



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input checked="" type="checkbox"/> OPTATIVO
--------------------------------------	----------------------------------	--

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
MODA0058	DESIGN E TECNOLOGIA – MODA – DESIGN TEXTIL	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

**EMENTA**

Contextualizar o design têxtil através da sua evolução histórica e seus processos tecnológicos. relacionar os fundamentos e funcionalidades dos tecidos e suas propriedades. identificar diferentes estruturas de tecidos e malhas. apresentar diferentes tipos de acabamentos superficiais e tingimentos dos produtos têxteis. analisar cores e padrões em tecidos. conhecer novas tecnologias de produção de artigos têxteis (tecidos inteligentes e nanotecnologia). aplicar o design têxtil à tecelagem (tecidos planos e malharias) e à estamparia. projetar novos tecidos e malhas para a indústria do vestuário. desenvolver uma amostra têxtil utilizando as técnicas de estampagem e tecelagem.)

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Definição de Design Têxtil  
Princípios Básicos do Design Têxtil : Padronagem e repetição; Tecidos em produção; Criando tecidos
2. Diferenciação entre Design Estrutural e Estamparia - Definição de Padrão e Padronagem;  
Criação de padronagens (tecidos planos, malhas, não tecidos)
3. Tipos de acabamento
  - 3.1. Definir os acabamentos primários, secundários, terciários e especiais
  - 3.2. Diferenciar: tingimento, estamparia e processos de lavagem em tecidos.
4. Materiais utilizados nos tratamentos de superfícies
  - 4.1. Tingir: Tipos de Corante; Escolha de corante e .2.1 Processos
  - 5.2.2 Materiais de estamparia
  - 5.2.3 Padronagem
5. Customização (aplicação de Bordado e Ornamentação)
6. Tecidos utilizados no Design de Moda
7. Identificação e aplicação dos softwares à tecelagem (padronagem), estamparia e tingimento.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

PEZZOLO, Dinah Bueno. Tecidos: história, tramas, tipos e usos. São Paulo: Editora SENAC, 2007.  
 RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. São Paulo: Rosari, 2005.  
 UDALE, Jenny. Tecidos e moda. Porto Alegre: Bookman, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BALFOUR-PAUL, Jenny. Indigo. London: Archetype Publications, 2006.  
 DANIEL, Maria Helena. Guia prático dos tecidos. Osasco, SP: Novo Século, 2011.  
 JONES, Sue Jenkyn. Fashion design: manual do estilista. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.  
 KAZAZIAN, Thierry (Org). Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.  
 SISSONS, Juliana. Malharia. Porto Alegre: Bookman, 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



---

*Emitido em 10/09/2020*

**EMENTA Nº 701/2020 - SECGC (12.33.89)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 14/09/2020 09:59 )*

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:  
**701**, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **10/09/2020** e o código de verificação: **877bb02984**