

**PERFIL PROFISSIONAL / IDENTIFICAÇÃO DA OCUPAÇÃO:**

<b>Ocupação:</b>	<b>FIGURINISTA</b>	<b>CBO:</b>	2624-10
<b>Educação Profissional:</b>	Formação Inicial e Continuada - Qualificação Profissional	<b>Carga Horária</b>	160h
<b>Nível da Qualificação:</b>	2	<b>Eixo Tecnológico:</b>	Produção Cultural e Design
<b>Área Tecnológica:</b>	Vestuário	<b>Segmento Tecnológico:</b>	Têxtil e Vestuário
<b>Competência Geral:</b>	Auxiliar na criação e execução de figurinos, acessórios e adereços para teatro, cinema, publicidade, dança, manifestações populares, circo e televisão, colaborando também, com a pesquisa de indumentária (história do vestuário) adequada à composição das personagens, como também, realizando a produção de materiais para a confecção dos figurinos, de acordo com as particularidades dos mercados editorial, publicitário e cinematográfico.		
<b>Requisitos de Acesso:</b>	Ter o Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) incompleto Ter no mínimo, 16 anos completos		

**RELAÇÃO DAS UNIDADES DE COMPETÊNCIAS**

<b>Unidade de Competência Única</b>	Auxiliar na criação e execução de figurinos, acessórios e adereços para teatro, cinema, publicidade, dança, manifestações populares, circo e televisão, colaborando também, com a pesquisa de indumentária (história do vestuário) adequada à composição das personagens, como também, realizando a produção de materiais para a confecção dos figurinos, de acordo com as particularidades dos mercados editorial, publicitário e cinematográfico.
-------------------------------------	---

**OBJETIVO GERAL DO CURSO:**

Preparar profissionais para auxiliarem o processo de criação e execução de figurinos, na realização de pesquisas de indumentária adequada à composição das personagens, e no processo de produção de materiais para a confecção dos figurinos.

**TIPO DE OFERTA:**

( x ) PRESENCIAL

( ) SEMIPRESENCIAL

( ) A DISTÂNCIA

**QUADRO RESUMO DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR**

MÓDULOS	UNIDADES CURRICULARES	CARGA HORÁRIA DA UC	C.H DO MÓDULO
BÁSICO	NA	NA	NA
ESPECÍFICO	Figurinista	160h	160h
<b>TOTAL</b>			<b>160h</b>

**ORGANIZAÇÃO CURRICULAR**

MÓDULO: ESPECÍFICO	
<b>Ocupação:</b> Figurinista	
<b>Unidade Curricular:</b> Figurinista	
<b>Carga Horária:</b> 160 h	
<b>Unidade de Competência:</b> Auxiliar na criação e execução de figurinos, acessórios e adereços para teatro, cinema, publicidade, dança, manifestações populares, circo e televisão, colaborando também, com a pesquisa de indumentária (história do vestuário) adequada à composição das personagens, como também, realizando a produção de materiais para a confecção dos figurinos, de acordo com as particularidades dos mercados editorial, publicitário e cinematográfico.	
<b>Objetivo da Unidade Curricular:</b> Desenvolver fundamentos técnicos e científicos relativas à criação e execução de figurinos, acessórios e adereços, considerando linguagens artísticas, a história do vestuário com fins à produção na indústria e em atendimento as demandas sociais de acordo com procedimentos técnicos, normas ambientais e de segurança.	
CONTEÚDOS FORMATIVOS	
Fundamentos Técnicos Científicos	Conhecimentos
<b>Capacidades Técnicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer, analisar e manipular as técnicas de criação, montagem, transformação e duplicação de figurinos e de adereços.</li> <li>Analisar as aplicações de novas tecnologias e de materiais, contextualizando-as de acordo com as propostas de concepção de figurinos e adereços para espetáculos artísticos.</li> </ul>	<b>Figurinista</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conceito de figurino</li> <li>Áreas de Atuação do produtor de moda/figurino</li> <li>Ética na profissão de produtor de moda/figurino.</li> <li>A importância do figurino para uma produção bem sucedida</li> </ul>

