmas:</b> todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, <b>está prevista</b> divisão de classes em turmas.</p>					
<b>Carga horária (horas-aula)</b>					
Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula

### III.2 – INGLÊS INSTRUMENTAL

**Função:** Montagem de argumentos e elaboração de textos – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Apropriar-se da língua inglesa como instrumento de acesso à informação e à comunicação profissional.</p> <p>2. Analisar e produzir textos da área profissional de atuação, em língua inglesa, de acordo com normas e convenções específicas.</p> <p>3. Interpretar a terminologia técnico-científica da área profissional, identificando equivalências entre português e inglês (formas equivalentes do termo técnico).</p>	<p>1.1 Comunicar-se, de forma oral, no ambiente de trabalho e no atendimento ao público, utilizando a língua inglesa.</p> <p>1.2 Selecionar estilos e formas de comunicar-se ou expressar-se, adequados ao contexto profissional, em língua inglesa.</p> <p>2.1 Empregar critérios e aplicar procedimentos próprios da interpretação e produção de texto da área profissional.</p> <p>2.2 Comparar e relacionar informações contidas em textos da área profissional nos diversos contextos de uso.</p> <p>2.3 Aplicar as estratégias de leitura e interpretação na compreensão de textos profissionais.</p> <p>2.4 Elaborar textos técnicos pertinentes à área de atuação profissional, em língua inglesa.</p> <p>2.5 Aprimorar vocabulário e compreender textos em inglês voltados ao segmento cultural e artístico.</p> <p>2.6 Identificar mostras, feiras e eventos, nacionais e internacionais que apresentem informações sobre as tendências e as novidades do setor cultural e artístico.</p> <p>3.1 Pesquisar a terminologia da habilitação profissional.</p> <p>3.2 Aplicar a terminologia da área profissional/habilitação profissional.</p> <p>3.3 Produzir pequenos glossários de equivalências (listas de termos técnicos e/ou científicos) entre português e inglês, relativos à área profissional/habilitação profissional.</p>

#### Bases Tecnológicas

<p><b>1. Listening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreensão auditiva de diversas situações no ambiente profissional:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ atendimento a clientes, colegas de trabalho e/ou superiores, pessoalmente ou ao telefone;</li> <li>✓ apresentação pessoal, da empresa e/ou de projetos.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. Speaking</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expressão oral na simulação de contextos de uso profissional:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ atendimento a clientes, colegas de trabalho e/ou superiores, pessoalmente ou ao telefone.</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>5. Grammar Focus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreensão e usos dos aspectos linguísticos contextualizados.</li> </ul> <p><b>6. Vocabulary</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Terminologia técnico-científica;</li> <li>Vocabulário específico da área de atuação profissional.</li> </ul> <p><b>7. Glossário de termos relacionados ao cotidiano do setor da Moda.</b></p> <p><b>8. Textual Genres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dicionários;</li> </ul>
---	---

### 3. Reading

- Estratégias de leitura e interpretação de textos;
- Análise dos elementos característicos dos gêneros textuais profissionais;
- Correspondência profissional e materiais escritos comuns ao eixo, como manuais técnicos e documentação técnica.

### 4. Writing

- Prática de produção de textos técnicos da área de atuação profissional; e-mails e gêneros textuais comuns ao eixo tecnológico.

- Carta comercial;
- E-mail comercial;
- Manuais técnicos;
- Glossários técnicos;
- Folhetos para divulgação;
- Artigos técnico-científicos;
- Correspondência administrativa.

### 9. Terminologia da área

- *Shutting*;
- *Trending*;
- outros.

## Informações Complementares

### Atribuições e Responsabilidades

- Comunicar-se em língua estrangeira – inglês, utilizando o vocabulário e a terminologia da área profissional.

### Valores e Atitudes

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Respeitar as manifestações culturais de outros povos.

### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar autoconfiança na execução de procedimentos que envolvam duração.

### Orientações

Sugere-se que o professor incentive a pesquisa das seguintes fontes de informação, em língua inglesa: textos curatoriais, apreciação de vídeos tutoriais, matérias sobre moda, sites e portfólios, informações técnicas sobre equipamentos, leituras de manuais; E-commerce e universo de marcas e serviços relacionadas ao segmento da Moda, informações sobre festivais, mostras, feiras e eventos internacionais, entre outras.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

## Carga horária (horas-aula)

<b>Teórica</b>	40	<b>Prática</b>	00	<b>Total</b>	40 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	50	<b>Prática (2,5)</b>	00	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**III.3 – ÉTICA E CIDADANIA ORGANIZACIONAL****Função:** Problematização da cadeia de produção do segmento da Moda –**Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Interpretar as ações comportamentais orientadas para a realização do bem comum.</p> <p>2. Analisar as ações comportamentais no contexto das relações trabalhistas e de consumo.</p> <p>3. Contextualizar a aplicação das ações éticas aos campos do direito constitucional e legislação ambiental.</p> <p>4. Analisar intersecções e diferenças entre os conceitos de “Moda Ética”, “Moda Justa”, Diversidade e Multiculturalismo</p> <p>5. Analisar os conceitos de diversidade e multiculturalismo atravessados por recortes de raça, de gênero, de classe, de sexualidade e de corporalidades fora do padrão.</p> <p>6. Problematizar formatos de trabalho no segmento da Moda, considerando iniciativas laborais propositivas e que buscam alternativas de sustentabilidade.</p>	<p>1.1 Identificar os princípios de liberdade e responsabilidade nas ações cotidianas.</p> <p>1.2 Diferenciar valores éticos de valores morais exercidos na comunidade local.</p> <p>1.3 Aplicar princípios e valores sociais a práticas trabalhistas.</p> <p>2.1 Identificar aspectos estruturais e princípios norteadores do Código de Defesa do Consumidor.</p> <p>2.2 Identificar os fundamentos dos códigos de ética e normas de conduta.</p> <p>3.1 Identificar as implicações da legislação ambiental no desenvolvimento do bem-estar comum e da sustentabilidade.</p> <p>4.1 Pesquisar movimentos e organizações sociais relacionados às propostas de moda ética e justa.</p> <p>4.2 Identificar recortes temáticos para pesquisa e aprofundamento teórico.</p> <p>4.3 Organizar debates sobre causas e temas contemporâneos relacionados à moda ética e à moda justa.</p> <p>5.1 Diferenciar conceitos de raça e etnia.</p> <p>5.2 Identificar como o conceito de “branquitude” interfere nos sistemas de manutenção de poder e significados no segmento da Moda.</p> <p>5.3 Diferenciar conceitos de etnocentrismo e xenofobia, considerando cases de moda.</p> <p>5.4 Identificar projetos do segmento da moda cujas propostas dialogam com o debate a respeito de sexualidades não-normativas e do Movimento LGBTQIAPN +.</p> <p>5.5 Identificar projetos do segmento da moda que eliminam barreiras de acesso a corporalidades diversas.</p> <p>6.1 Identificar definições laborais que descrevam conceitos de “trabalho”, “trabalho voluntário” e “escravidão”.</p> <p>6.2 Pesquisar situações de exploração laboral praticadas na indústria da moda.</p> <p>6.3 Pesquisar possibilidades de formalização do trabalho autônomo no segmento da Moda.</p>

	6.4 Elaborar propostas de produtos ou serviços que explorem as relações entre moda e sustentabilidade.
<b>Bases Tecnológicas</b>	
1. Noções gerais sobre as concepções clássicas da Ética	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Direito de uso de imagem;</li> <li>• Propriedade Intelectual.</li> </ul>
<b>2. Ética, moral</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexão sobre os limites e responsabilidades nas condutas sociais.</li> </ul>	<b>15. Recortes e atravessamentos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raça e etnia: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ etnocentrismo e xenofobia.</li> </ul> </li> <li>• Gênero: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ gêneros dissidentes.</li> </ul> </li> <li>• Classe: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ periferia centro.</li> </ul> </li> <li>• Sexualidade: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ sexualidades não-normativas.</li> </ul> </li> <li>• Periferia centro: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ moda hegemônica;</li> <li>✓ moda periférica.</li> </ul> </li> <li>• Corporalidades fora do padrão: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ corpos gordos;</li> <li>✓ com deficiência;</li> <li>✓ outros.</li> </ul> </li> </ul>
<b>3. Cidadania, trabalho e condições do cotidiano</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobilidade;</li> <li>• Acessibilidade;</li> <li>• Inclusão social e econômica;</li> <li>• Estudos de caso.</li> </ul>	<b>16. Termos, conceitos e transformações no idioma que capturam nuances e contradições dos debates contemporâneos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pacto narcísico da Branquitude de Cida Bento;</li> <li>• Pajubá;</li> <li>• Linguagem neutra.</li> </ul>
<b>4. Relações sociais no contexto do trabalho e desenvolvimento de ética regulatória</b>	<b>17. Formatos de trabalho praticados na indústria da Moda</b>
<b>5. Códigos de ética nas relações profissionais</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carteira assinada;</li> <li>• Nova Legislação Trabalhista;</li> <li>• Formalização de trabalho autônomo;</li> <li>• Negócios da moda;</li> <li>• Diferenças entre: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ trabalho;</li> <li>✓ trabalho voluntário;</li> <li>✓ escravidão.</li> </ul> </li> <li>• Exploração do trabalho;</li> <li>• Relação com investidores e stakeholders.</li> </ul>
<b>6. Consumo consciente sob a ótica do consumidor e do fornecedor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relações entre o segmento da moda com as demandas do Código de Defesa do Consumidor.</li> </ul>	<b>18. Alternativas de intervenções socioculturais e voluntariado que explorem as relações entre moda e sustentabilidade</b>
<b>7. Códigos de ética e normas de conduta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Princípios éticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiais audiovisuais;</li> <li>• Debates;</li> </ul>
<b>8. Direito Constitucional na formação da cidadania</b>	
<b>9. Princípios da Ética e suas relações com a formação do Direito Constitucional</b>	
<b>10. Aspectos gerais da aplicabilidade da legislação ambiental no desenvolvimento socioeconômico e ambiental</b>	
<b>11. Responsabilidade social como parte do desenvolvimento da cidadania</b>	
<b>12. Responsabilidade social/sustentabilidade</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lei Federal nº 12.527, de 18 de novembro de 2011 - dispõe sobre os procedimentos a serem observados pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios, com o fim de garantir o acesso a informações previsto no inciso XXXIII do art. 5º, no inciso II do §</li> </ul>	

3º do art. 37 e no § 2º do art. 216 da Constituição Federal.

### 13. Conceitos fundamentais

- Diversidade;
- Cultura;
- Multiculturalismo;
- Moda Ética;
- Moda Justa.

### 14. Convenções, textos direcionadores e documentação legal relacionadas às propostas de moda ética e justa

- Direitos Humanos, no mundo e no Brasil;
- Movimentos e organizações sociais;
- *Fashion law*;
- Movimentos e organizações de moda ética e Justa;
- Aplicativos digitais de moda ética e justa;

- Rodas de conversa;
- Palestras;
- Workshops;
- Lives temáticas;
- Camadas de debate:
  - ✓ limitações;
  - ✓ nuances;
  - ✓ contradições.
- Workshops temáticos;
- *Styling* para diversos corpos;
- Consultoria de imagem;
- Material de divulgação sobre:
  - ✓ direitos trabalhistas;
  - ✓ código do consumidor.
- Iniciativas de auxílio ao autônomo da moda;
- Justiça social;
- Ética organizacional humanizada.

### Informações Complementares

#### Atribuições e Responsabilidades

- Atender a demandas específicas de nichos de atuação profissional.
- Relacionar projetos de moda a segmentações de público consumidor.
- Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda.
- Combinar materiais e acabamentos conforme as demandas do projeto.

#### Valores e Atitudes

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Assumir responsabilidade pelos atos praticados.

#### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Revelar capacidade e interesse na construção de relacionamentos.

#### Orientações

Esse componente sugere a promoção de debates relativos às atitudes e postura do profissional. Pode-se utilizar como tema a elaboração do currículo e as informações contidas (verdades e mentiras inseridas), discutir atitudes reprovadas no ambiente corporativo como fofocas, julgamentos antecipados. A dinâmica de “rotulagem” pode ser um bom exercício no desenvolvimento do respeito e da empatia. Sugere-se a observação orientada na realização de visita técnica a diferentes Instituições, como atividade interdisciplinar com outros componentes técnicos, com observação direcionada à postura profissional e características de atendimento aos diferentes públicos da organização.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

#### Carga horária (horas-aula)

Teórica	40	Prática	00	Total	40 horas-aula
Teórica (2,5)	50	Prática (2,5)	00	Total (2,5)	50 horas-aula

**III.4 – PROTÓTIPOS DE PRODUTOS DE MODA****Função:** Elaboração de peça piloto – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Interpretar informações, especificidades e características do protótipo descritas no anteprojeto.</p> <p>2. Definir composição e combinação de materiais e acabamentos adequados ao projeto concebido.</p> <p>3. Analisar viabilidade técnica de execução técnica e financeira do projeto.</p> <p>4. Organizar planos de trabalho que, ao longo das etapas de construção e execução, garantam a fidelidade entre o projeto e o protótipo.</p>	<p>1.1 Identificar técnica de modelagem adequada ao projeto.</p> <p>1.2 Identificar base adequada ao projeto.</p> <p>1.3 Identificar tabelas de medidas adequada ao projeto.</p> <p>1.4 Identificar elementos visuais e volumes e silhuetas que possam direcionar a adaptação de modelo.</p> <p>1.5 Apresentar, de forma articulada, informações relacionadas ao conceito do anteprojeto por meio de slides, vídeos e painéis.</p> <p>2.1 Selecionar tecidos e aviamentos “aproximados” (características semelhantes) para o desenvolvimento do protótipo para a prova.</p> <p>2.2 Identificar os equipamentos de costura utilizados na montagem da peça de protótipo.</p> <p>2.3 Selecionar acabamentos, relacionando os materiais utilizados e os processos de construção ao projeto.</p> <p>2.4 Elaborar painéis com amostras de materiais, aviamentos e referências visuais para o projeto.</p> <p>3.1 Listar materiais e sequências operacionais necessárias ao projeto.</p> <p>3.2 Calcular consumo de materiais.</p> <p>3.3 Adaptar sequências operacionais de construção de protótipos.</p> <p>3.4 Elaborar planilhas com os custos dos materiais, aviamentos e sequências operacionais a serem aplicadas no protótipo.</p> <p>4.1 Identificar etapas do projeto.</p> <p>4.2 Elaborar cronograma de execução.</p> <p>4.3 Elaborar <i>checklists</i> para acompanhamento do processo de execução.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p><b>1. Montagem do anteprojeto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Especificidades e características;</li> <li>• Técnicas de modelagem;</li> <li>• Bases;</li> <li>• Tabelas de medidas;</li> <li>• Elementos visuais, volumes e silhuetas;</li> <li>• Adaptação de modelos.</li> </ul> <p><b>2. Composição e combinação de materiais e acabamentos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cronograma de execução;</li> <li>• <i>Checklists</i> para acompanhamento do processo de execução.</li> </ul> <p><b>5. Desenvolvimento do protótipo do projeto de moda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretação do modelo de acordo com a ficha técnica de produto;</li> <li>• Análise de viabilidade técnica de execução;</li> </ul>

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecidos e aviamentos “aproximados” (semelhantes);</li> <li>• Equipamentos de costura;</li> <li>• Acabamentos;</li> <li>• Materiais.</li> </ul> <p><b>3. Viabilidade do projeto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variáveis:           <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ técnicas;</li> <li>✓ financeiras.</li> </ul> </li> <li>• Adaptações de sequências operacionais;</li> <li>• Cálculo de consumo de materiais.</li> </ul> <p><b>4. Fidelidade entre o projeto e o protótipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planos de trabalho;</li> <li>• Etapas do projeto;</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptação de modelagem de acordo com o modelo;</li> <li>• Corte e confecção do modelo em tecido similar;</li> <li>• Realização de provas;</li> <li>• Identificação dos ajustes do protótipo;</li> <li>• Transposição de ajustes em função da modelagem;</li> <li>• Corte e confecção do modelo em tecido para a aprovação final;</li> <li>• Apresentação do protótipo para aprovação final;</li> <li>• Preenchimento de ficha técnica de produção.</li> </ul> |
|---|--|

#### Informações Complementares

##### **Atribuições e Responsabilidades**

- Prototipar uma peça da coleção.
- Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda.
- Combinar materiais e acabamentos conforme as demandas do projeto.
- Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos do produto e do respectivo processo criativo.
- Relacionar informações, especificidades e características técnicas do protótipo com as fichas técnicas.
- Propor soluções técnicas por meio de projetos, considerando orçamento, escopo e cronograma e infraestrutura disponível.

