

Wearables: Design e Tecnologias Vestíveis

Este curso de pós-graduação é pioneiro em formar profissionais capazes de conceber e desenvolver produtos vestíveis inovadores, alinhados às últimas tendências do mercado. O curso se propõe a explorar as interfaces entre moda, tecnologia e design, capacitando o estudante na criação de peças inovadoras e experiências únicas, desde o design conceitual até a produção final. Público-Alvo Designers, empresários no ramo de moda e desenvolvimento de produtos, entusiastas em tecnologias e processos industriais, além de graduados que querem se especializar no assunto.

Campus:

Curitiba

Periodicidade:

Quinzenal

Modalidade:

EAD

Mensalidade:

R\$ 754.00

Formato:

Aula Online ao Vivo

Inscricao:

[Clique aqui](#)

Duracao:

17 meses

Disciplinas

C.H. de Eletivas

Carga horária destinada a escolha de disciplinas de outros cursos

Ética

Analisar os problemas éticos atuais, privilegiando controvérsias relacionadas às atividades profissionais. Ao final, os alunos serão capazes de tomar decisões responsáveis e sustentáveis, de acordo com princípios éticos.

Wearables & Fashion

Nesta disciplina, os alunos irão explorar a interseção entre moda e tecnologia vestível, analisando como os wearables estão transformando a forma como nos vestimos e interagimos com o mundo.

Wearables & Trends

A disciplina "Wearables & Trends" tem como objetivo explorar as principais tendências e inovações no campo das tecnologias vestíveis, analisando seu impacto na indústria da moda e no comportamento do consumidor. Os alunos desenvolverão uma visão crítica sobre as tendências emergentes em wearables, capacitando-se a identificar oportunidades de design e inovação. A disciplina abordará tanto aspectos teóricos quanto práticos, promovendo a criação de soluções criativas e funcionais

Futurismo

A disciplina de Futurismo explora as tendências emergentes e as inovações tecnológicas que moldarão o futuro dos wearables e das tecnologias vestíveis. Aborda temas como a evolução do design, interfaces avançadas, materiais inteligentes, e a convergência entre moda, saúde e tecnologia. Os alunos serão incentivados a analisar e discutir cenários futuros, desenvolvendo uma compreensão crítica das mudanças sociais, culturais e tecnológicas que impactam o setor. Através de uma abordagem prática e teórica, a disciplina busca preparar os alunos para criar soluções inovadoras e sustentáveis, alinhadas às necessidades e expectativas de um futuro em constante transformação.

Prática Projetual - Experiências e Desejo

A disciplina de Prática Projetual - Experiências e Desejo explora a criação de wearables que atendam às necessidades emocionais e sensoriais dos usuários, indo além da funcionalidade para criar experiências significativas e desejáveis. Os alunos serão incentivados a investigar os aspectos subjetivos e psicológicos que influenciam o design de tecnologias vestíveis, desenvolvendo projetos que conectem inovação tecnológica com experiências humanas imersivas. As aulas on-line ao vivo proporcionarão um ambiente de discussão e prática, com workshops voltados para a experimentação de conceitos e desenvolvimento de protótipos que explorem o desejo e a percepção do usuário. Ao final da disciplina, os alunos estarão preparados para criar soluções que transcendem o uso prático dos wearables, oferecendo experiências que geram valor emocional e estético.

Modelagem 3D para wearables

Esta disciplina introduz os conceitos e práticas de modelagem 3D aplicados ao design de wearables, abordando técnicas e ferramentas digitais para a criação de protótipos e projetos inovadores. Os alunos aprenderão a desenvolver

modelos tridimensionais utilizando softwares especializados, explorando desde formas básicas até a elaboração de superfícies complexas que se adaptam ao corpo humano. As aulas on-line ao vivo focarão em demonstrações práticas e no acompanhamento direto dos alunos, enquanto o conteúdo EAD oferecerá exercícios e materiais complementares para aprofundar o aprendizado. Ao final da disciplina, os alunos serão capazes de criar e otimizar modelos 3D para produção, integrando funcionalidades e estética de forma harmônica e eficiente.

Ilustração e Sketches para wearables

A disciplina de Ilustração e Sketches para Wearables é focada no desenvolvimento de habilidades de ilustração manual e digital voltadas para a concepção e representação de tecnologias vestíveis. Os alunos aprenderão técnicas de sketching e renderização para traduzir ideias em conceitos visuais precisos e funcionais, explorando formas, texturas e detalhes que integram moda e tecnologia. Através de aulas práticas e interativas, será abordada a aplicação de diferentes estilos de ilustração e as melhores práticas para representar wearables de forma clara e atraente, facilitando a comunicação de ideias e projetos para equipes multidisciplinares. Ao final do curso, os alunos estarão aptos a produzir sketches que servem como base para o desenvolvimento e prototipagem de tecnologias vestíveis.