- Compreender os mecanismos do processo de criação de figurinos e adereços.
- Integrar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas e com os outros profissionais para a concepção de figurinos e de adereços.
- Conhecer os estilos, movimentos, escolas, tendências da arte aplicada e relacioná-las com a proposta artística a ser desenvolvida.
- Pesquisar os trajes e estilos de vestuário utilizado em diferentes épocas, culturas e lugares.
- Pesquisar as características culturais.
- Criar figurinos de acordo com o projeto artístico e comunicacional. Analisar as técnicas artesanais e não artesanais de montagem, transformação e duplicação de figurinos e adereços.
- Escolher materiais e equipamentos que viabilizem a proposta.
- Montar, esboçar, transformar e duplicar figurinos e adereços de acordo com a orientação da cenografia.
- Utilizar as técnicas de manipulação dos materiais para a criação de figurinos e adereços.
- Esboçar, projetar e desenhar elementos de caracterização e de criação de figurinos.
- Montar, transformar e duplicar objetos de indumentária de acordo com a orientação da cenografia e do projeto.
- Utilizar as técnicas artesanais de composição na manipulação dos objetos de indumentária.
- Desenhar elementos de caracterização e de indumentária.
- Analisar as aplicações de novas tecnologias, contextualizando-as de acordo com as propostas cenográficas.
- Compreender os mecanismos do processo de criação cenográfica.
- Integrar em equipes interdisciplinares, traçando as interseções com as outras áreas e com os outros profissionais para a concepção de figurinos e adereços.
- Criar adereços adequando-os aos projetos artísticos e comunicacionais.
- Estilos, movimentos, escolas, tendências da arte aplicada e relacioná-las com a proposta artística a ser desenvolvida.
- Seguir as etapas programadas na ficha técnica
- Manter máquinas, acessórios e equipamentos

### **Planejamento da Produção**

- Diferença entre mercado editorial, publicitário e cinematográfico.
- Tipos de produção referente a cada mercado
- Diferentes formas de produção

### **Roteiro**

- Escolha do roteiro
- Leitura do roteiro
- Passagem do tempo
- Troca de roupas
- Direção de Arte

### **Personagens**

- Características físicas, psicológicas e sociológicas do personagem.

### **Como fazer uma apresentação com propostas de figurino do personagem escolhido**

### **Montagem de pesquisa com as propostas de figurino do personagem escolhido.**

### **Diferentes formas de pesquisa**

### **Montagem de equipe**

### **Diferenças de um figurino para teatro, cinema e tv.**

### **Desenho técnico**

### **Noções de desenho da figura humana**

### **Estudo da anatomia aplicada ao desenho de moda**

### **Vestuário**

- Representação gráfica do vestuário
- Tecidos e seus caimentos
- Técnica de desenho de moda
- Estilização
- Acessórios e aviamentos

### **Princípios de designer**

### **Estudo dos elementos gráficos**

<p>em condições adequadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fazer pesquisa de campo a respeito dos materiais que serão utilizados para a produção dos determinados figurinos.</li> <li>• Realizar o planejamento em ordem cronológica das atividades que serão desenvolvidas.</li> <li>• Desenvolver competências técnicas e expressivas de representação da figura humana, indumentárias, tecidos, texturas e transparências.</li> <li>• Promover entendimento das relações existentes entre corpo, espaço e movimento. Capacitar a representação técnica de elementos que compõe os detalhes da indumentária</li> <li>• Compreender a relação entre o tipo de figurino e os acessórios a serem utilizados</li> <li>• Identificação e conhecimento do roteiro e seus personagens</li> <li>• Produção de um trabalho de figurino e suas possibilidades;</li> <li>• Processo de pesquisa até a sua concepção e execução.</li> </ul> <p><b>Capacidades Sociais, Metodológicas e Organizativas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalhar em equipe</li> <li>• Cumprir normas e procedimentos técnicos, de segurança e saúde</li> <li>• Manter máquinas, acessórios e equipamentos em condições adequadas.</li> <li>• Organizar o processo produtivo</li> <li>• Otimizar materiais</li> <li>• Cumprir normas e procedimentos técnicos, de segurança e saúde.</li> </ul>	<p><b>Pesquisa de moda</b></p> <p><b>Elaboração de esboço de coleção</b></p> <p><b>Arte final</b></p> <p><b>Sustentabilidade</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceito</li> <li>• Coleta seletiva</li> <li>• Descartes de resíduos</li> </ul> <p><b>Mercado de trabalho</b></p>
--	---