##### **Valores e Atitudes**

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Incentivar a pontualidade e assiduidade.

##### **Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Revelar capacidade para escutar atentamente seu interlocutor.
- Demonstrar capacidade de usar perspectivas e raciocínios criativos.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

#### Carga horária (horas-aula)

Teórica	00	Prática	60	Total	60 horas-aula
Teórica (2,5)	00	Prática (2,5)	50	Total (2,5)	50 horas-aula

**III.5 – MODELAGEM CRIATIVA****Função:** Adaptação de bases – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar conceitos da modelagem contemporânea e criativa.</p> <p>2. Analisar as principais metodologias contemporâneas de modelagem criativa.</p> <p>3. Desenvolver produtos de moda, tendo o processo criativo pautado pela modelagem criativa e estudos de forma, bi e tridimensionais.</p> <p>4. Realizar estudos de forma tridimensionais e bidimensionais que potencializam o processo criativo.</p>	<p>1.1 Identificar conceitos que atravessam a modelagem contemporânea e os processos de criação de produtos de moda.</p> <p>1.2 Elaborar pesquisas imagéticas de designers, modelistas e profissionais que desenvolvem produtos de moda, utilizando técnicas de modelagem criativa.</p> <p>2.1 Identificar as metodologias contemporâneas de modelagem plana criativa.</p> <p>2.2 Adaptar uma base de roupa, utilizando a técnica pattern magic.</p> <p>2.3 Identificar as metodologias contemporâneas de modelagem tridimensional criativa.</p> <p>2.4 Realizar estudo de volume de uma base de corpo tridimensional no manequim, utilizando a técnica de bourrage.</p> <p>2.5 Construir uma base de corpo sobre a bourrage construída.</p> <p>2.6 Identificar designers contemporâneos que utilizam metodologias mistas de modelagem criativa.</p> <p>2.7 Elaborar pesquisas imagéticas de designers, modelistas e profissionais que desenvolvem produtos de moda, utilizando técnicas mistas de modelagem criativa.</p> <p>3.1 Modelar acessórios vestíveis de moda, utilizando a bourrage e crepage como processo de criação.</p> <p>3.2 Construir protótipos de acessórios vestíveis de moda para pés, cabeça, bolsas, dentre outros, por meio dos métodos de bourrage e crepage.</p> <p>4.1 Desenvolver esculturas vestíveis tendo o corpo como base, utilizando a bourrage e crepage como processo de criação.</p> <p>4.2 Desenvolver estudos de formas sobre o corpo, utilizando técnicas mistas para a construção de produtos de moda.</p> <p>4.3 Elaborar produtos sequenciados de moda, utilizando estudos experimentais de formas tridimensionais em bustos e manequins.</p> <p>4.4 Elaborar registros do processo de criação de produto de moda, utilizando modelagem criativa.</p>

**Bases Tecnológicas**

<p><b>1. Conceitos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelagem contemporânea;</li> <li>• Modelagem criativa;</li> <li>• Processo criativo;</li> <li>• Design contemporâneo;</li> <li>• Estudos de formas para a criação de produto de moda;</li> <li>• Projetos experimentais;</li> <li>• Mesclagem de técnicas.</li> </ul> <p><b>2. Metodologias contemporâneas de modelagem criativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomoko Nakamichi: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ técnica “pattern magic” para tecido plano;</li> <li>✓ técnica “pattern magic” para malharia;</li> <li>✓ técnica “pattern magic” para design de superfície.</li> </ul> </li> <li>• Zero waste.</li> </ul> <p><b>3. Adaptação de base de roupa com a técnica pattern magic</b></p>	<p><b>4. Metodologias contemporâneas de modelagem tridimensional criativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Crepag;</i></li> <li>• <i>Bourrage.</i></li> </ul> <p><b>5. Estudo de volume</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Base de corpo tridimensional;</li> <li>• Manequim com a técnica de <i>boufrage</i>.</li> </ul> <p><b>6. Designers contemporâneos que utilizam metodologias mistas de modelagem criativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Shingo Sato;</li> <li>• “Subtraction cutting” de Julian Roberts;</li> <li>• Nils Christian;</li> <li>• outros.</li> </ul> <p><b>7. Pesquisas imagéticas sobre técnicas de modelagem criativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Designers;</li> <li>• Modelistas;</li> <li>• Profissionais.</li> </ul>
--	---

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Prototipar uma peça da coleção.
- Aplicar metodologias contemporâneas de criação.
- Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda.
- Combinar materiais e acabamentos conforme as demandas do projeto.

**Valores e Atitudes**

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Estimular o interesse na resolução de situações-problema.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Evidenciar percepção estética.
- Demonstrar tendência a ajustar situações e estabelecer acordos.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**III.6 – ILUSTRAÇÃO DIGITAL APLICADA À MODA****Função:** Elaboração de pinturas digitais – **Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
1. Ilustrar croquis digitais por meio de softwares diversos.	1.1 Pesquisar imagens vetoriais produzidas no contexto da produção de imagens de moda. 1.2 Identificar ferramentas, comandos, atalhos, e recursos básicos dos softwares de desenho vetorial. 1.3. Elaborar base corporal de croqui de moda estilizada por meio das ferramentas vetoriais.
2. Ilustrar formas, superfícies e texturas utilizadas na representação de artigos do vestuário.	2.1 Pesquisar pinturas digitais produzidas no contexto da produção de imagens de moda. 2.2 Identificar ferramentas, comandos, atalhos, e recursos básicos dos softwares de pintura digital. 2.3 Elaborar ilustrações digitais, considerando desenhos vetoriais. 2.4 Criar looks ilustrados sobre base corporal. 2.5 Organizar portfólios com base no agrupamento temático de pranchas de criação.
3. Elaborar ilustrações de croquis de moda que utilizem uma ou mais técnicas de pintura para representar visualmente corpos, peças de roupas e acessórios.	3.1 Organizar rotina pessoal para o exercício e prática do desenho. 3.2 Pesquisar técnicas de ilustração de profissionais atuantes no segmento da moda. 3.3 Exercitar técnicas de pintura conforme as demandas estéticas do projeto. 3.4 Selecionar materiais e técnicas de ilustração que dialoguem com o resultado visual pretendido e com a habilidade do ilustrador. 3.5 Definir temáticas para pesquisa iconográfica e de técnicas de representação. 3.6 Ilustrar croqui de moda, considerando uma técnica ou o resultado da combinação de técnicas de pintura. 3.7 Agrupar e apresentar conjuntos de desenhos por meio de painéis de coleção.
4. Organizar portfólio de desenho de moda em diversas linguagens e técnicas de ilustração.	4.1 Definir plataforma ou suporte, analógico ou digital, para a organização de um portfólio de ilustrações de moda. 4.2 Identificar formatos e configurações técnicas da plataforma selecionada. 4.3 Selecionar produções visuais, considerando recorte temático proposto para o portfólio. 4.4 Elaborar legendas ou textos técnicos que contextualizam a produção das ilustrações do portfólio.

<p>5. Analisar alternativas tecnológicas emergentes para a produção de imagens de moda.</p>	<p>4.5 Diagramar textos e imagens de forma a criar uma narrativa visual e construir unidade visual entre as páginas.          4.6 Coordenar situações de apresentação e debate sobre os portfólios apresentados pela turma.</p> <p>5.1 Pesquisar softwares de desenho 3D instrumentalizados pelo segmento de Moda.          5.2 Identificar processos criativos relacionados ao vestuário nos mercados de animação, games e NFTs.          5.3 Mapear pesquisas e aplicações da tecnologia ao mercado da moda.</p>
<b>Bases Tecnológicas</b>	
<p><b>1. Softwares vetoriais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ pagos:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>corel draw</i>;</li> <li>○ <i>illustrator</i>;</li> <li>○ <i>affinity</i>.</li> </ul> </li> <li>✓ gratuitos:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>inkscape</i>;</li> <li>○ <i>vector</i>;</li> <li>○ <i>lottie editor</i>;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Procedimentos de criação:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ desenho;</li> <li>✓ composição;</li> <li>✓ ilustração básica;</li> <li>✓ formatação de pincéis;</li> <li>✓ vetorização de anatomia;</li> <li>✓ vetorização de peças de vestuário.</li> </ul> </li> <li>• Detalhamentos e aplicações:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ de texturas de tecidos em formas;</li> <li>✓ de brilho;</li> <li>✓ de efeito de transparência;</li> <li>✓ de superfícies vazadas;</li> <li>✓ de linhas pontilhadas, simulando costuras;</li> <li>✓ de efeitos de luz e sombra;</li> <li>✓ de efeitos de cimento de tecido;</li> <li>✓ de sobreposição de figuras;</li> <li>✓ de estampa corrida em croqui;</li> <li>✓ de estampa localizada em croqui.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. Software bitmap (<i>Photoshop</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ pagos:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>photoshop</i>;</li> <li>○ <i>affinity</i>.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulação e tratamento:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ de imagens;</li> <li>✓ de fotografias;</li> <li>✓ filtros;</li> <li>✓ fusões de camadas.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3. Modelos de ilustração digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mistura de técnicas digitais;</li> <li>• Estilos de ilustração;</li> <li>• Ferramentas de trabalho:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ analógicos;</li> <li>✓ digitais.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>4. Experimentação e aplicação de técnicas de ilustração</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos visuais:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ luz;</li> <li>✓ sombra;</li> <li>✓ representação de volumes.</li> </ul> </li> <li>• Materiais:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ grafite;</li> <li>✓ nanquim:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ aguado;</li> <li>○ pontilhismo;</li> <li>○ hachura.</li> </ul> </li> <li>✓ lápis de cor;</li> <li>✓ marcador;</li> <li>✓ aquarela;</li> <li>✓ técnicas mistas.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>5. Técnicas de pintura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápis de cor;</li> <li>• Lápis de cor aquarelável;</li> <li>• Aquarela;</li> <li>• Marcadores;</li> <li>• Nanquim.</li> </ul>

- ✓ gratuitos:
  - *gimp*;
  - *photopea*;
  - outros.
- Procedimentos de criação:
  - ✓ desenho;
  - ✓ composição;
  - ✓ ilustração básica;
  - ✓ formatação de pincéis;
  - ✓ desenho de anatomia;
  - ✓ representação de peças de vestuário.
- Detalhamentos e aplicações:
  - ✓ de texturas de tecidos em formas;
  - ✓ de brilho;
  - ✓ de efeito de transparência;
  - ✓ de superfícies vazadas;
  - ✓ de linhas pontilhadas, simulando costuras;
  - ✓ de efeitos de luz e sombra;
  - ✓ de efeitos de cimento de tecido;
  - ✓ de sobreposição de figuras;
  - ✓ de estampa corrida em croqui;
  - ✓ de estampa localizada em croqui.

## 6. Ilustração de artigos de moda

- Representação de materiais;
- Unidade visual entre os desenhos;
- Definição de temáticas;
- Pesquisa iconográfica;
- Rotina pessoal para o exercício e prática do desenho:
  - ✓ rafas;
  - ✓ esboços;
  - ✓ croquis.
- Apresentação de conjuntos de desenhos por meio de painéis de coleção.

## 7. Tecnologias emergentes para produção de imagens para o segmento de moda

- Softwares de desenho 3D;
- Mercados de:
  - ✓ animação;
  - ✓ games;
  - ✓ NFTs.
- Tendências.

## Informações Complementares

### Atribuições e Responsabilidades

- Elaborar pranchas de criação e portfólios.
- Ilustrar croquis digitais por meio de softwares diversos.
- Atender a demandas específicas de nichos de atuação profissional.
- Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda.
- Combinar materiais e acabamentos conforme as demandas do projeto.

### Valores e Atitudes

- Incentivar ações que promovem a cooperação.
- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.

### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar percepção estética.
- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas e inusitadas.

### Orientações

Sugere-se que a equipe docente incentive o grupo de estudantes a pesquisar softwares vetoriais e de pintura digital alternativos para o desenvolvimento das rotinas de produção e criação demandadas durante o curso.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

## Carga horária (horas-aula)

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**III.7 – PLANEJAMENTO FINANCEIRO DE PROJETOS DE DESIGN DE MODA****Função:** Precificação de serviços – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Analisar as características dos serviços e produtos do segmento de moda, existentes ao longo da história, sob a perspectiva da comercialização e do consumo.</p> <p>2. Identificar, no contexto da área da Moda, alternativas de colocação profissional e captação financeira.</p> <p>3. Analisar estruturas e modalidades de editais e projetos de fomento financeiro aos setores Cultural e de Moda.</p> <p>4. Elaborar planilhas de cálculo de hora técnica de trabalho.</p>	<p>1.1 Pesquisar o mercado da moda, considerando o ciclo de vida dos produtos e serviços oferecidos nos respectivos nichos.</p> <p>1.2 Identificar tendências atuais de consumo de serviços e produtos do segmento da moda.</p> <p>1.3 Organizar propostas de produtos e serviços, considerando seus orçamentos e formatos de atendimento e entrega.</p> <p>2.1 Pesquisar o mercado da moda, considerando nichos de atuação profissional.</p> <p>2.2 Analisar pontos de diálogo entre o segmento da moda e demais áreas de atuação profissional.</p> <p>2.3 Pesquisar propostas de negócio, de diferentes portes, no segmento da moda.</p> <p>2.4 Descrever as políticas de preço de produtos e serviços com base na comparação de propostas e posicionamentos de mercado.</p> <p>3.1 Pesquisar plataformas e calendários de lançamento e divulgação de editais dos setores Cultural e de Moda.</p> <p>3.2 Identificar documentação e pré-requisitos necessários para concorrer às verbas de fomento.</p> <p>3.3 Organizar documentação e redação de projetos que atendam às demandas burocráticas do projeto.</p> <p>3.4 Elaborar planilha de custeio de projeto, considerando valores como viabilidade e sustentabilidade da equipe responsável, ao longo de toda a duração do projeto.</p> <p>3.5 Acompanhar a divulgação de resultados dos projetos contemplados.</p> <p>3.6 Executar relatório de prestação de contas do projeto, considerando comprovação dos gastos e registro dos resultados do projeto.</p> <p>4.1 Listar metas, objetivos e projetos pessoais a médio prazo (5 anos).</p> <p>4.2 Mapear custos fixos pessoais, considerando metas, objetivos e projetos de médio prazo.</p> <p>4.3 Identificar variáveis relacionadas ao valor pessoal de hora técnica de trabalho.</p> <p>4.4 Definir, em horas, a carga horária de trabalho mensal.</p> <p>4.5 Identificar o valor da hora de trabalho bruta e com margem de lucro.</p>

5. Apresentar orçamentos de projetos, considerando etapas e procedimentos de atendimento, apresentação e entrega de produtos e serviços de Design de Moda.

5.1 Definir escopo do projeto, considerando fatores como viabilidade e pertinência.  
5.2 Identificar custos de recursos materiais e humanos do projeto.  
5.3 Identificar custos fixos e variáveis relacionados às etapas do projeto.  
5.4 Elaborar planilhas que organizem as informações dos custos do projeto.  
5.5 Elaborar apresentações que ilustrem e facilitem a compreensão do investimento a ser realizado pelo cliente.

**Bases Tecnológicas****1. Consumo no segmento da moda**

- Referências históricas;
- Pesquisar o mercado da Moda;
- Ciclo de vida dos produtos e serviços;
- Nichos de consumo;
- Tendências de consumo;
- Propostas de produtos e serviços;
- Preços;
- Orçamentos;
- Formatos de atendimento e entrega.

**• Demandas burocráticas do projeto;**

- Planilha de custeio:
  - ✓ viabilidade;
  - ✓ sustentabilidade.
- Equipe responsável;
- Cronograma;
- Divulgação de resultados dos projetos contemplados;
- Relatório de prestação de contas do projeto.

**2. Diálogo entre o segmento da moda e demais áreas de atuação profissional**

- Colocação profissional;
- Captação financeira, no contexto da área da Moda;
- Nichos de atuação profissional;
- Propostas de negócio no segmento da moda;
- Políticas de preço de produtos e serviços;
- Posicionamentos de mercado.

**4. Cálculo de hora técnica de trabalho**

- Metas, objetivos e projetos pessoais;
- Custos fixos pessoais;
- Variáveis:
  - ✓ 13º salário;
  - ✓ taxa de ociosidade;
  - ✓ ponto de equilíbrio;
  - ✓ margem de lucro.
- Taxa de negociação;
- Carga horária de trabalho mensal.

