

INTERDISCIPLINARIDADE ENTRE AS UNIDADES CURRICULARES DESENHO TÉCNICO DE MODA E COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Picoli, Julia; Mestre; Centro Universitário Metodista do, IPA
Julia.picoli@metodistasul.edu.br

Estol, Cilene; Mestre; Centro Universitário Metodista do, IPA
Cilene.estol@metodistasul.edu.br

Resumo

O presente artigo expõe uma experiência de interdisciplinaridade entre disciplinas realizada com alunos do Curso Design de Moda do Centro Universitário Metodista, do IPA, componentes curriculares: Desenho Técnico de Moda e Computação Gráfica Aplicada à Moda I. A experimentação constituiu-se a partir da tentativa de relacionar conteúdos das disciplinas procurando estabelecer uma estratégia de ensino-aprendizagem que pode favorecer a construção de competências gerais e específicas.

Palavras Chave: Desenho técnico; Corel Draw; Interdisciplinaridade.

Abstract

This Article presents the experience of interdisciplinary subjects performed with students of Fashion Design of the Centro Universitário Metodista do, IPA. Curriculum components: Fashion Technical Drawing and Computer Graphics Applied to Fashion I. The experiment consisted from the attempt to relate the disciplines seeking to establish a teaching-learning strategy that can promote the building of general and specific skills.

Keywords: Fashion Technical Drawing; Corel Draw; Interdisciplinary.

1. Introdução

Com vista a contribuir com o ensino-aprendizado de discentes do curso de Design de Moda, este artigo apresenta uma experiência de interdisciplinaridade entre disciplinas que abordam o desenho técnico e ficha técnica de produtos de

moda. A interdisciplinaridade corresponde a uma nova consciência da realidade, a um novo modo de pensar, que resulta num ato de troca, de reciprocidade e integração entre áreas diferentes de conhecimento, visando tanto à produção de novos conhecimentos, como a resolução de problemas, de modo global e abrangente (Favarão e Araújo 2004).

Ao analisarem-se as unidades curriculares que abordam estes conteúdos pensou-se em criar uma maior interdisciplinaridade entre elas para facilitar a compreensão e aprendizado dos alunos, pois se acredita em um ensino que valorize a interação e o compartilhamento de informações. Cada disciplina é ministrada por uma docente, assim as docentes juntas reformularam a sua disciplina para que pudessem executar a interdisciplinaridade, montando o cronograma das duas disciplinas para que fosse possível a interação das mesmas.

As disciplinas são: Desenho Técnico de Moda e Computação Gráfica Aplicada à Moda I. A primeira o aluno adquire conhecimentos técnicos sobre desenho à mão, normas e regras da ABNT para desenho técnico, acabamentos, representação, panejamento e elaboração de ficha técnica e peças piloto, já na segunda o aluno apreende a utilizar o *software* Corel Draw, representações gráficas de croquis, desenho técnico e preenchimento de ficha técnica no *software*. O desenho técnico do produto de moda, juntamente com a ficha técnica, são etapas muito importantes na produção de um produto. É através da ficha técnica que os protótipos são desenvolvidos e só após a aprovação do mesmo a produção é iniciada. Por ser uma etapa muito técnica e que requer conhecimentos sobre normas de cota e indicação, acabamentos, sobre tecidos, aviamentos, matéria prima entre outros, esta fase de elaboração exige cuidado e atenção.

O presente artigo tem como objetivo mostrar a importância da interdisciplinaridade do aprendizado do desenho técnico à mão juntamente com o desenho técnico em *softwares* gráficos para assim capacitar os alunos ao mercado de trabalho, que hoje exige um designer com conhecimentos técnicos e capaz de desenvolver um produto acompanhando todas as suas etapas, desde a concepção até a produção. Favarão e Araújo (2004, p.2) relatam que “A sociedade atual exige que a universidade não somente capacite os acadêmicos para futuras habilitações nas especializações tradicionais, mas principalmente, que tenha em vista a formação dos mesmos, para desenvolver suas competências e habilidades em

função de novos saberes que se produzem e que exigem um novo tipo de profissional”.

2. Objetivo

Este trabalho objetiva estabelecer uma práxis educacional que leve em consideração a interdisciplinaridade, a fim de favorecer a construção de competências gerais e específicas referentes ao desenho e fichas técnicas.

2.1 Metodologia

A amostra caracterizou-se como intencional, uma vez que a pesquisa se restringiu a alunos do terceiro semestre do curso de Design de Moda que cursam as disciplinas de Desenho Técnico e Computação Gráfica Aplicada à Moda I simultaneamente. O período de experimentação se deu no primeiro semestre de 2012.