Edição de imagens e vídeos

A disciplina de Edição de Imagens e Vídeos capacita os alunos a desenvolver habilidades técnicas e criativas para a edição e produção de materiais visuais que potencializem a apresentação e a comunicação de projetos de wearables. Os alunos aprenderão a utilizar softwares profissionais para editar imagens e vídeos, aplicando técnicas de correção de cor, composição, efeitos visuais e montagem de narrativas visuais atrativas. As aulas on-line ao vivo serão focadas em práticas guiadas e interação direta para resolução de dúvidas, enquanto o conteúdo EAD proporcionará atividades complementares e tutoriais para o aprofundamento das habilidades adquiridas. Ao final da disciplina, os alunos estarão aptos a criar e editar materiais visuais de alta qualidade para apresentações e portfólios profissionais, contribuindo para a divulgação e comercialização eficaz de tecnologias vestíveis.

Prática Projetual - Conceitos

A disciplina de Prática Projetual - Conceitos foca no desenvolvimento de ideias e fundamentos que sustentam a criação de wearables inovadores. Os alunos serão orientados a explorar e materializar conceitos iniciais, desde a pesquisa e geração de insights até a definição de diretrizes para o design de tecnologias vestíveis. Através de metodologias de design thinking e técnicas de brainstorming, as aulas on-line ao vivo oferecerão um espaço de experimentação e troca de ideias, possibilitando a construção de conceitos sólidos e originais que refletem as demandas contemporâneas do mercado. Ao final da disciplina, os alunos estarão capacitados a transformar conceitos abstratos em propostas projetuais tangíveis, alinhadas com as necessidades e expectativas dos usuários e as tendências emergentes do setor de wearables.

DFMA - Design for manufacturing and assembly

A disciplina de DFMA (Design for Manufacturing and Assembly) apresenta os princípios e práticas fundamentais para o desenvolvimento de wearables otimizados para a fabricação e montagem eficientes. Os alunos serão introduzidos às técnicas de design que facilitam a produção em escala, minimizam custos e garantem a qualidade dos produtos finais, com ênfase em componentes e materiais específicos das tecnologias vestíveis. As aulas on-line ao vivo proporcionarão uma experiência prática e interativa, focando na aplicação de conceitos através de estudos de caso e exemplos reais. Já o conteúdo EAD complementarará a formação com exercícios, simulações e recursos teóricos para aprofundar o conhecimento e a aplicabilidade dos princípios de DFMA. Ao concluir a disciplina, os alunos estarão preparados para desenvolver projetos de wearables que integrem estética, funcionalidade e eficiência produtiva, desde a concepção até a montagem final.

Técnicas de prototipagem, testes e validações

A disciplina de Técnicas de Prototipagem visa capacitar os alunos a desenvolver e testar protótipos de wearables, utilizando métodos variados e tecnologias inovadoras. Serão exploradas técnicas como impressão 3D, corte a laser e manufatura aditiva, além de práticas tradicionais de modelagem manual. As aulas on-line ao vivo focarão em demonstrações práticas e no acompanhamento das atividades de prototipagem, enquanto o conteúdo EAD fornecerá tutoriais, estudos de caso e exercícios para reforçar o aprendizado e a aplicação das técnicas discutidas. Ao final da disciplina, os alunos serão capazes de criar protótipos funcionais que auxiliem no processo de desenvolvimento de produtos, testando e validando conceitos de forma rápida e eficiente, com foco em soluções para o mercado de wearables.

Design de Serviços

A disciplina de Design de Serviços explora as metodologias e práticas para o desenvolvimento de serviços centrados no usuário, com foco em tecnologias vestíveis. Os alunos aprenderão a criar experiências que integram wearables de maneira eficaz em diferentes contextos, como saúde, fitness, moda e entretenimento. Através de técnicas de pesquisa e mapeamento de jornadas do usuário, a disciplina busca capacitar os alunos a projetar serviços que maximizem a funcionalidade e a usabilidade dos produtos. As aulas on-line ao vivo incluirão workshops práticos e discussões interativas, enquanto o conteúdo EAD fornecerá estudos de caso, exercícios de design thinking e materiais complementares para aprofundar o aprendizado. Ao final da disciplina, os alunos estarão aptos a desenvolver serviços inovadores e sustentáveis, que conectam wearables ao ecossistema de experiências dos usuários de forma eficiente e criativa.

Prática Projetual - Viabilidade e Exequibilidade

A disciplina de Prática Projetual - Viabilidade e Exequibilidade explora as etapas de validação e análise de projetos de wearables, focando na viabilidade técnica, financeira e produtiva. Os alunos aprenderão a avaliar a exequibilidade de suas propostas projetuais, considerando aspectos como escolha de materiais, tecnologias de fabricação, custos e prazos de desenvolvimento. Através de estudos de caso e atividades práticas, as aulas on-line ao vivo oferecerão ferramentas para que os alunos realizem testes e ajustes nos projetos, garantindo que as soluções desenvolvidas sejam funcionais, sustentáveis e compatíveis com as demandas do mercado. Ao final da disciplina, os alunos estarão aptos a apresentar propostas de wearables que sejam não apenas inovadoras, mas também realizáveis e eficientes em termos de produção e aplicação.