**3. Editais e projetos de fomento financeiro do setor Cultural e de Moda**

- Estruturas e modalidades de setores;
- Verbas:
  - ✓ públicas;
  - ✓ privadas.
- Plataformas e calendários de lançamento e divulgação de editais;
- Documentação e pré-requisitos;
- Redação de projetos;

**5. Orçamentos de projetos**

- Atendimento, apresentação e entrega de produtos e serviços de design de moda;
- Escopo do projeto;
- Custos de recursos do projeto:
  - ✓ materiais;
  - ✓ humanos.
- Custos fixos e variáveis;
- Custos do projeto.

**Informações Complementares****Atribuições e Responsabilidades**

- Mapear alternativas de colocação profissional e captação financeira.
- Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda.

- Relacionar informações, especificidades e características técnicas do protótipo com as fichas técnicas.
- Propor soluções técnicas por meio de projetos, considerando orçamento, escopo e cronograma e infraestrutura disponível.

**Valores e Atitudes**

- Desenvolver a criticidade.
- Incentivar o diálogo e a interlocução.

**Competências Pessoais / Socioemocionais**

- Assumir responsabilidade pelos atos praticados.
- Revelar capacidade para escutar atentamente seu interlocutor.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **não está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	40	<b>Prática</b>	00	<b>Total</b>	40 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	50	<b>Prática (2,5)</b>	00	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**III.8 – MODA E MÍDIA****Função:** Elaboração de peças de mídia – **Classificação:** Planejamento

Competências Profissionais	Habilidades
1. Analisar imagens e respectivos elementos históricos que fundamentam conceitos de moda, tendência e <i>styling</i> presentes em editoriais impressos do segmento da moda.	1.1 Pesquisar necessidades que direcionaram a configuração da Moda como um segmento de mercado. 1.2 Identificar processos que direcionaram a criação de tendências de moda, ao longo da história. 1.3 Identificar perfis de público, periodicidades e formatos de lançamento de produtos e tendências de moda. 1.4 Mapear o impacto da globalização do lançamento de tendências de moda. 1.5 Identificar critérios para seleção de ensaios de moda, considerando nichos e público. 1.6 Localizar e selecionar ensaios de moda em publicações impressas. 1.7 Organizar apresentações, orais e visuais, que relacionem conceitos e imagens pesquisadas nos editoriais de moda.
2. Analisar tendências, relacionando a própria identidade com referências de moda diversas, ocidentais e orientais, centrais ou periféricas.	2.1 Pesquisar as características dos polos tradicionais de moda contemporânea. 2.2 Identificar tribos, segmentos e grupos de estilo que compõem o mercado contemporâneo de moda. 2.3 Identificar nichos de atuação profissional no segmento da moda, considerando oportunidades, referências e preferências pessoais. 2.4 Criar conceito de moda, estabelecendo diálogo entre identidade e referência de moda. 2.5 Elaborar fotomontagem que represente um conceito de moda.
3. Analisar as plataformas de divulgação de produtos e serviços como ferramentas de marketing digital.	3.1 Pesquisar a utilização das diferentes mídias como ferramentas de marketing. 3.2 Utilizar os conceitos de marketing digital na apreciação e concepção de produtos audiovisuais digitais. 3.3 Elaborar ações de marketing de conteúdo.
4. Analisar, no contexto da sociedade da informação, técnicas e práticas para otimização da busca orgânica de conteúdo no ambiente digital.	4.1 Identificar o padrão comportamental do consumidor no ambiente digital. 4.2 Classificar os perfis de comportamento do consumidor digital. 4.3 Utilizar as técnicas e práticas de busca. 4.4 Otimizar os resultados da busca orgânica na web. 4.5 Utilizar ferramentas de métricas de resultados.

<b>Bases Tecnológicas</b>	
<b>1.</b> Conceitos chave <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moda;</li> <li>• Tendência;</li> <li>• <i>Styling</i>.</li> </ul>	✓ diagramação e formatação; ✓ formatos.
<b>2.</b> Fundamentos e elementos históricos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moda como um segmento de mercado;</li> <li>• Criação de tendências ao longo da história;</li> <li>• Desfiles icônicos;</li> <li>• Diálogo com demais linguagens artísticas e da indústria Cultural: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ cinema: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ personagens;</li> <li>○ estilos;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> <li>✓ literatura: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ fantasia;</li> <li>○ gótica;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> <li>✓ música: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ videoclipes;</li> <li>○ artistas pop;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> <li>✓ movimentos artísticos: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ arte urbana;</li> <li>○ anime e mangá;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<b>9.</b> Relações <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tendência;</li> <li>• Conceito de moda;</li> <li>• Identidade;</li> <li>• Referências de moda diversas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ocidentais e orientais;</li> <li>✓ centrais ou periféricas;</li> <li>✓ polos de moda tradicionais de moda contemporânea: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ tribos;</li> <li>○ segmentos;</li> <li>○ grupos de estilo;</li> <li>○ urbano;</li> <li>○ moda modesta;</li> <li>○ outros.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>3.</b> Editoriais impressos do segmento da moda <ul style="list-style-type: none"> <li>• Principais publicações.</li> </ul>	<b>10.</b> Oportunidades profissionais <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nichos de atuação;</li> <li>• Mapeamento de contatos;</li> <li>• Referências pessoais de moda.</li> </ul>
<b>4.</b> Lançamento de tendências e produtos de moda <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfis de público;</li> <li>• Periodicidades;</li> <li>• Formatos.</li> </ul>	<b>11.</b> Processos de criação <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceito de moda;</li> <li>• Textos;</li> <li>• <i>Moodboards</i>: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ tendências;</li> <li>✓ maquiagem;</li> <li>✓ cabelo;</li> <li>✓ locações para ensaio de moda.</li> </ul> </li> <li>• Fotomontagem;</li> <li>• outros.</li> </ul>
<b>5.</b> Impacto da globalização do lançamento de tendências de moda <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretações globais e locais das informações de moda;</li> <li>• Estilistas e marcas;</li> <li>• Adaptação de tendências.</li> </ul>	<b>12.</b> Fundamentos do Marketing <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicações;</li> <li>• Marketing digital e evolução;</li> <li>• Plano de marketing digital;</li> <li>• Etapas do planejamento;</li> <li>• Ferramentas de pesquisa e planejamento;</li> <li>• Roteiro para elaboração de um plano de marketing.</li> </ul>
<b>6.</b> Massificação da informação de moda <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revistas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ mensais;</li> <li>✓ trimestrais.</li> </ul> </li> <li>• Redes sociais;</li> </ul>	<b>13.</b> Marketing digital e conceito de Sociedade da informação <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metaverso;</li> <li>• Algoritmos;</li> <li>• Plataformas emergentes;</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Referências bibliográficas.</li></ul> <p><b>7. Critérios para seleção de ensaios de moda em publicações impressas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nichos;</li><li>• Público;</li><li>• Desfiles de moda de alta costura:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ apostas;</li><li>✓ relação da informação de moda com o respectivo público;</li><li>✓ bureaus de estilos.</li></ul></li><li>• Publicações de referência:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Vogue;</li><li>✓ Bazaar;</li><li>✓ Elle.</li></ul></li><li>• Estrutura da revista:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ posição dos editoriais na revista;</li><li>✓ número de páginas;</li><li>✓ regiões da revista.</li></ul></li><li>• Formatos de ensaio de moda:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ interno – estúdio;</li><li>✓ externo – locação;</li><li>✓ relação com os desfiles.</li></ul></li></ul> <p><b>8. Roteiros e formatos de apresentação</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentações, orais e visuais;</li><li>• Relação entre conceitos e imagens pesquisadas nos editoriais de moda;</li><li>• Estrutura:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ considerando abertura;</li><li>✓ folha de rosto;</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• outros.</li></ul> <p><b>14. Comportamento do consumidor digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Influências sociais no comportamento do consumidor;</li><li>• Marketing de relacionamento;</li><li>• Fidelização.</li></ul> <p><b>15. E-mail, marketing, banners e mídias gráficas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Data mining</i> – Criação de uma base de dados própria;</li><li>• Tipos de e-mails e sua utilização;</li><li>• 4 Ps do e-mail marketing;</li><li>• Diretrizes para uma campanha de sucesso;</li><li>• Manutenção da base de dados em e-mail marketing;</li><li>• Ferramentas de envio e avaliação de resultados.</li></ul> <p><b>16. Mídias sociais e cultura de compartilhamento</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Histórias das mídias sociais:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ conceitos;</li><li>✓ aplicações.</li></ul></li><li>• Fundamentos da cultura do compartilhamento.</li></ul> <p><b>17. Métricas e monitoramento de campanhas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Definição, implementação e mensuração de métricas de resultado em mídias sociais.</li></ul>
--	---

### Informações Complementares

#### Atribuições e Responsabilidades

- Atender a demandas específicas de nichos de atuação profissional.
- Mapear alternativas de colocação profissional e captação financeira.
- Relacionar projetos de moda a segmentações de público consumidor.
- Selecionar plataformas de divulgação de produtos e serviços do segmento de moda.
- Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos do produto e do respectivo processo criativo.
- Propor soluções técnicas por meio de projetos, considerando orçamento, escopo e cronograma e infraestrutura disponível.

#### Valores e Atitudes

- Estimular a comunicação nas relações interpessoais.
- Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.

#### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar desinibição e despreendimento para lidar com pessoas de cargos superiores.
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas.

#### Orientações

Sugere-se à equipe docente instrumentalizar esse componente curricular no suporte e divulgação dos resultados do Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, considerando: produção de conteúdos: *Mkt*

digital e Mídia *Kit*; publicações nas redes sociais: posts, vídeos e *lives*; produção de imagens: *Fashion film* e *Styling* digital; concepção e criação de projetos de marca: identidade visual; *branding* e posicionamento de mercado; edição de vídeos e fotografias: celular e computador; produção de peças de Trabalho de Conclusão de Curso.

Sugere-se que a equipe docente enfoque na preparação do grupo de estudantes para: analisar diferentes multiplataformas emergentes de comunicação em redes sociais, tais como o “metaverso”; evidenciar a importância da acessibilidade para pcds; compreender novas metodologias de mapeamento de tendências e de fatiamento do mercado, e colaborar na construção de canais como sites, redes sociais e e-commerce no setor de Moda.

O desafio deste componente é convidar o grupo de estudantes a construir situações de equilíbrio entre as competências simbólicas e estratégicas em relação a projetos no segmento de moda, contemplando em suas práticas a articulação entre o caráter estratégico e projetual do componente curricular. Além disso, é importante entrar em contato com cases de marcas de moda que apresentem experiências de consumo, inovadoras e com valor agregado.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	60	<b>Total</b>	60 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	50	<b>Total (2,5)</b>	50 horas-aula

**III.9 – DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN DE MODA****Função:** Desenvolvimento e gerenciamento de projetos na área profissional –**Classificação:** Execução

Competências Profissionais	Habilidades
<p>1. Planejar as fases de execução de projetos com base na natureza e na complexidade das atividades.</p> <p>2. Avaliar as fontes e recursos necessários para o desenvolvimento de projetos.</p> <p>3. Avaliar a execução e os resultados obtidos de forma quantitativa e qualitativa.</p> <p>4. Organizar rotinas periódicas de apresentação das etapas do projeto, de forma individual e coletiva.</p>	<p>1.1 Identificar discursos e narrativas com base nas rotinas de trabalho e das imagens apresentadas.</p> <p>1.2 Registrar erros, desafios, dificuldades e percalços do processo criativo.</p> <p>1.3 Apresentar projetos finais que dialoguem com os resultados obtidos ao longo do processo criativo.</p> <p>1.4 Realizar estudos de cores e harmonias no line-Up final da coleção de 10 a 15 looks.</p> <p>1.5 Elaborar de 3 a 5 pranchas de produtos contendo os looks mais significativos do processo criativo que serão, posteriormente, confeccionados.</p> <p>2.1 Definir recursos necessários e plano de produção.</p> <p>2.2 Classificar os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto.</p> <p>2.3 Utilizar de modo racional os recursos destinados ao projeto.</p> <p>3.1 Verificar e acompanhar o desenvolvimento do cronograma físico-financeiro.</p> <p>3.2 Redigir relatórios sobre o desenvolvimento do projeto.</p> <p>3.3 Construir gráficos, planilhas, cronogramas e fluxogramas.</p> <p>3.4 Organizar as informações, os textos e os dados, conforme formatação definida.</p> <p>4.1 Apresentar a produção artística e cultural de forma organizada.</p> <p>4.2 Identificar fatores pessoais e emocionais que interferem na realização e apresentação dos projetos artísticos e culturais.</p> <p>4.3 Descrever o próprio processo criativo de forma a tornar o projeto comprehensível.</p> <p>4.4 Preparar roteiros de apresentação pública de trabalhos.</p> <p>4.5 Ensaiar apresentações de projetos, articulando fala e recursos audiovisuais.</p> <p>4.6 Refinar a capacidade de comunicação a respeito das características do próprio trabalho.</p> <p>4.7 Mapear percepções coletivas a respeito do trabalho apresentado.</p>

<p>5. Analisar diálogos entre os resultados obtidos no projeto e as perspectivas profissionais do aluno.</p> <p>6. Definir formatos de exposição e apresentação dos resultados artísticos e culturais do projeto, considerando os suportes, a narrativa construída e o diálogo com o público.</p>	<p>4.8 Elaborar cronograma geral do Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso.</p> <p>5.1 Descrever os critérios conceituais e técnicos que embasam o trabalho, de forma objetiva e sintética.</p> <p>5.2 Apresentar procedimentos de trabalho que validem as competências profissionais desenvolvidas ao longo do curso.</p> <p>5.3 Redigir relatórios técnicos que descrevam as peculiaridades do desenvolvimento do projeto.</p> <p>5.4 Redigir a caracterização geral da pesquisa de acordo com estado atual do projeto.</p> <p>6.1 Eleger a poética visual do trabalho para a composição da identidade visual do trabalho.</p> <p>6.2 Organizar book de coleção, contendo a síntese da pesquisa mercadológica e estética do trabalho.</p> <p>6.3 Selecionar dimensões e especificações técnicas do formato expositivo, considerando a mídia, o suporte ou a plataforma definida.</p>
---	---

**Bases Tecnológicas**

<p><b>1.</b> Referencial teórico da pesquisa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisa e compilação de dados;</li> <li>• Produções científicas, entre outros.</li> </ul>	<p><b>8.</b> Organização dos dados de pesquisa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleção;</li> <li>• Codificação;</li> <li>• Tabulação.</li> </ul>
<p><b>2.</b> Construção de conceitos relativos ao tema do trabalho e definições técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definições dos termos técnicos e científicos (enunciados explicativos dos conceitos);</li> <li>• Terminologia (conjuntos de termos técnicos e científicos próprios da área técnica);</li> <li>• Simbologia;</li> <li>• entre outros.</li> </ul>	<p><b>9.</b> Análise dos dados</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretação;</li> <li>• Explicação;</li> <li>• Especificação.</li> </ul>
<p><b>3.</b> Apresentação periódica de resultados</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotina da produção pessoal;</li> <li>• Organização de conjuntos de projetos;</li> <li>• Correlações entre imagens;</li> <li>• Mapeamento de dificuldades relacionadas à autoorganização;</li> <li>• Gestão do tempo;</li> <li>• Registros do processo criativo por meio de textos e esquemas;</li> <li>• Apresentações orais;</li> <li>• Mapeamento de críticas e sugestões de ajuste.</li> </ul>	<p><b>10.</b> Perspectivas de profissionalização</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Critérios conceituais e técnicos;</li> <li>• Especificações técnicas do projeto;</li> <li>• Relações entre o projeto e o portfólio do estudante.</li> </ul>
	<p><b>11.</b> Técnicas para elaboração de relatórios, gráficos, histogramas</p>
	<p><b>12.</b> Sistemas de gerenciamento de projeto</p>
	<p><b>13.</b> Formatação de trabalhos acadêmicos</p>
	<p><b>14.</b> Documentação do projeto</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas técnicas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ título;</li> <li>✓ data de produção;</li> <li>✓ características técnicas;</li> </ul> </li> </ul>

- 4. Escolha dos procedimentos metodológicos**
- Cronograma de atividades;
  - Fluxograma do processo.

