



## **DESIGN DE SUPERFÍCIE: uma proposta de ensino instrucional do Curso de Bacharelado em Moda da UDESC em apoio ao ensino de graduação**

**Janaina Ramos Marcos**  
UDESC  
Cidade, Estado, País  
email

**Luciana Dornbusch Lopes**  
UFSC  
Florianópolis, SC, Brasil  
d.lulopeslu@gmail.com

**Neide Köhler Schulte**  
UDESC  
Florianópolis, SC, Brasil  
neideschulte@gmail.com

**Richard Perassi Luiz de Sousa**  
UFSC  
Florianópolis, SC, Brasil  
richard.perassi@uol.com.br

### **RESUMO**

A formação integral de um profissional de moda com conhecimento estético criativo exige no currículo de formação a contemplação de várias disciplinas como desenho artístico, desenho de moda, desenho técnico e desenho têxtil, entre outras. Contudo, a partir das vivências nas atividades acadêmicas de ensino, verifica-se que são necessárias ainda, atividades extracurriculares para contemplar outras competências ampliando o repertório para atuação profissional do egresso. Este artigo apresenta o desenvolvimento de um Projeto de Ensino Interdisciplinar em Design de Superfície utilizando os softwares *Illustrator®* e *Photoshop®* em apoio à graduação do Curso de Bacharelado em Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) - PRAPEG, que teve como objetivo desenvolver a ação instrucional de ensino aprendizagem em desenho, especificamente o Design de Superfície, a partir de metodologia de Design Instrucional, e o desenvolvimento de artefatos - que proporcionaram e apoiaram as ações - Oficinas Design de Superfície e material didático pedagógico Tutorial Design de Superfície em PDF, utilizado como objeto de aprendizagem. Houve um total de 47, e 33 alunos concluintes com aproveitamento satisfatório.

**PALAVRAS CHAVES:** Design de Superfície; *Illustrator* e *Photoshop*; Design Instrucional; Moda UDESC

### **ABSTRACT**

The integral formation of a professional fashion with creative aesthetic knowledge required in the training curriculum contemplation of various disciplines such as art design, fashion design, drawing and textile design, among others. However, from the experiences in the academic activities of teaching, there is still needed, extracurricular activities to cover other skills expanding the repertoire for professional performance of graduates. This paper presents the development of an Interdisciplinary Education Project in Surface Design using *Illustrator* and *Photoshop* software to support graduate of the Bachelor Course in Fashion at the State University of Santa Catarina (UDESC) - PRAPEG, which aimed to develop instructional action of teaching and learning in design, specifically the Surface Design from metodologia Instructional Design, and the development artifacts - which provided and supported actions - Surface Design Workshops and educational courseware Tutorial Surface Design in PDF used as a learning object. There were a total of 47, and 33 students graduating with satisfactory achievement.

**KEY WORDS:** Surface Design; *Illustrator* and *Photoshop*; Instructional Design; UDESC Fashion

## INTRODUÇÃO

O Curso de Bacharelado em Moda da UDESC possui em sua grade curricular disciplinas de Desenho de Moda, Desenho Técnico, Desenho Têxtil, onde são desenvolvidas atividades teórico práticas com algumas ferramentas digitais que atualmente estão sendo substituídas por recursos de computação mais modernos e atualizados, e com maior rapidez de processamento de informação, que vem sendo uma demanda profissional do mercado da área de criação e produção em moda. Neste caso, podemos citar o exemplo do *software* de computação gráfica *Corel Draw*® [1] que aos poucos está sendo substituído pela utilização do *software Adobe Illustrator*® [2], para as atividades didáticas nas disciplinas de Desenho de Moda, Desenho Técnico e Desenho Têxtil da grade curricular do curso, sendo que se trata de uma demanda profissional do mercado de produtos de vestuário de moda.

O desenho é uma forma de linguagem e para o profissional criador de moda, é através do desenho que é feita a representação gráfica das ideias dos produtos, para tanto, com o Desenho busca-se desenvolver as potencialidades e habilidades relacionadas com a prática de representação gráfica de produtos de moda. Assim sendo, pode-se dizer que no processo de ensino e aprendizagem do desenho, manual e digital, o aluno entra em contato com os diversos conteúdos relacionados à forma, perspectiva, elementos e movimento visual, luz sombra composição, etc. necessários em momentos específicos, à prática projetual do profissional de design de moda.