**AMBIENTES PEDAGÓGICOS, EQUIPAMENTOS, INSTRUMENTOS, FERRAMENTAS MATERIAIS, ACESSÓRIOS E MATERIAL DIDÁTICO**

<b>Ambientes Pedagógicos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala de aula</li> </ul>
<b>Equipamentos, Instrumentos, Ferramentas, Materiais e Acessórios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data show</li> <li>• Microcomputador</li> <li>• Caixa de som</li> <li>• Quadro branco</li> <li>• Apagador</li> <li>• Tesoura para papel</li> </ul>
<b>Material Didático</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apostila de figurinista</li> </ul>

- Revistas
- Livros para pesquisa

### ESTRATÉGIAS DE ENSINO:

As atividades serão elaboradas com base na Metodologia SENAI de Educação Profissional, cujas propostas deverão favorecer aprendizagens significativas, por meio da utilização de Estratégias de Aprendizagem Desafiadoras (situação-problema, estudo de casos, projeto e pesquisa aplicada) e diferentes estratégias de ensino (exposição dialogada ou mediada, demonstração, estudo dirigido, visitas técnicas, entre outras).

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO CURSO:

A avaliação do ensino e da aprendizagem deverá ser realizada com base em competências considerando as três funções da avaliação descritas abaixo:

- **Função diagnóstica da avaliação** acontece no **início** do processo e permite identificar características gerais do aluno, tendo em vista a adequação do ensino à sua realidade.
- **Função formativa da avaliação** fornece informações ao docente e ao aluno **durante** o desenvolvimento de todo o processo de ensino e aprendizagem, permitindo localizar os pontos de deficiências para intervir na melhoria continua desse processo.
- **Função somativa da avaliação** permite avaliar a aprendizagem do aluno **ao final** de uma etapa dos processos de ensino e aprendizagem, seja ela uma Situação de Aprendizagem, uma Unidade Curricular, um Módulo ou um conjunto de módulos. As informações obtidas com essa avaliação, ao final de uma etapa, podem se constituir em informações diagnósticas para a etapa subsequente dos processos de ensino e aprendizagem.

### MATERIAL DE CONSUMO:

Nº	DESCRIÇÃO DO MATERIAL	QUANTIDADE / ITEM
01	Lápis de cor comum faber castell 24 cores	21 cx
02	Pastel oleoso	21 cx
03	Guache	21 cx
04	Pastel seco	21 cx
05	Lápis Aquarelável faber castell 24 cores	21 cx
06	Nanquim	21 cx
07	Caneta hidrográfica faber castell 24 cores	21 cx
08	Resma de papel A4	1 resma
09	Resma de papel A3	1 resma
10	Piloto para quadro branco preto	1 cx

11	Papel canson folha a4	21 cadernos
12	Lápis HB faber castell	21 UND
13	Lápis 2B faber castell	21 UND
14	Lápis 4B faber castell	21 UND
15	borracha branca com cinta plástica	21 und
16	Tesoura para papel	21 und
17	Portfólios pretos com sacos plásticos	21 und
18	Caneta esfereográfica azul compactor	1 cx

### RESPONSÁVEIS PELA ELABORAÇÃO DO PLANO

\_\_\_\_\_  
Supervisor Pedagógico

\_\_\_\_\_  
Supervisor Técnico

\_\_\_\_\_  
Instrutor

### APROVAÇÃO

Currículos e Programas – COEPT

EM: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Responsável pela aprovação