- 5. Procedimentos metodológicos em função do plano de trabalho**
- Reorganização de cronogramas;
  - Definir entregáveis das etapas;
  - Elaboração de relatórios de processo e diários de bordo;
  - Dimensionamento dos recursos necessários;
  - Parceiros e fornecedores necessários ao projeto.

- 6. Dimensionamento dos recursos necessários para execução do trabalho**

- 7. Identificação das fontes de recursos**

- ✓ suporte;
- ✓ dimensões.
- Formatação do relatório técnico:
  - ✓ introdução;
  - ✓ desenvolvimento:
    - imagens do processo de criação;
    - descrição do procedimento de trabalho.
  - ✓ considerações finais;
  - ✓ estrutura:
    - informações pré-textuais;
    - informações textuais;
    - informações pós-textuais.
- Preparação e apresentação pública do projeto:
  - ✓ divisão de tarefas;
  - ✓ roteiros;
  - ✓ testes;
  - ✓ ensaios.

### Informações Complementares

#### Atribuições e Responsabilidades

- Prototipar uma peça da coleção.
- Elaborar pranchas de criação e portfólios.
- Atender a demandas específicas de nichos de atuação profissional.
- Definir características dos serviços e produtos do segmento de moda.
- Elaborar registros, audiovisuais e fotográficos, do produto e do respectivo processo criativo.
- Relacionar informações, especificidades e características técnicas do protótipo com as fichas técnicas.
- Propor soluções técnicas por meio de projetos, considerando orçamento, escopo e cronograma e infraestrutura disponível.

#### Valores e Atitudes

- Incentivar o diálogo e a interlocução.
- Estimular o interesse na resolução de situações-problema.

#### Competências Pessoais / Socioemocionais

- Evidenciar empatia em processos de comunicação.
- Demonstrar capacidade de análise e tomada de decisão.

#### Orientações

A apresentação escrita deverá prezar pela organização, clareza e domínio na abordagem do tema. Cada habilitação profissional definirá, por meio de regulamento específico, dentre os “produtos” a seguir, qual corresponderá à apresentação escrita do TCC, a exemplo de: Monografia; Protótipo com Manual Técnico; Maquete com respectivo Memorial Descritivo; Artigo Científico; Projeto de Pesquisa; Relatório Técnico.

O produto a ser apresentado deverá ser constituído de umas das tipologias estabelecidas pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico Nº 2429, de 23-08-2022, Artigo 1º, nos §2º e §3º.

Indica-se a consulta à Portaria Cetec 2429/2022 e ao Manual de Trabalho de Conclusão de Curso nas Etecs, disponíveis no link: <https://cetec.cps.sp.gov.br/supervisao/trabalho-de-conclusao-de-curso-tcc/>, Acesso em 27 jun. 2023.

**Profissionais habilitados a ministrarem aulas:** disponível em: <http://crt.cps.sp.gov.br>.

**Divisão de classes em turmas:** todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, **está prevista** divisão de classes em turmas.

**Carga horária (horas-aula)**

<b>Teórica</b>	00	<b>Prática</b>	80	<b>Total</b>	80 horas-aula
<b>Teórica (2,5)</b>	00	<b>Prática (2,5)</b>	100	<b>Total (2,5)</b>	100 horas-aula

## 5.5. Metodologia de Elaboração e Reelaboração Curricular e PÚBLICO-alvo da Educação Profissional

A cada novo paradigma legal da Educação Profissional e Tecnológica, o Centro Paula Souza executa as adequações cabíveis desde o paradigma imediatamente anterior, da organização de cursos por área profissional até a mais recente taxonomia de eixos tecnológicos do Ministério da Educação – MEC.

Ao lado do atendimento à legislação (e de participação em consultas públicas, quando demandado pelos órgãos superiores, com o intuito de contribuir para as diretrizes e bases da Educação Profissional e Tecnológica), o desenvolvimento e o oferecimento de cursos técnicos em parceria com o setor produtivo/mercado de trabalho têm sido a principal diretriz do planejamento curricular da instituição.

A metodologia atualmente utilizada pelo Grupo de Formulação e de Análises Curriculares constitui-se primordialmente nas ações/processos descritos a seguir:

1. Pesquisa dos perfis e atribuições profissionais na Classificação Brasileira de Ocupações – CBO – do Ministério do Trabalho e Emprego e, também, nas descrições de cargos do setor produtivo/mercado de trabalho, preferencialmente em parceria.
2. Seleção de competências, de habilidades e de bases tecnológicas, de acordo com os perfis profissionais e atribuições.
3. Consulta ao Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC, para adequação da nomenclatura da habilitação, do perfil profissional, da descrição do mercado de trabalho, da infraestrutura recomendada e da possibilidade de temas a serem desenvolvidos.
4. Estruturação de componentes curriculares e respectivas cargas horárias, de acordo com as funções do processo produtivo. Esses componentes curriculares são construídos a partir da descrição da função profissional subjacente à ideologia curricular, bem como pelas habilidades (capacidades práticas), pelas bases tecnológicas (referencial teórico) e pelas competências profissionais, a mobilização das diretrizes conceituais e das pragmáticas.
5. Mapeamento e catalogação das titulações docentes necessárias para ministrar aulas em cada um dos componentes curriculares de todas as habilitações profissionais.
6. Mapeamento e padronização da infraestrutura necessária para o oferecimento de cursos técnicos: laboratórios, equipamentos, instalações, mobiliário e bibliografia.
7. Estruturação dos planos de curso, documentos legais que organizam e ancoram os currículos na forma de planejamento pedagógico, de acordo com as legislações e fundamentações socioculturais, políticas e históricas, abrangendo justificativas, objetivos, perfil profissional e organização curricular, aproveitamento de experiências, de conhecimentos e avaliação da aprendizagem, bem como infraestrutura e pessoal docente, técnico e administrativo.
8. Validação junto ao público interno (Unidades Escolares) e ao público externo (Mercado de Trabalho/Setor Produtivo) dos currículos desenvolvidos.
9. Estruturação e desenvolvimento de turma-piloto para cursos cujos currículos são totalmente inéditos na instituição e para cursos não contemplados pelo MEC, em seu Catálogo Nacional de Cursos Técnicos.
10. Capacitação docente e administrativa na área de Currículo Escolar.
11. Pesquisa e publicação na área de Currículo Escolar.

O público-alvo da produção curricular em Educação Profissional e Tecnológica constitui-se nos trabalhadores de diferentes arranjos produtivos e níveis de escolarização, que precisam ampliar sua formação profissional, bem como em pessoas que iniciam ou que desejam migrar para outras áreas de atuação profissional.

## 5.6. Enfoque Pedagógico

Constituindo-se em meio para guiar a prática pedagógica, o currículo organizado a partir de competências será direcionado para a construção da aprendizagem do aluno enquanto sujeito do seu próprio desenvolvimento. Para tanto, a organização do processo de aprendizagem privilegiará a definição de objetivos de aprendizagem e/ou questões geradoras, que orientam e estimulam a investigação, o pensamento e as ações, assim como a solução de problemas.

Dessa forma, a problematização e a interdisciplinaridade, a contextualização e os ambientes de formação se constituem ferramentas básicas para a construção das habilidades, atitudes e informações relacionadas às competências requeridas.

## 5.7. Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

A sistematização do conhecimento a respeito de um objeto pertinente à profissão, desenvolvido mediante controle, orientação e avaliação docente, permitirá aos alunos o conhecimento do campo de atuação profissional, com suas peculiaridades, demandas e desafios.

Ao considerar que o efetivo desenvolvimento de competências implica na adoção de sistemas de ensino que permitam a verificação da aplicabilidade dos conceitos tratados em sala de aula, torna-se necessário que cada escola, atendendo às especificidades dos cursos que oferece, crie oportunidades para que os alunos construam e apresentem um produto – Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.

Caberá a cada escola definir, conforme Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico nº 2429, de 23-08-2022, as normas e as orientações que nortearão a realização do Trabalho de Conclusão de Curso, conforme a natureza e o perfil de conclusão da Habilitação Profissional.

O Trabalho de Conclusão de Curso deverá envolver necessariamente uma pesquisa empírica que, somada à pesquisa bibliográfica, dará o embasamento prático e teórico necessário para o desenvolvimento do trabalho. A pesquisa empírica deverá contemplar uma coleta de dados, que poderá ser realizada no local de estágio supervisionado, quando for o caso, ou por meio de visitas técnicas e entrevistas com profissionais da área. As atividades distribuídas em número de 120 horas, destinadas ao desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, serão acrescentadas às aulas previstas para o curso e constarão do histórico escolar do aluno.

O desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso pautar-se-á em pressupostos interdisciplinares e deve ser sistematizado em uma das formas previstas na tipologia de documentos estabelecida no parágrafo 2º, para a apresentação escrita do TCC. Caso seja adotada a forma de “Apresentação de produto”, esta deverá ser acompanhada pelas respectivas especificações técnicas, memorial descritivo, memórias de cálculos e demais reflexões de caráter teórico e metodológico pertinentes ao tema (verificar parágrafo 3º da Portaria supracitada).

A temática a ser abordada deve estar contida no perfil profissional de conclusão da habilitação, que se constitui na síntese das atribuições, competências e habilidades da formação técnica; a temática deve ser planejada sob orientação do professor responsável pelo componente curricular “PTCC” (Planejamento do Trabalho de Conclusão do Curso).

### 5.7.1. Orientação

A orientação do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso ficará por conta do professor responsável pelos temas do Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), no 2º MÓDULO, e Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em DESIGN DE MODA, no 3º MÓDULO.

### 5.8. Prática Profissional

A Prática Profissional será desenvolvida em laboratórios da Unidade Escolar e nas empresas representantes do setor produtivo, se necessário, e/ou estabelecido em convênios ou acordos de cooperação.

A prática será incluída na carga horária da Habilitação Profissional e não está desvinculada da teoria, pois constitui e organiza o currículo. Estudos de caso, visitas técnicas, conhecimento de mercado e das empresas, pesquisas, relatórios, trabalhos individuais e trabalhos em equipes serão procedimentos pedagógicos desenvolvidos ao longo do curso.

O tempo necessário e a forma como será desenvolvida a Prática Profissional realizada na escola e/ou nas empresas ficarão explicitados na proposta pedagógica da Unidade Escolar e no plano de trabalho dos docentes.

Todos os componentes curriculares preveem a prática, juntamente com os conhecimentos teóricos, visto que as competências se constituem na mobilização e na aplicação das habilidades (práticas) e de fundamentação teórica, técnica, científica, tecnológica (bases tecnológicas).

Os componentes curriculares, organizados por competências, trazem explícitas as habilidades a serem desenvolvidas, relacionadas (inclusive numericamente a cada competência), bem como o aparato teórico, que subsidia o desenvolvimento de competências e de habilidades.

A explicitação da carga horária "Prática" no campo específico de cada componente curricular, no final de cada quadro, em que há a divisão entre "Teórica" e "Prática" é uma distinção puramente metodológica, que visa direcionar o processo de divisão de classes em turmas (distribuição da quantidade de alunos, em duas ou mais turmas, quando da necessidade de utilizar outros espaços além dos espaços convencionais da sala de aula, como laboratórios, campos de estágio, empresas, atendimento nas áreas de Saúde, Indústrias, Fábricas entre outras possibilidades, nas ocasiões em que esses espaços não comportarem o número total de alunos da classe, sendo, então, necessário distribuir a classe, dividindo-a em turmas).

Assim, todos os componentes desenvolvem práticas, o que pode ser constatado pela própria existência da coluna 'habilidades', mas será evidenciada a carga horária "Prática" quando se tratar da necessidade de utilização de espaços diferenciados de ensino-aprendizagem, além da sala de aula, espaços esses que podem demandar a divisão de classes em turmas, por não acomodarem todos os alunos de uma turma convencional.

Dessa forma, um componente que venha a ter sua carga horária explicitada como 100% teórica não deixa de desenvolver práticas - apenas significa que essas práticas não demandam espaços diferenciados nem a divisão de classes em turmas.

Cada caso de divisão de classes em turmas será avaliado de acordo com suas peculiaridades; cada Unidade Escolar deve seguir os trâmites e orientações estabelecidos pela Unidade do Ensino Médio e Técnico para obter a divisão de classes em turmas.

## 5.9. Estágio Supervisionado

A **Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** não exige o cumprimento de estágio supervisionado em sua organização curricular, contando com aproximadamente 1180 horas-aula de práticas profissionais, que poderão ser desenvolvidas integralmente na escola e/ou em empresas da região. Essas práticas ocorrerão com a utilização de procedimentos didáticos como simulações, experiências, ensaios e demais técnicas de ensino que permitam a vivência dos alunos em situações próximas à realidade do setor produtivo. O trabalho com projetos, estudos de caso, visitas técnicas monitoradas, pesquisas de campo e aulas práticas em laboratórios devem garantir o desenvolvimento de competências específicas da área de formação.

O aluno, a seu critério, poderá realizar estágio supervisionado, não sendo, no entanto, condição para a conclusão do curso. Quando realizado, as horas efetivamente cumpridas deverão constar do Histórico Escolar do aluno. A escola acompanhará as atividades de estágio, cuja sistemática será definida em um Plano de Estágio Supervisionado devidamente incorporado ao Projeto Pedagógico da Unidade Escolar. O Plano de Estágio Supervisionado deverá prever os seguintes registros:

- sistemática de acompanhamento, controle e avaliação;
- justificativa;
- metodologias;
- objetivos;
- identificação do responsável pela Orientação de Estágio;
- definição de possíveis campos/áreas para realização de estágios.

O estágio somente poderá ser realizado de maneira concomitante com o curso, ou seja, ao aluno será permitido realizar estágio apenas enquanto estiver regularmente matriculado. Após a conclusão de todos os componentes curriculares será vedada a realização de estágio supervisionado.

## 5.10. Novas Organizações Curriculares

O Plano de Curso propõe a organização curricular estruturada em 03 módulos, com um total de 1200 horas ou 1500 horas-aula.

A Unidade Escolar, para dar atendimento às demandas individuais, sociais e do setor produtivo, poderá propor nova organização curricular, alterando o número de módulos, distribuição das aulas e dos componentes curriculares, desde que aprovada pelos Departamentos Grupo de Formulação e de Análises Curriculares e Grupo de Supervisão Educacional – Cetec – Ceeteps. A organização curricular proposta levará em conta, contudo, o perfil de conclusão da habilitação, da qualificação e a carga horária prevista para a habilitação.

A nova organização curricular proposta entrará em vigor após a homologação pelo Órgão de Supervisão Educacional do Ceeteps.

## 6. CRITÉRIOS DE APROVEITAMENTO DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

Consoante dispõe o artigo 46 da Resolução CNE/CEB 1/2021, o aproveitamento de conhecimentos e experiências adquiridas anteriormente pelos alunos, diretamente relacionados com o perfil profissional de conclusão da respectiva habilitação profissional, poderá ocorrer por meio de:

- qualificações profissionais e etapas ou módulos de nível técnico concluídos em outros cursos;
- cursos de formação inicial e continuada ou qualificação profissional, mediante avaliação do aluno;
- experiências adquiridas no trabalho ou por outros meios informais, mediante avaliação do aluno;
- avaliação de competências reconhecidas em processos formais de certificação profissional.

O aproveitamento de competências, anteriormente adquiridas pelo aluno, por meio da educação formal/informal ou do trabalho, para fins de prosseguimento de estudos, será feito mediante avaliação a ser realizada por comissão de professores, designada pela Direção da Escola, atendendo aos referenciais constantes de sua proposta pedagógica.

Quando a avaliação de competências tiver como objetivo a expedição de diploma, para conclusão de estudos, seguir-se-ão as diretrizes definidas e indicadas pelo Ministério da Educação e assim como o contido na Deliberação CEE 107/2011.

## 7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

A avaliação, elemento fundamental para acompanhamento e redirecionamento do processo de desenvolvimento de competências, estará voltada para a construção dos perfis de conclusão estabelecidos para as diferentes habilitações profissionais e as respectivas qualificações previstas.

Constitui-se num processo contínuo e permanente com a utilização de instrumentos diversificados – textos, provas, relatórios, autoavaliação, roteiros, pesquisas, portfólio, projetos, entre outros – que permitam analisar de forma ampla o desenvolvimento de competências em diferentes indivíduos e em diferentes situações de aprendizagem.

O caráter diagnóstico dessa avaliação permite subsidiar as decisões dos Conselhos de Classe e das Comissões de Professores acerca dos processos regimentalmente previstos de:

- classificação;
- reclassificação;
- aproveitamento de estudos.