O desenho digital é uma forma recente de representação gráfica das criações em moda. Uma nova tecnologia que permite desenvolver desenhos como mais agilidade, com ferramentas que alteram a cor e a forma para representar ideias projetivas de novos produtos. O desenho digital é uma técnica de Desenho onde o desenhista deve dominar as mesmas técnicas básicas do desenho em papel e, também conhecer bem as ferramentas de trabalho mais utilizadas nos *softwares* - programas digitais.

Os *softwares* para Desenho Digital são aperfeiçoados com muita frequência. Nas empresas têxteis e de confecção são feitas

atualizações para acompanhar as novas tecnologias que oferecem maior rendimento e otimização do trabalho, gerando constante demanda de atualização de conhecimentos dos profissionais.

Diante desse contexto, visando atualização, ampliação do conhecimento por meio da virtualização e uma prática pedagógica de interação com a sociedade, buscou-se enriquecer o trabalho didático pedagógico com algumas ações propostas neste projeto, entretanto para serem executadas necessitam de recursos financeiros da instituição ou de outra fonte.

Na etapa inicial, Na disciplina presencial - Design de Estrutura e Superfície Têxtil do Curso de Bacharelado em Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), é previsto um estudo histórico do desenho através das representações em estampas e estruturas têxteis, das técnicas manuais às tecnologias digitais, oferecendo possibilidades práticas de observação, na Modateca [3], na Teciteca [4], no Ecomoda [5] em livros, revistas e *sites* especializados das informações e metodologias apresentadas em sala de aula presencial. Nessa etapa inicial, trabalha-se o conceito de estamparia e técnicas de criação de estampas localizadas e corridas.

A estamparia é o conjunto de técnicas e métodos de transferência de cores, desenhos, texturas, grafismos ou imagens para superfícies têxteis. A estamparia, como processo de embelezamento, estilização e de criação de valor em tecidos, utiliza inúmeros processos para obter resultados diversos, explorando cada técnica com suas características, vantagens, limitações e especificidades.

Na etapa seguinte, na disciplina Design Têxtil do Curso de Bacharelado em Moda da UDESC, a proposta é habilitar os alunos a desenvolverem um Projeto Gráfico de Coleção para uma empresa real contendo Projeto Informacional (desenvolvido em conjunto com a disciplina de Marketing de Moda), Desenhos de Croquis de Moda manuais com intervenção digital, Desenho Técnico (desenvolvido em conjunto com a disciplina de Técnicas de Ilustração), e Desenho de Estampas Localizadas e Corridas mesclando técnicas de Desenho manual e digital.

Na última etapa é previsto a produção de um *e-book* a partir das atividades realizadas nas oficinas, cursos, palestras e nas disciplinas, a fim disponibilizar material de apoio sobre Desenho a todos os acadêmicos em Moda da UDESC, ressaltando também o aspecto da sustentabilidade ambiental e educacional uma vez que o material digital dispensa a impressão em papel.

Assim, as diferentes atividades desenvolvidas nas disciplinas de Desenho manual e digital (croquis, ilustrações, técnicos, estampas e figurinos) e as demais disciplinas oferecidas pelo Bacharelado em Moda possibilitam a aproximação entre os alunos e a realidade do mercado de trabalho, através de possibilidades de criação de produtos de moda. "O tecido é para o designer de moda o que a pintura é para o artista: o meio de expressão criativa" [6], que são moldados e se transformam pelos criadores em estruturas vestíveis.

Nesta problemática surgiu o que foi objeto de estudo deste trabalho, um Projeto de Ensino Interdisciplinar entre as áreas de conhecimento de Educação – Design Instrucional, Moda – Desenho e Design de Superfície e Comunicação-Mídias e Tecnologias de Informação, presencial de caráter instrucional para desenvolvimento de Design de Superfície (DS) utilizando os *softwares Illustrator® e Photoshop®* [7], mediado por artefatos, sob a perspectiva do Design Instrucional (DI), que resultou numa experimentação didática na prática.

A virtualização de processos educacionais de ensino, instrução; processos comunicacionais, e de ações de extensão e pesquisa, relacionados ao curso de Bacharelado em Moda do CEART/UDESC, têm sido uma das intenções do curso com desenvolvimento de outras ações, anteriores a presente proposta, como o Curso de Desenho Técnico Virtual pelo *software Corel Draw®*, que teve a sua 7ª Edição no ano de 2014 [11] numa ação interinstitucional entre a UDESC e o Curso Técnico de Modelagem do Instituto Federal de Santa Catarina - Gaspar, com participação dos alunos, e com Coordenação da professora Carolina Carioni. Estas ações promovem a flexibilização e o compartilhamento, a coprodução e o acesso aos conhecimentos para

comunidade acadêmica do CEART, alunos de outras instituições e a comunidade em geral.