2.2 Desenho e Ficha Técnica

O desenho técnico “é o meio de comunicação entre estilista e modelista, bem como para a produção de peças em larga escala e seu controle de qualidade” (FULCO e SILVA, 2005, p.10). Todos os colaboradores da construção desta peça terão uma base de como deve ser feita conforme quem criou. De acordo com Treptow (2005), o desenho técnico também pode receber as denominações de *desenho planejado* ou *desenho de especificação*. No que diz respeito a essas nomenclaturas, é mais comum perceber o uso dos termos *desenho técnico* ou *desenho planejado* nas instituições de ensino e nas indústrias de confecção. A sua principal função, segundo LEITE e VELLOSO (2004, p.61) é fornecer os esclarecimentos técnicos para a confecção da roupa, mas ele também pode ser usado para catálogos e manuais de venda.

No contexto da moda, o desenho técnico permite ao designer comunicar as informações de construção do produto ao modelista. Segundo Araújo (1996), o modelista é considerado o intérprete da linguagem do desenho técnico do vestuário desenvolvido pelo designer. O desenho pode ser desenvolvido de forma manual,

mas geralmente ele é desenvolvido através de *softwares* de desenho no o Corel Draw ou em softwares específicos nesta área como Audaces Estilo (da Audaces) e o Kaledo (da Lectra). Na representação, deve ser detalhado todo tipo de especificação necessária para a construção da peça, para que esta saia de acordo com o desejado. Podem ser ampliadas partes do desenho (zoom) para detalhar costuras e acabamentos e ainda, colocar medidas, cotas de largura e comprimento das partes. Neste tipo de desenho a estrutura do corpo não é representada. O desenho deve estar planejado, como se estivesse estático sobre um corpo invisível (Suono 2006)

Segundo Suono (2006) ao ser concebido dessa maneira, traços mais artísticos acabam sendo utilizados para indicar informações como dobras para a representação do caimento do tecido. Rosa e Freitas (2004) apud Suono (2006) observam que as informações contidas no desenho técnico devem ter alto grau de precisão, possibilitando ao profissional da área de modelagem uma fácil leitura e interpretação das considerações do designer em relação à peça de vestuário.

A importância da representatividade gráfica se apresenta nas palavras de Suono, Silva e Paschoarelli (2006), que afirmam que em função de certos princípios de representação gráfica universal em determinadas áreas, ela acaba se tornando uma linguagem extremamente importante de projetos entre os designers e aqueles que têm o papel de executar os processos pertinentes para a produção do produto.

Independente do caminho adotado para a construção do desenho técnico do vestuário (representação gráfica do produto esticado sobre superfície plana ou sobre o corpo) é fundamental que sejam representadas as principais vistas do modelo. Na maior parte das vezes, os designers de moda costumam representar as posições *frente* e *costas*, e em algumas situações a posição *perfil*.

Segundo TREPTOW (2005, p.165) a ficha técnica é um documento descritivo de uma peça de coleção. É um documento de formatação flexível onde o layout pode variar de acordo com o segmento e as informações necessárias de cada empresa. É preenchida na criação de um produto do vestuário, com elementos bem especificados para que haja uma compreensão de quais materiais serão necessários, quanto isso custará para a indústria e ainda, como eles devem ser manufaturados.

3. Discussão e resultado da pesquisa

A interdisciplinaridade entre as unidades curriculares de Desenho Técnico e Computação Gráfica Aplicada à Moda I, realizada com alunos do curso de Design de Moda do Centro Universitário Metodista, do Ipa, mostrou-se como uma aliada no ensino-aprendizagem dos alunos. Favarão e Araújo (2004, p.108) defendem que:

“A proposta interdisciplinar é indispensável para se aplicar no processo de educação na sociedade atual, pois dela pode-se desvelar ao homem a visão da totalidade, desenvolver o espírito crítico e criativo através das atividades cotidianas desenvolvidas numa escola, para nelas perceber a multiplicidade de relações entre as disciplinas, pensamento, sentimento, valores e aprimorá-los, a fim de superar e ultrapassar contradições e diferenças”. Favarão e Araújo (2004, p.108).

Escolheram-se as referidas disciplinas, pois são o primeiro contato do aluno com desenho e ficha técnica, sendo de extrema importância a aprendizagem destes conteúdos para um aluno de design de moda.

A disciplina de Desenho Técnico de Moda tem como objetivo capacitar o aluno para desenvolvimento de desenho técnico de moda vinculado ao desenvolvimento e montagem do produto de moda e do vestuário, a elaboração da ficha técnica com todas as especificações, regras, normas, princípios do desenvolvimento técnico da peça piloto e o controle de qualidade. Já a disciplina de Computação Gráfica objetiva instrumentalizar o aluno para a adequada utilização e domínio das ferramentas de computação gráfica como instrumento de projeção e representação bidimensional de projetos gráficos visuais aplicados à moda. Busca desenvolver a capacidade de representar *looks* e desenhos técnicos de moda por meio digital e qualificar os alunos para o uso profissional do *software* vetorial. Sobre esse elo INTER (2005) explana que:

Quanto à metodologia do trabalho interdisciplinar implica: integração de conteúdos; passar de uma concepção fragmentária para uma concepção unitária do conhecimento; superar a dicotomia entre ensino e pesquisa, considerando o estudo e a pesquisa, a partir da contribuição das diversas ciências; ensino e aprendizagem centrados numa visão de que se aprende ao longo de toda a vida. (INTER apud Rosa et al 2010).