Permite também orientar/reorientar os processos de:

- recuperação contínua;
- progressão parcial.

Estes dois últimos, destinados a alunos com aproveitamento insatisfatório, constituir-se-ão de atividades, recursos e metodologias diferenciadas e individualizadas com a finalidade de eliminar/reduzir dificuldades que inviabilizam o desenvolvimento das competências visadas.

Acresce-se, ainda, que o instituto da Progressão Parcial cria condições para que os alunos com menção insatisfatória em até três componentes curriculares possam, concomitantemente, cursar o módulo seguinte, ouvido o Conselho de Classe.

Por outro lado, o instituto da Reclassificação permite ao aluno a matrícula em módulo diverso daquele em que está classificado, expressa em parecer elaborado por Comissão de Professores, fundamentada nos resultados de diferentes avaliações realizadas.

Também através de avaliação do instituto de Aproveitamento de Estudos, permite reconhecer como válidas as competências desenvolvidas em outros cursos – dentro do sistema formal ou informal de ensino, dentro da formação inicial e continuada de trabalhadores, etapas ou módulos das habilitações profissionais de nível técnico ou as adquiridas no trabalho.

Ao final de cada módulo, após análise com o aluno, os resultados serão expressos por uma das menções a seguir, conforme estão conceituadas e operacionalmente definidas:

Menção	Conceito	Definição Operacional
MB	Muito Bom	O aluno obteve excelente desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
B	Bom	O aluno obteve bom desempenho no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
R	Regular	O aluno obteve desempenho regular no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.
I	Insatisfatório	O aluno obteve desempenho insatisfatório no desenvolvimento das competências do componente curricular no período.

Será considerado concluinte do curso ou classificado para o módulo seguinte o aluno que tenha obtido aproveitamento suficiente para promoção – MB, B ou R – e a frequência mínima estabelecida.

A frequência mínima exigida será de 75% (setenta e cinco) do total das horas efetivamente trabalhadas pela escola, calculada sobre a totalidade dos componentes curriculares de cada módulo e terá apuração independente do aproveitamento.

A emissão de Menção Final e demais decisões, acerca da promoção ou retenção do aluno, refletirão a análise do seu desempenho feita pelos docentes nos Conselhos de Classe e/ ou nas Comissões Especiais, avaliando a aquisição de competências previstas para os módulos correspondentes.

## 8. INSTALAÇÕES E EQUIPAMENTOS

<b>ATELIÊ DE MODA</b>	
<b>Descrição da Prática</b>	
Neste laboratório, serão realizados experimentos, protótipos e montagem de apresentações de projetos de moda.	
<b>Módulo I</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projetos de Moda I;</li> <li>• Materiais e Processos Têxteis;</li> <li>• Moulage I;</li> <li>• Técnicas Artesanais e Moda;</li> <li>• Costura e Acabamentos I.</li> </ul>	
<b>Módulo II</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projetos de Moda II;</li> <li>• Moulage II;</li> <li>• Costura e Acabamentos II;</li> <li>• Planejamento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.</li> </ul>	
<b>Módulo III</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projetos de Moda III;</li> <li>• Protótipos de Produtos de Moda;</li> <li>• Modelagem Criativa;</li> <li>• Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.</li> </ul>	
<b>Equipamentos</b>	
Quantidade	Identificação
01	Ferro elétrico industrial; com estrutura e base em alumínio; cabo em nylon; a vapor, automático; com fio elétrico hpn antichamas; reservatório de água externo com 5 litros de capacidade; na voltagem de 220v; potência mínima de 1200w; dimensão aproximada de (12 x 24)cm (comprimento x profundidade)
01	Mesa para passar roupas profissional; equipado com braço articulado para passar manga, acompanham o produto troller para a sustentação do ferro de passar e luminária. Na tensão 220V, 1500W 60Hz. Dimensão da mesa: 400x1200x930 (mm).
01	Máquina de cortar tecidos – Faca Vertical 5 Polegadas. Capacidade de Corte Mínima de 90 Mm
01	Máquina de cortar tecidos – Faca a Disco Octavado 4 Polegadas. Capacidade de Corte de 25 Mm; Afiador Automático Com Pedra de Amolar Cambiável
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Reta Eletrônica, Ponto Fixo 301, Com Painel Frontal P/programação de N. de Pontos e Ciclos de Costura; Com Gabinete, Pedal, Porta Fios Com 2 Cones
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Overloque - Industrial; Com 02 Agulhas, 3 Fios; de Ponto Corrente para Fechamento Ou Acabamento
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Galoneira - Industrial P/tecidos Médios; Classe do Ponto: 400/600 (trançado Inferior e Superior); Com 3 Agulhas, 5 Fios

24	Máquinas caseiras
02	Condicionador de ar
01	SMART TV LED 65"
01	Microcomputador
<b>Mobiliário</b>	
Quantidade	Identificação
06	Mesa de modelagem / corte; para tecidos leves e médios; tampo superior em mdf espessura 20 mm, revestido em fórmica na cor branca; medindo (1,80 x 1,25)m; na altura total de 90cm; estrutura desmontável em aço de perfil quadrado de(40x40)mm, com espessura de 2,0mm
25	Manequim para vestir; do tipo feminino adulto corpo inteiro com meia perna; confeccionado em 100% acolchoado, possibilitando penetração total de alfinetes; altura aproximada de 90cm
24	Banqueta em madeira MDF, assento de 30cm, pés de aço
02	Armário de aço
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
04	Cadeiras fixas com assento giratório
24	Cavalete para desenho, dobrável, tampo (800x600 mm)
24	Pranchetas
<b>EPIs – Equipamentos de Proteção Individual</b>	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
06	Luvas de aço (EPI)
03	Óculos de Segurança
<b>Acessórios</b>	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Quadro de aviso
01	Quadro não magnético branco
01	Suporte para TV
<b>Materiais de Consumo</b>	
<i>Itens de responsabilidade da Unidade Escolar</i>	
Quantidade	Identificação
01	Suporte para rolo de papel kraft
01	Provador
01	Espelho de parede

03	Expositor; arara
10	Tesoura de alfaiate
06	Régulas de aço de 50 cm
30	Conjuntos de régulas para modelagem
30	Tesouras para papel 20 cm em inox
30	Fitas métricas de 1,50m
02	Cx de alfinetes – 1 kg cada caixa
10	Cx de giz de alfaiate
02	Rolo de papel Kraft
03	Régulas T de 1,50m
06	Conjuntos de grampos para enfesto
01	Suportes desenroladores de tecido
03	Barras de metal duro para enfesto
01	Prensa Manual (Balancim para fixação e forração de botões)
01	Jogo de esquadros para lousa de madeira
01	Jogo de matrizes para botão de pressão e ilhós
04	Manequim para vestir do tipo busto feminino
01	Manequim para vestir do tipo busto masculino
20	Boneco articulado para fins didáticos; sexo feminino; 41 cm
20	Boneco articulado para fins didáticos; sexo masculino; 41 cm

**LABORATÓRIO DE MODELAGEM****Descrição da Prática**

Neste laboratório, serão realizados experimentos, protótipos e montagem de apresentações de projetos de moda.

**Módulo I**

- Projetos de Moda I;
- Materiais e Processos Têxteis;
- Moulage I;
- Técnicas Artesanais e Moda;
- Costura e Acabamentos I.

**Módulo II**

- Projetos de Moda II;
- Moulage II;
- Costura e Acabamentos II;
- Planejamento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.

**Módulo III**

- Projetos de Moda III;
- Protótipos de Produtos de Moda;
- Modelagem Criativa;
- Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.

**Equipamentos**

Quantidade	Identificação
01	Ferro elétrico industrial; com estrutura e base em alumínio; cabo em nylon; a vapor, automático; com fio elétrico hpn antichamas; reservatório de água externo com 5 litros de capacidade
01	Mesa para passar roupas profissional industrial equipado com braço articulado para passar manga, possuem controle de temperatura regulável até 150°C através de termostato, acompanham o produto troller para a sustentação do ferro de passar e luminária.
01	Máquina de cortar tecidos – Faca a Disco Octavado 4 Polegadas. Capacidade de Corte de 25 Mm; Afiador Automático Com Pedra de Amolar Cambiável
01	Máquina para cortar viés (rainha); contendo 02 facas; superior e inferior; com capacidade para corte de vies de 1 a 10 cm
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Reta Eletrônica, Ponto Fixo 301, Transferidor Inferior Por Dente Impelente; Com Gabinete, Pedal, Porta Fios Com 2 Cones
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Overloque; Com 02 Agulhas, 3 Fios; e Ponto Corrente para Fechamento Ou Acabamento
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Galoneira P/tecidos Médios; Classe do Ponto: 400/600 (trançado Inferior e Superior); Com 3 Agulhas, 5 Fios
01	Mesa para passar roupas profissional industrial equipado com braço articulado para passar manga, possuem controle de temperatura regulável até 150°C através de termostato, acompanham o produto troller para a sustentação do ferro de passar e luminária.
01	Máquina de cortar tecidos – Faca a Disco Octavado 4 Polegadas. Capacidade de Corte de 25 Mm; Afiador Automático Com Pedra de Amolar Cambiável
01	Máquina para cortar viés (rainha); contendo 02 facas; superior e inferior; com capacidade para corte de vies de 1 a 10 cm
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Reta Eletrônica, Ponto Fixo 301, Transferidor Inferior Por Dente Impelente; Com Gabinete, Pedal, Porta Fios Com 2 Cones
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Overloque; Com 02 Agulhas, 3 Fios; de Ponto Corrente para Fechamento Ou Acabamento
01	Máquina de Costura Industrial Tipo Galoneira P/tecidos Médios; Classe do Ponto: 400/600 (trançado Inferior e Superior); Com 3 Agulhas, 5 Fios
02	Condicionador de ar
01	SMART TV LED 65"
01	Microcomputador
<b>Mobiliário</b>	

Quantidade	Identificação
06	Mesa de modelagem / corte; para tecidos leves e médios; tampo superior em mdf espessura 20 mm, revestido em fórmica na cor branca; medindo (1,80 x 1,25)m; na altura total de 90cm; estrutura desmontável em aço de perfil quadrado de(40x40)mm, com espessura de 2,0mm
25	Manequim para vestir; do tipo feminino adulto corpo inteiro com meia perna; confeccionado em 100% acolchoado, possibilitando penetração total de alfinetes; altura aproximada de 90cm
24	Banqueta em madeira MDF, assento de 30cm, pés de aço
02	Armário de aço
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
04	Cadeiras fixas com assento giratório
24	Cavalete para desenho, dobrável, tampo (800x600) mm

**LABORATÓRIO DE ARTES, DESENHO E CRIAÇÃO****Descrição da Prática**

Neste laboratório, serão realizadas as produções e elaboração de experimentações estéticas

**Módulo I**

- Projetos de Moda I;
- Técnicas de Desenho e Design Aplicados à Moda II;
- Modelagem Plana I;
- Materiais e Processos Têxteis;
- Técnicas Artesanais e Moda;
- Moda: Cultura e Consumo I.

**Modelo II**

- Projetos de Moda II;
- Modelagem Plana II;
- Técnicas de Desenho e Design Aplicados à Moda II;
- Moda: Cultura e Consumo II;
- Planejamento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.

**Modelo III**

- Projetos de Moda III;
- Ilustração Digital Aplicada à Moda;
- Protótipos de Produtos de Moda;
- Modelagem Criativa;
- Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.

**Equipamentos**

Quantidade	Identificação
04	Mesas de Luz e Sombra em Madeira Marfim com área central medindo 80X60cm
01	Scanner para digitalização de imagens coloridas tamanho A3

01	Escala PANTONE – Color Bridge Set Coated & Uncoated
01	Escala PANTONE – Fórmula GUIDE – Coated & Uncoated
01	Fotômetro digital para estúdio fotográfico, luz incidente e luz refletida (a);
04	Câmera fotográfica profissional; digital reflex com lente 18-105.dx
01	Kit de iluminação; kit de iluminação para estúdio
01	Kit mesa grande de Still com conjunto de iluminação halógena (a);
01	SMART TV LED 65"
01	Microcomputador
01	Condicionador de ar
04	Manequins de exposição
05	Berço de estamparia

**Mobiliário**

Quantidade	Identificação
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
20	Mesa escolar – 800 x 600 mm
04	Mesas de trabalho de 1800 x 600 mm
27	Cadeira giratórias
01	Mesa para computador
04	Bancadas móveis para as mesas de luz
01	Mesa de apoio para scanner
02	Estante desmontável de aço aberta
02	Armário de aço
10	Pranchetas de desenho
24	Cavalete para desenho, dobrável, tampo (800x600) mm

**Acessórios***Itens de responsabilidade da Unidade Escolar*

Quantidade	Identificação
01	Quadro branco
04	Tripé para Câmera Fotográfica, altura máxima 171cm
01	Suporte para TV

**Materiais de Consumo***Itens de responsabilidade da Unidade Escolar*

Quantidade	Identificação
01	Cordão de conexão 1,5m, 4 pares trancado 7x0,20mm de cobre 24 awg
02	Grampeador para tapeçaria manual

02	Guilhotina manual para corte de papel
01	Secador/soprador
05	Pistola aplicadora para cola quente
05	Vidros temperados com 07mm de espessura medindo 100x100x0,7cm;
01	Cabo RGB SVGA VGA 10m, com filtro
01	Cabo RCA áudio e vídeo 3+3, 10m
01	Conjunto com 05 recipientes para coleta seletiva de lixo, 100l tota
100	Papel Sulfite formato A3
10	Papel Canson formato A3
05 caixas	Lápis de cor 48 cores
05	Kit tinta gouache profissional (ciano, amarelo, magenta, preto e branco)
05	Kit tinta acrílica (ciano, amarelo, magenta, preto e branco)
01	Ampliador fotográfico completo; com objetiva 50mm, f/2.8.
01	Temporizador para ampliador, controle de frações de segundo e minuto, 110v
01	Cronometro digital para laboratório de fotografia
06	Cartão de memória câmera fotográfica, de 02GB
06	Tripé para câmera fotográfica/filmadora, cabeça com 3 movimentos
01	Calibrador de monitor compatível com sistema Match Pantone.
01	Secador/soprador
02	Guilhotina manual para corte de papel.
05	Cordão de conexão 1,5m, 4 pares trancado 7x0,20mm de cobre 24 awg
01	Cabo RGB SVGA VGA 10m, com filtro (a)
01	Cabo RCA áudio e vídeo 3+3, 10m (a)
01	Conjunto com 05 recipientes para coleta seletiva de lixo, 100l total (a) Conjunto de 05 recipientes para coleta seletiva de lixo

**LABORATÓRIO DE EDIÇÃO I - PC****Descrição da Prática**

Os componentes acima citados relacionam-se ao processo de aprendizado de competências relacionadas à elaboração e apresentação de projetos de moda, considerando pranchas, mood boards, painéis de imagem e apresentações audiovisuais.

**Módulo I**

- Projetos de Moda I;
- Aplicativos Informatizados Aplicados ao Design de Moda;
- Materiais e Processos Têxteis;
- Moda: Cultura e Consumo I.

**Módulo II**

- Projetos de Moda II;
- Representação Digital de Produtos do Vestuário;
- Técnicas de Desenho e Design Aplicados à Moda II;
- Moda: Cultura e Consumo II;
- Planejamento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.

**Módulo III**

- Projetos de Moda III;
- Planejamento Financeiro de Projetos de Design de Moda;
- Ilustração Digital Aplicada à Moda;
- Protótipos de Produtos de Moda;
- Modelagem Criativa;
- Ética e Cidadania Organizacional;
- Moda e Mídia;
- Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) em Design de Moda.