### **Design Instrucional e o Método ADDIE para ação instrucional de Design de Superfície**

O Design Instrucional (DI) é um processo de concepção e desenvolvimento de projetos voltado atualmente de forma significativa para o ensino a distância, porém, com a "expansão da incorporação de tecnologias da informação e comunicação nos mais diferentes níveis e modalidades de educação", há implicação dos que trabalham diretamente na criação de soluções para o "aprendizado eletrônico", bem como para o aprendizado misto e presencial de profissionalização para desenvolvimento de competências em "campos diferenciados como educação, tecnologia, comunicação e gestão" [8].

O DI se apresenta na forma de materiais didáticos, customização de ambientes virtuais de aprendizagem e sistemas tutoriais de apoio ao aluno, construídos com o objetivo de aperfeiçoar a aprendizagem e a aquisição de informações em determinados contextos [9]. Trata-se de uma ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas. É uma atividade que requer gerenciamento de uma equipe multidisciplinar [10] de designers, educadores, pedagogos e outros profissionais, que pode variar sua composição conforme especificidades de cada projeto e o público para o qual a proposta se destina, com a finalidade de promover a aprendizagem a partir de princípios de gestão e instrução. De forma objetiva é o processo, no sentido de conjunto de atividades, que percebe um problema, uma necessidade de aprendizagem e projeta, implementa e avalia uma solução para o problema identificado [8] (p.03).

Este trabalho está estruturalmente organizado conforme o método clássico ADDIE de Design Instrucional adotado para esta proposta que divide o processo em fases: *Analysis, Design, Development, Implementation e Avaluation* – análise, design, desenvolvimento, implementação

e avaliação que separa a concepção (análise, design, desenvolvimento) da execução (implementação e avaliação) [8] (p.25). Cada etapa será brevemente explicada juntamente com as etapas da proposta de ensino para o tema Design de Superfície.

### **Análise (DI ADDIE *Analysis*) e Planejamento (DI ADDIE *Design*) da proposta instrucional**

A etapa de análise consiste em compreender o problema educacional que era possibilitar o Desenho de Moda por representação digital de produtos de moda com ênfase em Design de Superfície, e projetar uma solução aproximada para as necessidades de aprendizagem levantadas, identificar a caracterização do público-alvo e verificação de restrições, trabalhando de forma independente ou com colaboração de conteudistas, especialistas em mídia, comunicação e tecnologia, conforme for possível a contratação de profissionais a partir dos recursos empenhados [8] (p. 28).

O público-alvo inicial da proposta foram os alunos do Curso de Moda da UDESC que se caracterizam pelo perfil criativo típico dos alunos ingressantes no curso e transitam numa faixa etária média de 21 a 25 anos. Por observação participante, pode-se afirmar que os alunos em geral se expressam bem verbalmente tem boa leitura e escrevem bem. Em cada turma há quem fale outro idioma, sendo comum o interesse, principalmente por inglês, francês, italiano, espanhol e alemão. Pelo menos 1/5 de cada turma já fez, está fazendo ou tem planos de viajar para outros países em formato de intercâmbios acadêmicos para estudar língua estrangeira, ou para cursar Moda e estudos correlacionados, ou ainda, por experiência artística cultural. São pessoas que fazem parte de uma geração que já tem familiaridade com as Tecnologias de Comunicação e Informação (TICs). Dominam o uso de computador e programas comuns como editores de texto, planilhas, apresentações digitais, manipulam imagens digitais, vídeos, fotografias, desenhos, composições digitais, alguns elaboram sites, são blogueiros, ou seja, possuem acesso a recursos tecnológicos digitais e Internet fora da

instituição. São alfabetizados digitalmente, e compreendem bem a linguagem própria de ambientes virtuais- online – *Internet*, expressam conhecimentos e algumas habilidades com destreza sobre este meio [12]. Objetivam navegar na Internet para realizar trabalhos de aula, gerenciar e-mails, por entretenimento e leitura de notícias e informações de moda, bater papo em chats.

Apresentam os alunos, em boa parte, uma boa dinâmica cognitiva. Há alunos que já são graduados em cursos de nível médio, nível superior, ou alunos que já cursaram alguma disciplina semelhante em cursos de áreas afins, ou alunos que trabalham em empresas e confecções do vestuário acompanham melhor o curso de graduação e tem melhor rendimento na aplicação dos conteúdos. Porém, em nível superior – graduação, não se pode partir do princípio que as pessoas já possuem conhecimentos e “habilidades” específicas da área de atuação. Alguns alunos que trabalham em empresas de confecção tem dificuldade em reconhecer outras maneiras de realizar as mesmas tarefas, apreendidas na ocasião do curso. Demonstam certa resistência até que conseguem fazer a relação de semelhança ou reciprocidade, ainda que recebam exemplos e demonstrações comparativos [12] (p. 124-134).