Buscando essa integração de conteúdos os conhecimentos sobre corpo humano, medidas, escala, desenho, normas de cotação e indicações, espessura de linhas, acabamentos, detalhamentos das peças, panejamento e elaboração de fichas técnicas são abordadas primeiramente na disciplina de Desenho Técnico. Simultaneamente a disciplina de Computação Gráfica trabalha com a utilização das ferramentas do *software* vetorial e suas aplicabilidades.

No momento em que os alunos já possuem os conhecimentos do desenho à mão e as ferramentas do *software* ocorre a interdisciplinaridade das disciplinas. Os alunos aprendem a fazer o desenho das passas, os acabamentos em forma de vetor, cotação e detalhamento no *software*. Os mesmos exercícios feitos à mão são feitos no *software* para que os alunos tenham o domínio de desenho e fichas técnicas com duas ferramentas diferentes: manual e digital. Assim os alunos possuem o domínio do desenho e elaboração de fichas técnicas tanto à mão quanto no *software*, estando adequados e preparados para o mercado de trabalho. Cada empresa utiliza a ficha técnica de uma maneira, não existindo regra para tal instrumento, sendo assim o aluno e futuro profissional precisa conhecer ambas as maneiras para que possa desenvolver seu trabalho de acordo com a preferência ou exigência da empresa.

Portanto, é necessário refletir sobre um modelo curricular interdisciplinar, que leve em conta a nova visão de ensino no contexto social, para que o aluno possa reintegrar o mundo do conhecimento à sua maneira de agir, pensar e sentir a visão interdisciplinar coletivamente, dentro e fora da universidade, superando o modelo fragmentado e compartimentado de estrutura curricular fundamentada no isolamento de conteúdos Favarão e Araújo (2004). Os mesmo autores ressaltam que

A interdisciplinaridade corresponde a uma nova consciência da realidade, a um novo modo de pensar, que resulta num ato de troca, de reciprocidade e integração entre áreas diferentes de conhecimento, visando tanto à produção de novos conhecimentos, como a resolução de problemas, de modo global e abrangente. Favarão e Araújo (2004, p.107).

4. Conclusão

Ao recorrer ao objetivo da ação de associar conteúdos teóricos e práticos entre as unidades curriculares Desenho Técnico de Moda e Computação Gráfica Aplicada à Moda I, a fim de favorecer a construção de competências gerais e específicas de alunos do curso de Design de Moda, pode-se afirmar que este foi alcançado, visto que todos os discentes mostraram-se efetivamente interessados pelas duas aulas, conseguindo assimilar os conteúdos teóricos e práticos e desenvolver os desenhos e fichas técnicas tanto à mão quanto no *software* de maneira uniforme. Com isto pode-se concluir que a interdisciplinaridade das unidades curriculares em sala de aula, possibilita uma ampliação dos olhares dos estudantes, tanto em relação ao conteúdo programático, quanto na formação da autonomia, da aprendizagem significativa que os prepara para o mercado de trabalho. Pode-se perceber também que devido a repetição das atividades à mão e o no *software* resultou na percepção da evolução dos alunos e também que os mesmos compreendessem melhor o detalhamento que as atividades necessitam. Não se trata de fixação por cópia de atividades e sim a realização da mesma atividade com ferramentas diferentes, que faz com que o aluno desenvolva diferentes habilidades.

Percebeu-se também que para que um bom resultado desta interdisciplinaridade é fundamental o empenho dos docentes, que precisam preparar juntos seu cronograma de atividades, precisam trocar experiências e conhecimentos e terem um o *feedback* do outro durante todo o processo de ensino-aprendizagem dos alunos para conseguirem atingir o resultado esperado com a interdisciplinaridade destas disciplinas.

Referências

FAVARÃO, N. R. L.; ARAÚJO. C. S. A. Importância da Interdisciplinaridade no Ensino Superior. EDUCERE. Umuarama, v.4, n.2, p.103-115, jul./dez., 2004.

SUONO, Celso T. O desenho técnico do vestuário sob a ótica do profissional da área de modelagem, 2007

SUONO, C.; PASCHOARELLI, L, C. A relação da representação gráfica e da ergonomia: um contexto na moda. In Anpedesign II, Rio de Janeiro, 2006.

LEITE, ^a S. & VELLOSO, M. D. Desenho técnico de roupa feminina. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2004.

PULS, L, M. Desenho Técnico: Padrões de Representação Gráfica para Produtos do Vestuário.

ROSA, L da; SCHULTE, N K; PULS, L, M. A Experiência Interdisciplinar no Bacharelado em Moda da UDESC. **Anais do 9º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento, 2010.**

TREPTOW, D. **Inventando moda: planejamento de coleção.** Brusque, 2007.