**Equipamentos**

Quantidade	Identificação
21	Microcomputadores, 04 Núcleos, mínimo 08GB RAM, 1 TB de HD (7200 RPM)
01	Scanner para digitalização de imagens coloridas tamanho A3, p
01	Impressora 3D. Material: EQUIPAMENTO PARA FINS DIDÁTICOS. Equipamento multifuncional de bancada
21	Mesa Digitalizadora 5080 LPI Interface USB.
10	Gravador de voz portátil digital com 02 microfones
01	SMART TV LED 65"
01	Condicionador de ar

**Softwares Específicos**

Quantidade	Identificação
21	Adobe Creative Suite – Master Collection - última versão CC

**Mobiliário**

Quantidade	Identificação
21	Cadeira giratória
21	Mesas para microcomputadores
01	Conjunto de mesa e cadeira para professor
06	Armários de aço com portas e chaves
01	Mesa de apoio para Scanner
01	Mesa de apoio para a Impressora 3D

**Acessórios***Itens de responsabilidade da Unidade Escolar*

Quantidade	Identificação

01	Quadro branco
01	Suporte para TV
10	Fones de ouvido com conector P2

**Materiais de Consumo***Itens de responsabilidade da Unidade Escolar*

Quantidade	Identificação
01	Calibrador de monitor compatível com sistema Match Pantone.
01	Conjunto de escala de cores Pantone, kit c/6 guias em leque e estojo
26	Cordão de conexão 1,5m, 4 pares trancado 7x0,20mm de cobre 24 awg
01	Cabo RGB SVGA VGA 10m, com filtro
01	Cabo RCA áudio e vídeo 3+3, 10m
02	Vidro temperado, 550X500x7mm

**LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA**

É de uso compartilhado da unidade escolar e, como tal, deverá ser utilizado para todos os cursos.

## 8.1. Bibliografia

Autor 1 /SOBRENOME	Autor 1 /NOME	Autor 2 /SOBRENOME	Autor 2 /NOME	Título	Subtítulo	Edição	Cidade	Editora	ISBN	Ano
ANGUS	Emily			Dicionário de Moda		1ª	São Paulo	Publifolha	978-8568684313	2016
ANJOS	Nathália			O cérebro e a moda		1ª	São Paulo	Senac	978-6555363739	2020
BENDER	Arthur			Personal Branding. I	Construindo Sua Marca Pessoa	8	São Paulo	Integrale	978-8599362419	2015
BROWN	Tim			Design Thinking:	uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias	1ª	São Paulo	Alta Books	978-8550814360	2020
BRYANT	Michele Wesen			Desenho de moda:	técnicas de ilustração para estilistas	2ª	São Paulo	Senac	978-6555361018	2020
CAMEIRA	Sandra Ribeiro			Branding + design:	a estratégia na criação de identidades de marca	1ª	São Paulo	Senac	978-8539611393	2016
CHRISTOFOLETTI	Rogério			A Crise do Jornalismo tem Solução?		1ª	São Paulo	Estação das Letras e Cores	978-8568552933	2019
COTTA	Mayra	FARAGE	Thais	Mulher, roupa, trabalho:	Como se veste a desigualdade de gênero	1ª	São Paulo	Paralela	978-8584392209	2021
CURY	Maria Fernanda C. A. R.			Fashion Law:	A Proteção À Propriedade Intelectual Na Indústria Criativa Da Moda	1ª	São Paulo	APGIQ	978-6550162344	2019
DANIEL	Maria Helena			Guia prático dos tecidos		1ª	São Paulo	Novo Século	978-8576795940	2018
FAÇANHA	Astrid	MESQUITA	Cristiane	Styling e criação de imagem de moda		2ª	São Paulo	Editora Senac	978-8539624829	2018
FULCO	Paulo de Tarso	NEUSA	Antonia	Costurar e empreender: O universo da confecção		1ª	São Paulo	Senac	978-8539622450	2018
GUERRERO	José Antônio			Novas tecnologias aplicadas a moda:	Design, produção, marketing e comunicação	1ª	Fortaleza	Senac Ceará	978-8599723289	2015

HELLER	Eva			<b>A psicologia das cores:</b>	Como as cores afetam a emoção e a razão	1ª	São Paulo	Olhares	978-6588280058	2021
HENNESSY	Brittany			<b>INFLUENCER:</b>	Construindo sua marca pessoal na era das mídias sociais		São Paulo	AlfaCon	978-8583394969	2020
HENNESSY	Brittany			<b>Digital Branding: Estratégias, táticas e ferramentas para impulsionar o seu negócio na era digital</b>		1ª	São Paulo	Autêntica Business	978-8551306161	2019
JUNIOR	Luiz Costa Pereira			<b>Exercícios de jornalismo: 50 atividades didáticas</b>		1ª	São Paulo	Editora Vozes	978-8532652294	2016
KANE	Brendan			<b>Um milhão de seguidores:</b>	como construir uma rede social impactante em pouco tempo	1ª	São Paulo	Buzz Editora	978-6580435388	2020
KOTLER	Philip			<b>Marketing 5.0:</b>	Tecnologia para a humanidade	1ª	São Paulo	Editora Sextante	978-6555642407	2021
LIPOVETSKY	Gilles	SERROY	Jean	<b>A estetização do mundo</b>		1ª	São Paulo	Companhia das Letras	978-8535925692	2015
MARCHI BERG	Ana Laura			<b>Corset:</b>	Interpretações da forma e da construção	1ª	São Paulo	Senac	978-8539608805	2015
MARCHI BERG	Ana Laura			<b>Técnicas de modelagem feminina:</b>	Construção de bases e volumes	1ª	São Paulo	Senac	978-8539626922	2019
MOWAT	Jon	SERRA	Afonso Celso da Cunha	<b>Vídeo Marketing</b>	como usar o domínio do vídeo nos canais digitais para turbinar o marketing de produtos, marcas e negócios	1ª	São Paulo	Autêntica Business	978-8551304327	2018
MUNHOZ	Júlia			<b>Instagram para Negócios</b>	Aprenda a vender todos os dias transformando seguidores em clientes	1ª	São Paulo	DVS EDITORA	978-8582892350	2020
OLIVEIRA	Tiago de			<b>A Proteção Jurídica das Criações de Moda:</b>	Entre o Direito de Autor e o Desenho ou Modelo	1ª	São Paulo	Almedina	978-9724078748	2019

ORMEN	Catherine			Dior for ever		1ª	São Paulo	Senac	978-8539607334	2015
PEZZOLO	Dinah Bueno			Tecidos :	História, tramas, tipos e usos	5ª	São Paulo	Senac	978-8539613151	2017
QUEIROZ	Mário			Homens e Moda no Século XXI		1ª	Rio de Janeiro	Editora Senac	978-8577564736	2019
REIS	Fabiana Fernandes			Modelagem básica masculina e feminina	Sistema CAD Audaces	1ª	São Paulo	SENAI Editora	978-8583932048	2015
REIS	Joel	MAZULO	Roseli	Gestão de imagem:	Propósito, plano de carreira e êxito profissional	1ª	São Paulo	Senac	978-8539619948	2017
SEIXAS	Cristina	CATOIRA	Lu	Estética da Moda:	Styling & Produção					2021
SERRONI	J.C.	ANCHIETA	José de	Cenograficamente:	da cenografia ao figurino		São Paulo	Edições Sesc	978-8569298465	2015
SOUZA	Regina Cirino Alves Ferreira de			Fashion law:	Direito da Moda	1ª	São Paulo	Editora D'Plácido	978-6580444113	2019
SOUZA	Anderson Luiz De			Fashion Sketc.Hbook			São Paulo	Clube de Autores	978-6599681622	2022
STIPELMAN	Steven	MACHADO	Luciene	Ilustração de Moda:	Do Conceito à Criação	3ª	São Paulo	Bookman	978-8582603000	2015
UDALE	Jenny	MARTINS	Laura	Tecidos e Moda:	Volume 02	2ª	São Paulo	Bookman	978-8582602416	2015
Vários autores				Figurinos			São Paulo	Editora SESI-SP	978-8582055441	2015
VIANA	Fausto			Figurino e Cenografia Para Iniciantes			São Paulo	Estação das Letras e Cores	978-8568552162	2015
WAYNE	Chidy			Ilustração de moda masculina		1ª	São Paulo	Loft	978-8496805767	2020

## 9. PESSOAL DOCENTE E TÉCNICO

A contratação dos docentes que irão atuar no Curso do **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA**, será feita por meio de Concurso Público e/ou Processo Seletivo como determinam as normas próprias do Ceeteps, obedecendo a seguinte ordem de prioridade, em conformidade com o Art. 52 da Deliberação CEE nº 207/2022, Indicação CEE nº 215/2022 e Indicação CEE/213/2021:

São considerados Habilitados para atuar na Educação Profissional Técnica de Nível Médio, os profissionais relacionados, na seguinte ordem preferencial:

- Licenciados na área ou componente curricular do curso, em cursos de Licenciatura específica ou equivalente, e em cursos para Formação Pedagógica para graduados não licenciados, consoante legislação e normas vigentes à época;
- Graduados no componente curricular, portadores de certificado de especialização lato sensu, com no mínimo 120h de conteúdos programáticos dedicados à formação pedagógica;
- Graduados no componente curricular ou na área do curso.

Aos docentes contratados, o Ceeteps mantém um Programa de Capacitação voltado à formação continuada de competências diretamente ligadas ao exercício do magistério.

### 9.1. Titulações docentes por componente curricular

A tabela a seguir representa a indicação da formação e qualificação para a função docente. Para a organização dos Concursos Públicos e/ou Processos Seletivos, a unidade escolar deverá consultar o Catálogo de Requisitos de Titulação para Docência, disponível no Site CRT (<http://crt.cps.sp.gov.br/>).

#### APLICATIVOS INFORMATIZADOS EMPREGADOS NO DESIGN DE MODA

Artes e Design	Design de Moda - Habilidade em Estilismo	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda
Artes Plásticas	Design de Moda com Habilidade em Modelagem	Tecnologia em Design de Moda
Artes Plásticas (LP)	Design de Moda e Têxtil	Tecnologia em Estilismo
Artes Plásticas - Ênfase em Design	Design de Moda e Têxtil (LP)	Tecnologia em Gestão de Moda
Artes Plásticas e Desenho (LP)	Design de Moda e Vestuário	Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design
Artes Visuais	Design e Negócios da Moda	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda
Artes Visuais (LP)	Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design
Artes Visuais com Ênfase em Design	Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas (LP)	Tecnologia em Moda
Comunicação Visual	Estilismo	Tecnologia em Modelagem
Desenho de Comunicação	Estilismo e Moda	Tecnologia em Produção de Vestuário
Desenho de Moda	Estilismo em Moda	Tecnologia em Têxtil e Moda
Desenho de Moda (LP)	Moda	Tecnologia em Vestuário
Desenho e Artes Plásticas (LP)	Moda e Estilo	Tecnologia em Vestuário Têxtil
Desenho e Plástica	Modelagem	Tecnologia Têxtil
Desenho e Plástica (LP)	Negócios da Moda	Tecnologia Têxtil e da Indumentária
Desenho Industrial	Negócios da Moda -	
Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto	Habilidade em Design	
Design - Habilidade em Moda		

Design de Moda		Têxtil e Moda
<b>COSTURA E ACABAMENTOS I E II</b>		
Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design e Negócios da Moda Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda Moda	Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Produção Têxtil Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Tecnologia Têxtil Tecnologia Têxtil e da Indumentária Têxtil e Moda
<b>DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN DE MODA</b>		
Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda	Moda Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Tecnologia Têxtil Têxtil e Moda
<b>ÉTICA E CIDADANIA ORGANIZACIONAL</b>		
Artes e Design Artes Plásticas Artes Plásticas (LP) Artes Plásticas - Ênfase em Design Artes Visuais Artes Visuais (LP) Artes Visuais com Ênfase em Design Comunicação Visual Desenho de Comunicação Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Desenho e Plástica Desenho e Plástica (LP) Desenho Industrial	Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Produto Design e Negócios da Moda Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas (LP) Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda História História (LP)	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda

Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto	Moda	Tecnologia em Vestuário
Design - Habilidade em Moda	Moda e Estilo	Tecnologia em Vestuário Têxtil
Design de Moda	Modelagem	Têxtil e Moda
	Negócios da Moda	
	Negócios da Moda - Habilidade em Design	

#### ILUSTRAÇÃO DIGITAL APLICADA À MODA

Artes e Design	Design de Moda - Habilidade em Estilismo	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda
Artes Plásticas	Design de Moda com Habilidade em Modelagem	Tecnologia em Design de Moda
Artes Plásticas (LP)	Design de Moda e Têxtil	Tecnologia em Estilismo
Artes Plásticas - Ênfase em Design	Design de Moda e Têxtil (LP)	Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design
Artes Plásticas e Desenho (LP)	Design de Moda e Vestuário	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda
Artes Visuais	Design e Negócios da Moda	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design
Artes Visuais (LP)	Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas	Tecnologia em Moda
Artes Visuais com Ênfase em Design	Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas (LP)	Tecnologia em Modelagem
Comunicação Visual	Estilismo	Tecnologia em Produção de Vestuário
Desenho de Comunicação	Estilismo e Moda	Tecnologia em Têxtil e Moda
Desenho de Moda	Estilismo em Moda	Tecnologia em Vestuário
Desenho de Moda (LP)	Moda	Tecnologia em Vestuário Têxtil
Desenho e Artes Plásticas (LP)	Moda e Estilo	Tecnologia Têxtil
Desenho e Plástica	Modelagem	Tecnologia Têxtil e da Indumentária
Desenho e Plástica (LP)	Negócios da Moda	Têxtil e Moda
Desenho Industrial	Negócios da Moda - Habilidade em Design	
Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto		
Design - Habilidade em Moda		
Design de Moda		

#### INGLÊS INSTRUMENTAL

Inglês (LP)	Letras com Habilidade em Secretariado Bilíngue/ Inglês	Secretariado Executivo
Letras - Língua Portuguesa e Inglesa (LP)	Letras com Habilidade em Secretariado Executivo com Habilidade em Inglês	Bilíngue - Habilidade Português/ Inglês (LP)
Letras - Tradutor e Intérprete	Bilíngue/ Inglês	Secretariado Executivo com Habilidade em Inglês
Letras com Habilidade de Tradutor (Inglês)	Letras com Habilidade em Secretário Executivo Bilíngue	Secretariado Executivo com Habilidade em Inglês (LP)
Letras com Habilidade em Inglês (LP)	Letras com Habilidade em Secretário Executivo Bilíngue/ Inglês	Secretariado Executivo Trilíngue
Letras com Habilidade em Inglês e Literaturas Correspondentes (LP)	Letras com Habilidade em Secretário Executivo Bilíngue/ Inglês (LP)	Secretariado Executivo Trilíngue - Português / Inglês / Espanhol
Letras com Habilidade em Inglês e Literaturas de Língua Inglesa (LP)	Letras com Habilidade em Tradutor e Intérprete/ Inglês	Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês
Letras com Habilidade em Língua e Literatura Inglesa (LP)	Letras com Habilidade em Tradutor e Intérprete/ Inglês (LP)	Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês (LP)
Letras com Habilidade em Língua Inglesa e Língua Portuguesa (LP)	Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado/ Inglês	Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado/ Inglês

Letras com Habilitação em Língua Inglesa e Respectivas Literaturas (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês	Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado/ Inglês (LP)
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Inglesa (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês (LP)	Tecnologia em Automação em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Inglesa com as Respectivas Literaturas (LP)	Letras com Habilitação Tradutor/ Inglês	Tecnologia em Formação de Secretariado/ Inglês
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa (LP)	Letras Vernáculas e Inglês (LP)	Tecnologia em Formação de Secretário/ Inglês
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa (LP)	Letras: Língua Inglesa e Língua Portuguesa (LP)	Tecnologia em Formação de Secretário/ Inglês (LP)
Letras com Habilitação em Português e Inglês	Licenciatura em Letras - Inglês (LP)	Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue
Letras com Habilitação em Português e Inglês (LP)	Secretariado - Habilitação em Inglês	Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês
Letras com Habilitação em Português e Literaturas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa e Literatura Inglesa (LP)	Secretariado Bilíngue	Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês (LP)
Letras com Habilitação em Português, Inglês e Espanhol (LP)	Secretariado Bilíngue - Habilidade Português/ Inglês	Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue/ Inglês (LP)
Letras com Habilitação em Português, Inglês e Respectivas Literaturas (LP)	Secretariado Bilíngue - Habilidade Português/ Inglês (LP)	Tecnologia em Secretariado Executivo Trilíngue/ Inglês (LP)
	Secretariado Executivo	Tradutor e Intérprete
	Secretariado Executivo Bilíngue	Tradutor e Intérprete com Habilidade em Inglês
	Secretariado Executivo Bilíngue - Habilidade Português/ Inglês	Tradutor e Intérprete com Habilidade em Inglês (LP)