As únicas competências de entrada, conhecimentos prévios, habilidades e atitudes que os alunos ao ingressar nas disciplinas iniciais de Desenho de Moda deveriam apresentar, seria a educação básica em Desenho e Geometria. Quando muito são conteúdos inseridos como uma unidade dentro do programa de alguma disciplina correlata. Este conteúdo faz parte da grade curricular de poucos cursos no ensino fundamental. No ensino médio faz parte da grade de cursos profissionalizantes com as respectivas adequações e adaptações aos contextos das atividades de mercado específicas. Alunos que cursaram nível médio técnico ou profissionalizante na área de Moda/Vestuário ou Edificações, ou iniciaram cursos de nível superior em Engenharias ou Arquitetura, etc têm fluência em conteúdos de geometria plana e, por consequência, aproveitam melhor os fundamentos das disciplinas de Desenho na graduação [12] (p.92).

No projeto, coube aos designers instrucionais - equipe composta por um designer gráfico e dois professores do Curso de Moda da UDESC que contribuíram com os conteúdos e a gestão do processo, a função de analisar e definir o plano didático pedagógico, o conteúdo que seria abordado e a linguagem apropriada. O Anexo A apresenta a "matriz de design instrucional" [8] (44-45), ferramenta que serve para orientar e organizar o planejamento e a execução de conteúdos educacionais. Esta matriz foi utilizada como recurso organizador do planejamento para estruturar o desenvolvimento da oficina como ação didática instrucional e do objeto de aprendizagem que Wiley [13] propõe como conceituação: "qualquer recurso digital que possa ser reutilizado no processo de aprendizagem", um tutorial em arquivo PDF que fez parte da proposta como material didático.

A Matriz de Design Instrucional (Anexo A) é composta pelos campos: Unidades elementares do processo de ensino aprendizagem, Objetivos de aprendizagem que se espera como resultados de domínio do aluno ao final do processo, Papéis e Atividades designados aos agentes do processo para alcance dos objetivos, Duração e Período tratam da carga horária e cronograma geral, Ferramentas definidas como instrumentos ou funcionalidades para acessar o conteúdo e/ou realizar as atividades, Conteúdos em forma de objetos de aprendizagem, URLs, Arquivos externos, e Avaliação como mecanismos e critérios para verificar se os objetivos foram atingidos [8] (44-45).

O conteúdo principal abordado no Projeto de Ensino para instrução foi o Design de Superfície (DS), um tema pouco abordado pela literatura acadêmica, e se relaciona à área de Conhecimento de Moda atuando diretamente às bases têxteis, estruturas de fios entrelaçados de formas variadas e de diversas composições naturais, artificiais e sintéticas, às quais são denominadas de tecidos. O DS se constitui em:

Atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e o desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para a constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos criativos. Abrange

coloração, padronagem e estruturas de fibras e tecidos. Isso envolve exploração criativa de processos como tingimento, pintura, estamparia, bordado, embelezamento, quilting, tecelagem, trico, feltro e confecção de papéis [14].

É uma área ampla de atuação que envolve os produtos em que a superfície é o próprio valor visual e expressivo como a papelaria, a cerâmica, e também a área de moda, especialmente os produtos de moda do vestuário, decoração, casa: cama, mesa, banho, que elaboram produtos envolvendo as bases têxteis do setor têxtil industrial, que é de alta complexidade no total da cadeia produtiva, desde sua arquitetura estrutural até a superfície visual e tátil.

Design de superfície é uma atividade projetual que atribui características perceptivas expressivas à Superfície dos objetos, concretas ou virtuais, pela configuração de sua aparência, principalmente por meio de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensório-cognitivas entre o objeto e o sujeito. Tais características devem estar relacionadas às estéticas, simbólicas e práticas (funcionais e estruturais) dos artefatos das quais fazem parte, podendo ser resultantes tanto da configuração de objetos pré-existent em sua camada superficial quanto do desenvolvimento de novos objetos a partir da estruturação de sua superfície [15].