#### LINGUAGEM, TRABALHO E TECNOLOGIA

Educação do Campo - Linguagens e Códigos (LP)	Letras com Habilitação em Português e Língua Espanhola Moderna com as Respectivas Literaturas (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês (LP)
Letras (LP)	Letras com Habilitação Tradutor/ Inglês	Letras com Habilitação Tradutor/ Inglês
Letras - Língua e Literatura Portuguesa (LP)	Letras Modernas - Português, Inglês e Respectivas Literaturas (LP)	Letras Modernas - Português, Inglês e Respectivas Literaturas (LP)
Letras - Língua Portuguesa e Habilidades de Língua Estrangeiras (LP)	Letras com Habilitação em Português e Literaturas da Língua Portuguesa com suas Respectivas Literaturas (LP)	Letras Vernáculas (LP)
Letras - Língua Portuguesa e Inglesa (LP)	Letras com Habilitação em Português e Literaturas de Língua Portuguesa (LP)	Letras Vernáculas e Inglês (LP)
Letras - Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa (LP)	Letras com Habilitação em Português, Espanhol e Respectivas Literaturas (LP)	Letras: Língua Espanhola e Língua Portuguesa (LP)
Letras - Neolatinas (LP)	Letras com Habilitação em Português, Espanhol e Respectivas Literaturas (LP)	Letras: Língua Inglesa e Língua Portuguesa (LP)
Letras - Tradutor e Intérprete	Letras com Habilitação em Português, Inglês e Espanhol (LP)	Licenciatura em Língua Portuguesa (Equivalente à Licenciatura Plena)
Letras com Habilitação de Tradutor (Inglês)	Letras com Habilitação em Português, Inglês e Literaturas (LP)	Linguagem e Comunicação (LP)
Letras com Habilitação em Espanhol	Letras com Habilitação em Português, Inglês e Literaturas (LP)	Linguagens e Códigos (LP)
Letras com Habilitação em Espanhol (LP)		Linguagens e Códigos - Língua Portuguesa (LP)

Letras com Habilitação em Inglês (LP)	Letras com Habilitação em Português, Inglês e Respectivas Literaturas (LP)	Linguagens e Códigos com Habilitação em Língua Portuguesa (LP)
Letras com Habilitação em Inglês e Literaturas de Língua Inglesa	Letras com Habilitação em Secretariado	Linguística Secretariado
Letras com Habilitação em Inglês e Literaturas de Língua Inglesa (LP)	Letras com Habilitação em Secretariado Bilíngue/ Inglês	Secretariado - Habilitação em Inglês
Letras com Habilitação em Libras (Língua para surdos) e Língua Portuguesa (LP)	Letras com Habilitação em Secretariado Executivo	Secretariado Bilíngue
Letras com Habilitação em Língua Inglesa e Língua Portuguesa (LP)	Bilíngue/ Espanhol	Secretariado Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês
Letras com Habilitação em Língua Inglesa e Respectivas Literaturas (LP)	Letras com Habilitação em Secretariado Executivo	Secretariado Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês (LP)
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa (LP)	Bilíngue/ Inglês	Secretariado com Habilitação em Secretariado Executivo
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Espanhola e suas Literaturas	Letras com Habilitação em Secretariado Trilíngue/ Português (LP)	Bilíngue
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Inglesa (LP)	Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue	Secretariado Executivo
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Inglesa com as Respectivas Literaturas (LP)	Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue/ Espanhol	Secretariado Executivo
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Linguística	Letras com Habilitação em Secretário Bilíngue/ Espanhol (LP)	Bilíngue - Habilitação Português/ Inglês (LP)
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Respectivas Literaturas (LP)	Letras com Habilitação em Secretário Executivo	Secretariado Executivo com Habilitação em Espanhol
Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa (LP)	Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue	Secretariado Executivo com Habilitação em Inglês
Letras com Habilitação em Linguística	Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue/ Inglês	Secretariado Executivo com Habilitação em Português
Letras com Habilitação em Português (LP)	Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue/ Inglês (LP)	Secretariado Executivo
Letras com Habilitação em Português e Alemão	Letras com Habilitação em Secretário Executivo Bilíngue/ Português	Trilíngue - Português / Inglês / Espanhol
Letras com Habilitação em Português e Alemão (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete Língua Portuguesa (LP)	Secretariado Executivo
	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Espanhol	Trilíngue/ Espanhol
	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Espanhol (LP)	Secretariado Executivo
	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Inglês	Trilíngue/ Inglês
	Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado	Secretariado Executivo

Letras com Habilitação em Português e Coreano (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Inglês (LP)	Tecnologia em Automação de Escritórios e Secretariado com Ênfase em Marketing
Letras com Habilitação em Português e Espanhol (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Português	Tecnologia em Formação de Secretário
Letras com Habilitação em Português e Francês (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Português (LP)	Tecnologia em Secretariado Executivo Bilíngue
Letras com Habilitação em Português e Inglês	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete/ Português (LP)	Tecnologia em Secretariado Executivo Trilíngue
Letras com Habilitação em Português e Inglês (LP)	Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete: Português/Inglês	Tradutor e Intérprete com Habilitação em Português
Letras com Habilitação em Português e Italiano (LP)		
Letras com Habilitação em Português e Latim (LP)		

#### MATERIAIS E PROCESSOS TÊXTEIS

Desenho de Moda	Modelagem	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design
Desenho de Moda (LP)	Negócios da Moda	Tecnologia em Moda
Design - Habilitação em Moda	Negócios da Moda - Habilidade em Design	Tecnologia em Modelagem
Design de Moda	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda	Tecnologia em Produção de Vestuário
Design de Moda - Habilitação em Estilismo	Tecnologia em Design de Moda	Tecnologia em Produção Têxtil
Design de Moda com Habilitação em Modelagem	Tecnologia em Estilismo	Tecnologia em Têxtil e Moda
Design de Moda e Têxtil	Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design	Tecnologia em Vestuário
Design de Moda e Têxtil (LP)	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda	Tecnologia em Vestuário Têxtil
Design de Moda e Vestuário	Tecnologia em Gestão do Processo Produtivo do Vestuário	Tecnologia Têxtil
Estilismo		Tecnologia Têxtil e da Indumentária
Estilismo e Moda		Têxtil e Moda
Estilismo em Moda		
Moda		
Moda e Estilo		

#### MODA: CONCEPÇÃO DE MARCA

Artes e Design	Design de Moda com Habilidade em Modelagem	Tecnologia em Design de Moda
Artes Plásticas - Ênfase em Design	Design de Moda e Têxtil	Tecnologia em Estilismo
Artes Visuais com Ênfase em Design	Design de Moda e Têxtil (LP)	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda
Comunicação Visual	Design de Moda e Vestuário	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design
Desenho de Comunicação	Design de Produto	Tecnologia em Moda
Desenho de Moda	Design e Negócios da Moda	Tecnologia em Modelagem
Desenho de Moda (LP)	Estilismo em Moda	Tecnologia em Produção de Vestuário
Desenho Industrial	Moda	Tecnologia em Têxtil e Moda
Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto	Moda e Estilo	Tecnologia em Vestuário
Design - Habilitação em Moda	Negócios da Moda	Tecnologia em Vestuário Têxtil
Design de Moda	Negócios da Moda - Habilidade em Design	Têxtil e Moda
Design de Moda - Habilitação em Estilismo	Habilidade em Design de Moda	

### MODA: CULTURA E CONSUMO I E II

Artes e Design	Design de Moda - Habilitação em Estilismo	Negócios da Moda - Habilitação em Design de Moda
Artes Plásticas	Design de Moda com Habilitação em Modelagem	Tecnologia em Design de Moda
Artes Plásticas (LP)	Design de Produto	Tecnologia em Estilismo
Artes Plásticas - Ênfase em Design	Design e Negócios da Moda	Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design
Artes Visuais	Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda
Artes Visuais (LP)	Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas (LP)	Tecnologia em Gestão do Processo Produtivo do Vestuário
Artes Visuais com Ênfase em Design	Estilismo	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design
Comunicação Visual	Estilismo e Moda	Tecnologia em Modelagem
Desenho de Comunicação	Estilismo em Moda	Tecnologia em Produção de Vestuário
Desenho de Moda	História	Tecnologia em Têxtil e Moda
Desenho de Moda (LP)	História (LP)	Tecnologia em Vestuário
Desenho e Artes Plásticas (LP)	Moda	Tecnologia em Vestuário Têxtil
Desenho e Plástica	Moda e Estilo	Têxtil e Moda
Desenho e Plástica (LP)	Modelagem	
Desenho Industrial	Negócios da Moda	
Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto	Negócios da Moda - Habilitação em Design	
Design - Habilidade em Moda		
Design de Moda		

### MODA E MÍDIA

Artes e Design	Design de Moda com Habilitação em Modelagem	Tecnologia em Design de Moda
Artes Plásticas - Ênfase em Design	Design de Moda e Têxtil	Tecnologia em Estilismo
Artes Visuais com Ênfase em Design	Design de Moda e Têxtil (LP)	Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design
Comunicação Visual	Design de Moda e Vestuário	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda
Desenho de Comunicação	Design de Produto	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design
Desenho de Moda	Design e Negócios da Moda	Tecnologia em Moda
Desenho de Moda (LP)	Estilismo em Moda	Tecnologia em Modelagem
Desenho Industrial	Moda	Tecnologia em Produção de Vestuário
Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto	Moda e Estilo	Tecnologia em Têxtil e Moda
Design - Habilidade em Moda	Negócios da Moda	Tecnologia em Vestuário
Design de Moda	Negócios da Moda - Habilitação em Design	Tecnologia em Vestuário Têxtil
Design de Moda - Habilidade em Estilismo	Negócios da Moda - Habilitação em Design de Moda	Têxtil e Moda

### MODELAGEM CRIATIVA

Desenho de Moda	Moda	Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design
Desenho de Moda (LP)	Moda e Estilo	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda
Design - Habilidade em Moda	Modelagem	Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design
Design de Moda	Negócios da Moda	Tecnologia em Moda
Design de Moda - Habilidade em Estilismo	Negócios da Moda - Habilitação em Design	Tecnologia em Modelagem
Design de Moda com Habilidade em Modelagem	Habilitação em Design	

Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design e Negócios da Moda Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo	Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Produção Têxtil Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Tecnologia Têxtil Têxtil e Moda
--	--	--

**MODELAGEM PLANA I E II**

Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design e Negócios da Moda Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda	Moda Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Produção Têxtil Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Tecnologia Têxtil Têxtil e Moda
--	---	---

**MOULAGE I E II**

Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Estilismo	Estilismo e Moda Moda Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo	Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Têxtil e Moda
--	---	---

**PLANEJAMENTO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) EM DESIGN DE MODA**

Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário	Moda Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Moda Tecnologia em Design de Moda	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil
---	--	--

Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda	Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design	Tecnologia Têxtil Têxtil e Moda
--	---	------------------------------------

#### **PLANEJAMENTO FINANCEIRO DE PROJETOS DE DESIGN DE MODA**

Artes e Design Artes Plásticas - Ênfase em Design Artes Visuais com Ênfase em Design Comunicação Visual Desenho de Comunicação Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Desenho Industrial Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo	Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design de Produto Design e Negócios da Moda Estilismo em Moda Moda Moda e Estilo Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda	Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Têxtil e Moda
---	---	--

#### **PROJETOS DE MODA I, II E III**

Artes e Design Artes Plásticas - Ênfase em Design Artes Visuais com Ênfase em Design Comunicação Visual Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Desenho Industrial Desenho Industrial - Habilitação em Projeto do Produto Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Vestuário	Design de Produto Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas (LP) Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda Moda Moda e Estilo Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda	Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão do Processo Produtivo do Vestuário Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Têxtil e Moda
---	---	---

#### **PROTOTIPOS DE PRODUTOS DE MODA**

Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Design - Habilidade em Moda Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem	Moda Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design	Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Produção Têxtil Tecnologia em Têxtil e Moda
--	--	--

Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design e Negócios da Moda Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design	Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Tecnologia Têxtil Tecnologia Têxtil e da Indumentária Têxtil e Moda
--	--	--

#### **REPRESENTAÇÃO DIGITAL DE PRODUTOS DO VESTUÁRIO**

Artes e Design Artes Plásticas Artes Plásticas (LP) Artes Plásticas - Ênfase em Design Artes Plásticas e Desenho (LP) Artes Visuais Artes Visuais (LP) Artes Visuais com Ênfase em Design Comunicação Visual Desenho de Comunicação Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Desenho e Artes Plásticas (LP) Desenho e Plástica Desenho e Plástica (LP) Desenho Industrial Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto Design - Habilidade em Moda	Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design e Negócios da Moda Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas (LP) Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda Moda Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Tecnologia Têxtil Tecnologia Têxtil e da Indumentária Têxtil e Moda
--	--	---

#### **TÉCNICAS ARTESANAIS E MODA**

Artes Plásticas Artes Plásticas (LP) Artes Plásticas - Ênfase em Design Artes Plásticas e Desenho (LP) Artes Visuais Artes Visuais (LP) Artes Visuais com Ênfase em Design Comunicação Visual Desenho de Comunicação Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Desenho e Artes Plásticas (LP) Desenho e Plástica Desenho e Plástica (LP) Desenho Industrial	Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design de Produto Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas (LP) Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda Moda	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda
--	---	---

Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto	Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda	Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Têxtil e Moda
Design - Habilidade em Moda Design de Moda	Negócios da Moda - Habilidade em Design	

**TÉCNICAS DE DESENHO E DESIGN APLICADOS À MODA I E II**

Artes e Design Artes Plásticas Artes Plásticas (LP) Artes Plásticas - Ênfase em Design Artes Plásticas e Desenho (LP) Artes Visuais Artes Visuais (LP) Artes Visuais com Ênfase em Design Comunicação Visual Desenho de Comunicação Desenho de Moda Desenho de Moda (LP) Desenho e Artes Plásticas (LP) Desenho e Plástica Desenho e Plástica (LP) Desenho Industrial Desenho Industrial - Habilidade em Projeto do Produto Design - Habilidade em Moda	Design de Moda Design de Moda - Habilidade em Estilismo Design de Moda com Habilidade em Modelagem Design de Moda e Têxtil Design de Moda e Têxtil (LP) Design de Moda e Vestuário Design e Negócios da Moda Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas Educação Artística com Habilidade em Artes Plásticas (LP) Estilismo Estilismo e Moda Estilismo em Moda Moda Moda e Estilo Modelagem Negócios da Moda Negócios da Moda - Habilidade em Design	Negócios da Moda - Habilidade em Design de Moda Tecnologia em Design de Moda Tecnologia em Estilismo Tecnologia em Gestão de Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Gestão de Negócios de Moda Tecnologia em Gestão em Moda, Estilismo e Design Tecnologia em Moda Tecnologia em Modelagem Tecnologia em Produção de Vestuário Tecnologia em Têxtil e Moda Tecnologia em Vestuário Tecnologia em Vestuário Têxtil Tecnologia Têxtil Tecnologia Têxtil e da Indumentária Têxtil e Moda
--	---	---

Toda Unidade Escolar conta com:

- Diretor de Escola Técnica;
- Diretor de Serviço – Área Administrativa;
- Diretor de Serviço – Área Acadêmica;
- Coordenador de Projetos Responsável pela Coordenação Pedagógica;
- Coordenador de Projetos Responsável pelo Apoio e Orientação Educacional;
- Coordenador de Curso;
- Auxiliar de Docente;
- Docentes.

## 10. CERTIFICADOS E DIPLOMA

Ao aluno concluinte do curso será conferido e expedido o diploma de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA**, satisfeitas as exigências relativas:

- ao cumprimento do currículo previsto para habilitação;
- à apresentação do certificado de conclusão do Ensino Médio ou equivalente.

Ao término dos dois primeiros módulos, o aluno fará jus ao Certificado de **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO**.

Ao completar os 3 módulos, com aproveitamento em todos os componentes curriculares, o aluno receberá o Diploma de **TÉCNICO EM DESIGN DE MODA**, pertinente ao Eixo Tecnológico de Produção Cultural e Design.

O diploma e o certificado terão validade nacional quando registrados na SED – Secretaria de Escrituração Digital do Governo do Estado de São Paulo, obedecendo à legislação vigente; a Lei Federal nº 12.605, de 3 de abril de 2012 (Determina às instituições de ensino públicas e privadas a empregarem a flexão de gênero para nomear profissão ou grau nos diplomas/certificados expedidos).

## 11. PRAZO MÁXIMO PARA INTEGRALIZAÇÃO

O prazo máximo para integralização do curso será de **6 (seis) semestres**. Neste tempo, o aluno deverá ter concluído todos os componentes curriculares, com menção suficiente para promoção e frequência mínima exigida no Capítulo 7 deste Plano de Curso.

Além disso, **quando previsto na Organização Curricular**, o aluno deverá ter realizado o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e/ou Estágio Supervisionado, bem como demais instrumentos ou produtos, nos termos dos respectivos itens deste Plano de Curso.