A partir da definição dos conceitos fundamentais relacionados às áreas interdisciplinares que envolveram o projeto: Educação – Método de Design Instrucional; Moda - Desenho Digital de Moda – Estamparia; e Comunicação – Objetos de Aprendizagem Hpermissão, para ação instrucional de aprendizagem em Design de Superfície, optou-se pela oferta de três oficinas para alunos do Curso de Moda da UDESC, sendo que as duas primeiras foram abertas à comunidade de estudantes de moda de outras instituições, pois houve demonstração de interesse na participação, e uma oficina foi oferecida à turma que estava trabalhando em atividades no projeto interdisciplinar do 5º semestre do Curso de Moda da UDESC, com conteúdos de Estamparia Têxtil relacionados diretamente com a área de Design de Superfície. O material didático de apoio ficou definido como sendo um recurso em forma de tutorial em PDF para o *software Illustrator®*, que

pudesse proporcionar acesso ao conteúdo de forma reutilizável que é a principal característica dos Objetos de Aprendizagem Hiperfídia [16].

A primeira fase consistiu no planejamento e preenchimento da Matriz do Design Instrucional (Anexo B), com o objetivo de definir os recursos e orientar a implementação do projeto. A Unidade 1 foi definida como Oficina Design de Superfície, como objetivo de aprendizagem – proporcionar ao aluno o domínio de ferramentas digitais para orientar o desenho de motivos e padronagens no *software Illustrator* e *Photoshop*; como papéis e atividades o designer gráfico ficou com a atividade de desenvolvimento de conteúdo e apresentação das oficinas e aos professores a coordenação, revisão de conteúdos e gestão do processo; nas durações e período definiu-se como duas oficinas de 4h e uma oficina de 8h que ocorreram nas datas (Quadro 1) de 01/10/2014, 05 e 12/11/2014, e 26/03/2015; como ferramentas e estrutura – uso do laboratório de informática do Centro de Artes da UDESC, *softwares Illustrator* e *Photoshop*, *data-show*, apresentação do conteúdo, as avaliações se deram por atividades práticas durante a oficina.

A Unidade 2 foi designada como Tutorial Design de Superfície e teve objetivo de aprendizagem definido como servir como material de apoio aos alunos para o desenvolvimento de trabalhos relacionados ao tema DS; quanto aos papéis e atividades, o designer gráfico foi responsável por desenvolvimento de conteúdo, diagramação, *layout*, e concepção visual do material em PDF; e os professores ficaram responsáveis por coordenação e revisão; na duração e período foram estimadas 20h de planejamento e desenvolvimento como um tempo além da execução das oficinas que se deu no momento anterior ao da primeira oficina ocorrer; as ferramentas foram *software Illustrator*®, editor e gravador de vídeo, editor de imagens e processador de textos, não foi definida avaliação específica no tutorial.

Após esta etapa, partiu-se para o desenvolvimento do material que seria utilizado na apresentação e divulgação da oficina.

## **Desenvolvimento (DI ADDIE *Development*) dos Objetos de Aprendizagem**

O computador e a Internet atualmente se converteram em um meio ferramental de informação e comunicação, inclusão, entretenimento e educação com significativa capacidade de transformar os modos de ensinar e de aprender, tanto em apoio para cursos presenciais como para o ensino e educação a distância. Nesse contexto surgem, a todo instante, ferramentas e recursos que objetivam apoiar o aluno mediando o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando ao aluno fazer o percurso do conhecimento. Estes recursos atuam como objetos de aprendizagem que são todas as ferramentas interativas baseadas na *web* que apoiam o aprendizado de conceitos específicos incrementando, ampliando, ou guiando o processo cognitivo dos aprendizes [17] (p. 51, p. 5-28), nesta proposta são ferramentas digitais mediadoras do processo os *softwares*.

A apresentação do conteúdo foi desenvolvida em PDF, com os assuntos delimitados conforme o item conteúdo na matriz do design instrucional (Anexo B) com uma sequência que abordou os principais conceitos do design e do design de superfícies, o referencial histórico do DS, os principais nomes brasileiros deste segmento, seguindo pelos fundamentos, estudo de encaixe, processos de criação de motivos e estampas utilizando o *software Illustrator*® e finalizando com o estudo do processo de criação de simulações de objetos estampados utilizando o *software Photoshop*® com atividades práticas.

Um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades, a compreendê-las de forma cada vez mais abrangente e profunda e a torná-las parte do nosso referencial [18]

O Tutorial Design de Superfície seguiu a mesma abordagem da sequência de conteúdos da estrutura das oficinas.

Como produtos gráficos também foram desenvolvidos cartazes virtuais para divulgação da proposta.



Técnicas de estamparia utilizando os softwares Photoshop® e Illustrator®  
 Voltada aos alunos do **Curso de Moda** da UDESC,  
 Gratuita e com certificado



Dia **01/10/2014** - 14 às 18h - Laboratório 3 - **CEART**

Inscrições: [jana.ramosdesign@gmail.com](mailto:jana.ramosdesign@gmail.com)

Figura 1 - Cartaz virtual de divulgação Oficina 1 DS - Fonte: Arquivo Pessoal dos autores.

Para divulgar e obter alunos inscritos para a primeira oficina foi elaborado um cartaz virtual (Figura 1), que foi compartilhado nas principais redes sociais e grupos de discussão virtuais.

### Implementação (DI ADDIE Implementation) da ação didática

Após a realização do primeiro evento, foi detectada a necessidade de realização da segunda oficina em duas etapas, para propiciar ao aluno um tempo maior em contato com o desenho e com o *software*. Foi feita nova divulgação com cartaz virtual (Figura 2) nos grupos virtuais de discussão de moda e design e nas principais redes sociais.



### Técnicas de estamparia digital

com os softwares Photoshop® e Illustrator®,  
 Voltada aos alunos do curso de moda da UDESC.

20 vagas. Gratuita e com certificado.  
 (alunos formados e de outros cursos também podem se inscrever,  
 mas a inscrição será confirmada se houverem vagas remanescentes)



Dias **05 e 12.nov.2014** - 14 às 18h - Laboratório 3 - **CEART**

Inscriva-se: [www.janainaramos.uni.me/oficinadesign](http://www.janainaramos.uni.me/oficinadesign)

Figura 2 - Cartaz virtual de divulgação Oficina 2 DS - Fonte: Arquivo Pessoal dos autores.

A apresentação do conteúdo foi formatada em um arquivo PDF, orientado pela matriz de design instrucional (Anexo B). A próxima figura representa algumas telas do material de apresentação de conteúdo da oficina.



Figura 3 - Imagens da apresentação da Oficina - Fonte: Arquivo Pessoal dos autores.

Optou-se na apresentação por adotar linguagem visual simples, explanando tópicos dos principais fundamentos apresentados pelos autores da área. O processo de sistemas alinhados foi adaptado do processo descrito por Ruthschilling [13].

A última etapa do processo foi preparar o objeto de aprendizagem – tutorial Design de Superfície, que neste caso serviu como apoio e reutilização para os alunos. Nesta etapa desenvolveu-se um material em PDF, com recursos interativos - *hiperlinks* e vídeos ilustrativos. No material, o objetivo principal foi oferecer aos alunos conteúdo virtual para o desenvolvimento de trabalhos relacionados ao tema Design de Superfície. No documento, o foco foi registrar o uso das principais ferramentas e recursos que o *software* oferece para o desenho de motivos, *rapports* e padronagens.

Para cada oficina, foram disponibilizadas 20 vagas, sendo os dois primeiros eventos abertos à comunidade de estudantes de moda de outras instituições, como projeto de extensão, realizados nos meses de outubro e novembro de 2014, contando com o total de 47 inscritos e 33 inscritos concluintes com aproveitamento suficiente. O último encontro, realizado em março de 2015, foi oferecido aos alunos do 5º semestre do Curso de Bacharelado em Moda da Udesc, como apoio ao projeto interdisciplinar. O Quadro 1 informa as datas oferecidas e a relação de alunos matriculados e inscritos.

No Quadro 1 identifica-se que a segunda oficina foi realizada no período que coincidiu com o final de semestre e realização do desfile final dos formandos alunos de moda, no dia 14/11/2014, o que pôde explicar o baixo número de alunos que participaram da oficina.

Evento	Data	# inscritos	# Participantes
Oficina 1 Design de Superfície Têxtil	01/10/2014	11	9
Oficina 2 Design de Superfície Têxtil	05 e 12/11/2014	10	2
Oficina 3 Design de Superfície Têxtil	26/03/2015	26	22
<b>TOTAL ALUNOS</b>		<b>47</b>	<b>33</b>

Quadro 1 - Dados de apresentação da Oficina.  
Fonte: Arquivo Pessoal dos autores.

Ao passo que ao número significativo observado na terceira oficina, deveu-se à obrigatoriedade da participação e a realização em horário efetivo de aula na graduação.