**12. PARCER TÉCNICO**

Fundamentação Legal: Deliberação CEE n.º 162/2018 e Indicação CEE n.º 169/2018

Processo Centro Paula Souza

N.º de Cadastro (MEC/C)

1. Identificação da Instituição de Ensino			
1.1. Nome e Sigla			
Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza - CEETEPS			
1.2. CNPJ			
62823257/0001-09			
1.3. Logradouro			
Rua dos Andradas			
Número	140	Complemento	
CEP	01208-000	Bairro	Santa Ifigênia
Município	São Paulo – SP		
Endereço Eletrônico			
Website	<a href="http://www.cps.sp.gov.br/">http://www.cps.sp.gov.br/</a>		
1.4. Autorização do curso			
Órgão Responsável	Unidade de Ensino Médio e Técnico/CEETEPS		
Fundamentação legal	Supervisão delegada: Resolução SE/SP nº 78, de 07-11-2008.		
1.5. Unidade de Ensino Médio e Técnico			
Coordenador	Almério Melquíades de Araujo		
e-mail	almerio.araujo@cps.sp.gov.br		
Telefone do diretor(a)	(11) 3324.3969		
1.6. Dependência Administrativa			
Estadual/Municipal/Privada	Estadual		
1.7. Ato de Fundação/Constituição		Decreto Lei Estadual	
1.8. Entidade Mantenedora			
CNPJ	62823257/0001-09		

Razão Social	Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Natureza Jurídica	Autarquia estadual
Representante Legal	Laura M. J. Laganá
Ano de Fundação/Constituição	1969
2. Curso	
2.1. Curso: novo, autorizado ou autorizado e em funcionamento.	
Curso autorizado e em funcionamento.	
2.2. Curso presencial ou na modalidade a distância	
Curso presencial.	
2.3. Etecs/município que oferecem o curso	
2.4. Quantidade de vagas ofertadas	
30 a 40 vagas	
2.5. Período do Curso (matutino/vespertino/noturno)	
Vespertino/noturno	
2.6. Habilidação Profissional de Técnico em Design de Modas	
Eixo Tecnológico	
2.7. Produção Cultural e Design	
Formas de oferta	
2.8. Concomitante e/ou Subsequente ao Ensino Médio	
Carga Horária Total, incluindo estágio se for o caso.	
2.9. 1500 horas-aula / 1200 horas	
Habilidação Profissional de Técnico em Design de Modas	
3. Análise do Especialista	
3.1. Justificativa e Objetivos	
A justificativa e objetivos estão de acordo com os dados mais recentes sobre a área e atendem à Indicação CEE 215/2022.	
3.2. Requisitos de Acesso	
Os requisitos de acesso são adequados aos critérios da instituição educacional.	
3.3. Perfil Profissional de Conclusão	

O perfil de conclusão proposto para a **Habilitação Profissional de Técnico em Design de Moda** está de acordo com a natureza de formação da área na Classificação Brasileira de Ocupações. As competências e atribuições desse profissional estão adequadas ao mercado de trabalho. A descrição das áreas de atuação, também, está pertinente, conforme segue:

**O TÉCNICO EM DESIGN DE MODA** é o profissional que desenha produtos e coleções para diversos elos da cadeia produtiva da Moda, alinhadas ao ecossistema cultural, sociológico e econômico e realiza pesquisa de tendências de estilo e comportamento.

Esse profissional mapeia tendências de mercado. Analisa a relação entre materiais, técnicas e processos criativos. Desenvolve soluções técnicas e estéticas para projetos, marcas, produtos ou serviços do segmento de moda. Identifica perfis e necessidades do público-alvo. Estabelece comunicação entre os diversos agentes do ciclo produtivo da moda.

#### **Área de Atuação / Mercado de Trabalho**

Escritórios de criação; Ateliês e confecções de costura; Empresas de criação de figurinos; Consultorias da área de Moda e Vestuário; Lojas e estúdios da área de Moda e Vestuário; Departamentos editoriais correlatos à área de Moda; Empresas prestadoras de serviços da cadeia de Moda; Centros de desenvolvimento de pesquisas sobre tendências; Empresas de pesquisa para indústria da confecção e vestuário; Empresas de desenvolvimento de produtos e projetos de moda e vestuário.

#### **3.4. Organização Curricular**

A organização curricular está adequada às funções produtivas pertinentes à formação profissional, conforme o item 2.9 deste parecer, e atendem o previsto no CNCT do Mec.

#### **3.4.1. Proposta de Estágio**

O curso não prevê estágio obrigatório para os alunos, em conformidade com as legislações vigentes sobre o tema.

#### **3.5. Critérios de aproveitamento de conhecimentos e de experiências anteriores**

Os critérios de aproveitamento de conhecimentos e de experiências são adequados aos critérios da instituição e, também, às disposições da legislação educacional.

#### **3.6. Critérios de Avaliação**

Os critérios de avaliação são adequados aos critérios da instituição e também às disposições da legislação educacional.

#### **3.7. Instalações e Equipamentos**

As instalações e equipamentos estão adequados para o desenvolvimento de competências e de habilidades que constituem o perfil profissional da habilitação, e atendem o previsto no CNCT do Mec.

#### **3.8. Pessoal Docente e Técnico**

Os docentes são contratados mediante concurso público ou processo seletivo. O plano de curso indica os requisitos de formação e qualificação, que atendem à Deliberação CEE 207/2022 e na Indicação CEE 215/2022 e Indicação CEE 157/2016, revogada pela Indicação CEE 213/2021.

**3.9. Certificado(s) e Diploma**

O curso prevê certificação intermediária, com o que estamos de acordo.

**4. Parecer do Especialista**

Eu, Salmir Tomaz Alves, sou de parecer favorável à implantação do curso **Habilitação Profissional de Técnico em Desing de Moda** na rede de escolas do Centro Paula Souza, uma vez que a instituição apresenta as condições adequadas para a implantação do curso e que a proposta de organização curricular está em conformidade com as atuais especificações do mercado de trabalho.

**5. Qualificação do Especialista****5.1. Nome**

Salmir Tomaz Alves

RG		CPF	098.818.424-92
----	--	-----	----------------

Registro no Conselho Profissional da Categoria

**5.2. Formação Acadêmica**

Centro Universitário do SENAC em Design de Moda

**5.3. Experiência Profissional**

Designer de Moda no Ateliê da estilista Fernanda Yamamoto

### 13. APÊNDICES

#### **Portaria de Designação, de 04-03-2024**

O Coordenador do Ensino Médio e Técnico do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza designa **Amneris Ribeiro Caciatori**, R.G. 29.346.971-4, **Dário Luiz Martins**, R.G. 24.617.929-6 e **Robson Fernando Gomes da Silva**, R.G. 32.017.729-2, para procederem a análise e emitirem aprovação do Plano de Curso da **Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA**, incluindo a **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO**, a ser implantada na rede de escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Ceeteps.

São Paulo, 04 de março de 2024.

**ALMÉRIO MELQUÍADES DE ARAÚJO**

*Coordenador do Ensino Médio e Técnico*

**Aprovação do Plano de Curso**

A Supervisão Educacional, supervisão delegada pela Resolução SE nº 78, de 07/11/2008, com fundamento no item 14.5 da Indicação CEE 08/2000, aprova o Plano de Curso do Eixo Tecnológico de **Produção Cultural e Design**, referente à **Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA**, incluindo a **Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de ASSISTENTE DE ESTILO**, a ser implantada na rede de escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, a partir de 10-04-2024.

São Paulo, 08 de abril de 2024.

---

**Amneris Ribeiro Caciatori****R.G. 29.346.971-4****Gestora de Supervisão  
Educacional**

---

**Dário Luiz Martins****R.G. 24.617.929-6****Gestor de Supervisão  
Educacional**

---

**Robson Fernando Gomes da  
Silva****R.G. 32.017.728-2****Gestor de Legislação e  
Informação**

**Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2778, de 10-04-2024**

O Coordenador do Ensino Médio e Técnico, com fundamento nos termos da Lei Federal 9394, de 20-12-1996 (e suas respectivas atualizações), na Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020, na Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021, na Resolução SE 78, de 7-11-2008, no Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014, na Deliberação CEE 207/2022 e na Indicação CEE 215/2022 e, à vista do Parecer da Supervisão Educacional, resolve que:

**Artigo 1º** - Ficam aprovados, nos termos da seção IV-A da Lei 9394/96 e do item 1.15 da Indicação CEE 215/2022, os Planos de Cursos das seguintes Habilidades Profissionais, nos seus respectivos eixos tecnológicos:

I – no eixo tecnológico de Ambiente e Saúde:

- a) Técnico em Agente Comunitário de Saúde;
- b) Técnico em Óptica, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Vendedor de Produtos e Serviços Ópticos.

II – no eixo tecnológico de Controle e Processos Industriais: Técnico em Eletrônica, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Auxiliar Técnico em Eletrônica.

III – no eixo tecnológico de Gestão e Negócios: Técnico em Administração, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar Administrativo e de Assistente Administrativo.

IV – no eixo tecnológico de Informação e Comunicação: Técnico em Programação de Jogos Digitais, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar em Programação de Jogos 2D e de Programador de Jogos para Web.

V – no eixo tecnológico de Infraestrutura:

- a) Técnico em Edificações, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Desenhista em Edificações;
- b) Técnico em Portos, incluindo as Qualificações Profissionais Técnicas de Nível Médio de Auxiliar de Operações Portuárias e de Assistente de Operações Portuárias.

VI – no eixo tecnológico de Produção Cultural e Design:

- a) Técnico em Artes Visuais;
- b) Técnico em Design de Moda, incluindo a Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de Assistente de Estilo.

VII – no eixo tecnológico de Turismo, Hospitalidade e Lazer: Técnico em Serviços de Restaurante e Bar.

**Artigo 2º** - Os cursos referidos no artigo anterior estão autorizados a serem implantados na rede de escolas do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, a partir de 10-4-2024.

**Artigo 3º** - Esta portaria entrará em vigor na data de sua publicação.

São Paulo, 11 de abril de 2024.

**ALMÉRIO MELQUÍADES DE ARAÚJO**

*Coordenador do Ensino Médio e Técnico*

**Publicada no DOE de 11-4-2024 – Poder Executivo – Seção I – página 35**

## Matrizes Curriculares

MATRIZ CURRICULAR																		
Eixo Tecnológico	PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN			Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA					Plano de Curso	906								
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2778, de 10-4-2024, publicada no Diário Oficial de 11-4-2024 – Poder Executivo – Seção I – página 35.																		
<b>MÓDULO I</b>																		
<b>Componentes Curriculares</b>		<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>		<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>		<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>						
		Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total				
I.1 – Projetos de Moda I		00	60	60	II.1 – Projetos de Moda II		00	60	60	III.1 – Projetos de Moda III		00	60	60				
I.2 – Moulage I		00	60	60	II.2 – Moulage II		00	60	60	III.2 – Inglês Instrumental		40	00	40				
I.3 – Costura e Acabamentos I		00	60	60	II.3 – Costura e Acabamentos II		00	60	60	III.3 – Ética e Cidadania Organizacional		40	00	40				
I.4 – Técnicas de Desenho e Design aplicados à Moda I		00	60	60	II.4 – Técnicas de Desenho e Design aplicados à Moda II		00	60	60	III.4 – Protótipos de Produtos de Moda		00	60	60				
I.5 – Modelagem Plana I		00	60	60	II.5 – Modelagem Plana II		00	40	40	III.5 – Modelagem Criativa		00	60	60				
I.6 – Técnicas Artesanais e Moda		00	40	40	II.6 – Representação Digital de Produtos do Vestuário		00	60	60	III.6 – Ilustração Digital aplicada à Moda		00	60	60				
I.7 – Moda: Cultura e Consumo I		40	00	40	II.7 – Moda: Concepção de Marca		40	00	40	III.7 – Planejamento Financeiro de Projetos de Design de Moda		40	00	40				
I.8 – Aplicativos Informatizados empregados no Design de Moda		00	80	80	II.8 – Moda: Cultura e Consumo II		40	00	40	III.8 – Moda e Mídia		00	60	60				
I.9 – Materiais e Processos Têxteis		00	40	40	II.9 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia		40	00	40	III.9 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design de Moda		00	80	80				
TOTAL		40	460	500	II.10 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design de Moda		40	00	40	TOTAL		120	380	500				
<b>MÓDULO I</b> <b>SEM CERTIFICAÇÃO TÉCNICA</b>					<b>MÓDULOS I + II</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>ASSISTENTE DE ESTILO</b>					<b>MÓDULOS I + II + III</b> Habilitação Profissional de <b>TÉCNICO EM DESIGN DE MODA</b>								
Total da Carga Horária Teórica		320 horas-aula					Trabalho de Conclusão de Curso			120 horas								
Total da Carga Horária Prática		1180 horas-aula					Estágio Supervisionado			Este curso não requer Estágio Supervisionado.								
<b>Observação</b>	A carga horária descrita como <b>prática</b> é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.																	

MATRIZ CURRICULAR																		
Eixo Tecnológico	PRODUÇÃO CULTURAL E DESIGN			Habilitação Profissional de TÉCNICO EM DESIGN DE MODA (2,5)					Plano de Curso	906								
Lei Federal 9394, de 20-12-1996; Resolução CNE/CEB 2, de 15-12-2020; Resolução CNE/CP 1, de 5-1-2021; Resolução SE 78, de 7-11-2008; Decreto Federal 5154, de 23-7-2004, alterado pelo Decreto 8.268, de 18-6-2014; Deliberação CEE 207/2022 e Indicação CEE 215/2022. Plano de Curso aprovado pela Portaria do Coordenador do Ensino Médio e Técnico – 2778, de 10-4-2024, publicada no Diário Oficial de 11-4-2024 – Poder Executivo – Seção I – página 35.																		
<b>MÓDULO I</b>																		
<b>Componentes Curriculares</b>		<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>		<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>			<b>Componentes Curriculares</b>		<b>Carga Horária (Horas-aula)</b>						
		Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total			Teoria	Prática	Total				
I.1 – Projetos de Moda I		00	50	50	II.1 – Projetos de Moda II		00	50	50	III.1 – Projetos de Moda III		00	50	50				
I.2 – Moulage I		00	50	50	II.2 – Moulage II		00	50	50	III.2 – Inglês Instrumental		50	00	50				
I.3 – Costura e Acabamentos I		00	50	50	II.3 – Costura e Acabamentos II		00	50	50	III.3 – Ética e Cidadania Organizacional		50	00	50				
I.4 – Técnicas de Desenho e Design aplicados à Moda I		00	50	50	II.4 – Técnicas de Desenho e Design aplicados à Moda II		00	50	50	III.4 – Protótipos de Produtos de Moda		00	50	50				
I.5 – Modelagem Plana I		00	50	50	II.5 – Modelagem Plana II		00	50	50	III.5 – Modelagem Criativa		00	50	50				
I.6 – Técnicas Artesanais e Moda		00	50	50	II.6 – Representação Digital de Produtos do Vestuário		00	50	50	III.6 – Ilustração Digital aplicada à Moda		00	50	50				
I.7 – Moda: Cultura e Consumo I		50	00	50	II.7 – Moda: Concepção de Marca		50	00	50	III.7 – Planejamento Financeiro de Projetos de Design de Moda		50	00	50				
I.8 – Aplicativos Informatizados empregados no Design de Moda		00	100	100	II.8 – Moda: Cultura e Consumo II		50	00	50	III.8 – Moda e Mídia		00	50	50				
I.9 – Materiais e Processos Têxteis		00	50	50	II.9 – Linguagem, Trabalho e Tecnologia		50	00	50	III.9 – Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design de Moda		00	100	100				
TOTAL		50	450	500	II.10 – Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design de Moda		50	00	50	TOTAL		150	350	500				
<b>MÓDULO I</b> <b>SEM CERTIFICAÇÃO TÉCNICA</b>					<b>MÓDULOS I + II</b> Qualificação Profissional Técnica de Nível Médio de <b>ASSISTENTE DE ESTILO</b>					<b>MÓDULOS I + II + III</b> Habilitação Profissional de <b>TÉCNICO EM DESIGN DE MODA</b>								
Total da Carga Horária Teórica		400 horas-aula			Trabalho de Conclusão de Curso				120 horas									
Total da Carga Horária Prática		1100 horas-aula			Estágio Supervisionado				Este curso não requer Estágio Supervisionado.									
<b>Observação</b>	A carga horária descrita como <b>prática</b> é aquela com possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.8 do Plano de Curso.																	