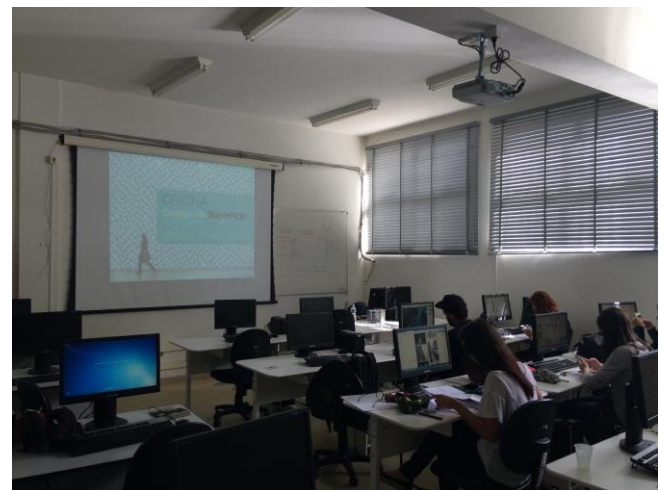


Figura 4 - Imagem da realização da Oficina - Fonte: Arquivo Pessoal dos autores.

A Figura 4 mostra um dos momentos de realização da oficina no Laboratório de Informática do Centro de Artes da UDESC.



## Avaliação (DI ADDIE *Avaluation*) da experiência

Estas três oficinas foram consideradas como um teste piloto da proposta de Design Instrucional projetada inicialmente. Após finalizada a execução das três oficinas, foi postado no grupo de discussão de uma rede social uma pesquisa de *feedback* e satisfação dos alunos, buscando aprimorar os conteúdos e reajustar algumas deficiências que por ventura, foram observadas pelos alunos que participaram do curso e atingiram o aproveitamento suficiente.

Observou-se durante as apresentações, uma carência dos alunos no assunto que se refere à finalização de arquivos e o processo final de produção de um produto que contém superfícies estampadas. Seria necessário oferecer aos alunos oficinas relacionadas à finalização de arquivos, processos de impressão e a produção propriamente dita de objetos “estampados” e bandeiras de tecidos com estampas.

Neste campo da moda, como todas as áreas das ciências aplicadas, há o caráter interdisciplinar que proporciona pontos de contato e interação entre as áreas de conhecimento nas atividades práticas, como o design gráfico e a moda, uma vez que assuntos relacionados a processos criativos e gráficos são competências atribuídas tanto ao designer gráfico quanto ao designer de moda e criadores, evidenciando-se então, que há uma linha tênue entre as fronteiras do design.

## REFERÊNCIAS

- [1] “Corel Draw® – Graphics Suite X7”, 2015. Ilustração Vetorial. Disponível em: <<http://www.coreldraw.com/br/>>. Acesso em Abril de 2015.
- [2] “Adobe Illustrator CC. Ferramentas para arte vetorial e ilustrações”. Creative Cloud. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/illustrator/topics.html>> Acesso em Julho de 2015.
- [3] “Modateca – Coleção de Acervo de Moda”, 2003. Universidade do Estado de Santa Catarina. Coordenação de José Alfredo Beirão Filho. Disponível em: <http://www.modateca-sc.com/projeto/>. Acesso em Fevereiro de 2015.
- [4] “Teciteca do Centro de Artes: Programa de Extensão do Curso de Moda”. 1996. Universidade do Estado de Santa Catarina. Coordenação de Maria Izabel Costa e Neide Köhler Schulte. Disponível em: <http://pages.udesc.br/~teciteca/demo/noticia.php>. Acesso em Janeiro de 2015.
- [5] “Ecomoda: Programa de Extensão do Curso de Moda”. 2004. Universidade do Estado de Santa Catarina. Coordenação de Neide Köhler Schulte. *Web site* desenvolvido por Janaina Ramos Marcos. Disponível em: <<http://www.ecomoda.ceart.udesc.br/>>. Acesso em Dezembro de 2014.
- [6] Jones, S. J.; 2012, “Diseño de Moda”. Barcelona: Blume.
- [7] “Photoshop®. Innovators. Technologists. Creators.” Disponível em: <http://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>. Acesso em Dezembro de 2014.
- [8] Filatro, A; 2008, “Design Instrucional na Prática”. SP: Pearson, 2008.173 p.
- [9] Sartori, A. S.; Roesler, J., 2005, “Educação superior a distância: gestão da aprendizagem e da produção de materiais didáticos impressos e on-line”. Tubarão: Editora Unisul. 164 p.
- [10] Batista, C. R., “Design de Hipermídia: proposta metodológica”, Gonçalves, M. M., Vanzin, T., *et al.* 2008. In: 3º CONAHPA – Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia de Aprendizagem. São Paulo. Disponível em <[http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2008/conahpa2008.zip%20Folder/artigos/Design\\_de\\_hipermidia\\_proposta\\_metodologica.pdf](http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2008/conahpa2008.zip%20Folder/artigos/Design_de_hipermidia_proposta_metodologica.pdf)>. Acesso em Março de 2015.

[11] Modeline: Programa de Extensão do Curso de Moda". 2010. Universidade do Estado de Santa Catarina. Coordenação de Neide Köhler Schulte. *Web site* desenvolvido por Janaina Ramos Marcos. Disponível em: <<http://www.ecomoda.ceart.udesc.br/>>. Acesso em Dezembro de 2014.

[12] Lopes, L. D., 2012, "Objetos de Aprendizagem Hipermídia: requisitos para o ensino superior virtual de tecnologia do vestuário", Cap. 3 Apresentação e resultados da pesquisa/3.2.2 Perfil e descrição dos alunos. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Santa Catarina CCE, Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Florianópolis, 218 p., p. 89-93. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/106728/317554.pdf?sequence=1> , acesso em 10/04/2015.

[13] WILEY. D. A. (Orgs.), 2009, "Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy". In: *The Instructional Use of Learning Objects: On-line Version*. 2000. Disponível em: <http://www.reusability.org/read/>. Acesso em abril de 2015.

[14] Rùthschilling, E. A., 2008, "Design de Superfície". Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 104 p.

[15] Schwartz, A. R. D., 2008, "Design de superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional". Dissertação (Mestrado) Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, p.146.

[16] Méndez, N. D. D; Carranza, D. O; Cadavid, J. M., 2014. "*Objetos de aprendizaje, repositorios y federaciones: conocimiento para todos*". Manizales: Universidad Nacional de Colombia.

[17] Hay, R. H.; Knaack, L., 2007, "Evaluating the learning in objects". *Open Learning: The learning in objects*". *Open Learning: The Journal of Open and Distance Education*, v. 22, n. 1.

[18] Moran, J. M., 2009. "Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica". 16ed. Campinas: Papirus. 173p.

**ANEXO A**

**MATRIZ DO DESIGN INSTRUCIONAL**

**Ambiente:** conjunto de ferramentas e conteúdos utilizados durante a execução das atividades

	Unidade	Objetivos	Papéis	Atividades	Duração e Período	Ferramentas	Conteúdos	Avaliação
1		<b>Objetivos:</b> o que se espera de cada atividade			<b>Duração e Período:</b> respectivamente, carga horária e distribuição no calendário		<b>Conteúdos:</b> objetos de aprendizagem, URLs e arquivos externos	
2								
3	<b>Unidades:</b> unidades elementares do processo de ensino/aprendizagem		<b>Papéis e atividades:</b> quem faz o quê a fim de alcançar os objetivos			<b>Ferramentas:</b> serviços usados durante as atividades de aprendizagem e apoio		<b>Avaliação:</b> mecanismos e critérios para verificar se os objetivos foram alcançados
4								
5								

Fonte: Filatro, [8], p. 45.

**ANEXO B**
**MATRIZ DO DESIGN INSTRUCIONAL DO PROJETO DE ENSINO**

Matriz do design instrucional\_DS UDESC

Matriz de design Instrucional		design de superficies						
Unidades [1]	Objetivos [2]	Papéis [3]	Atividades [4]	Duração e Período [5]	Ferramentas [6]	Conteúdos [7]	Avaliação	
1 Workshop Design de Superfície	Proporcionar ao aluno ferramentas para orientar o desenho de motivos e padronagens no software illustrator e photoshop	Designer	desenvolvimento do conteúdo e apresentação das oficinas	2 oficinas de 4 horas e 1 oficina de 8 horas aula	laboratório de informática, softwares illustrator e photoshop, data-show, apresentação do conteúdo	Histórico, conceitos, referências, fundamentos, princípios, estudo do encaixe, processos de criação no illustrator e no photoshop	atividade prática durante a realização da oficina	
		Professor	coordenação e revisão					
2 Tutorial design de superficies	Servir como material de apoio aos alunos para o desenvolvimento de trabalhos relacionados ao tema	Designer	desenvolvimento do conteúdo, diagramação, layout e concepção visual do material em PDF	20 horas de desenvolvimento e planejamento	software illustrator, editor e gravador de vídeo, editor de imagens e processador de texto	Histórico, conceitos, referências, fundamentos, princípios, estudo do encaixe, processos de criação no illustrator	NA	
		Professor	coordenação e revisão					

Fonte: Acervo autores, adaptado de Filatro, [8], p.45.