

## PROPOSTA DE DISCIPLINA EaD PARA CURSO DE DESIGN DE MODA

*Proposal Discipline Ead for fashion design course*

Saleh, Francys; Me.; [fpsaleh@gmail.com](mailto:fpsaleh@gmail.com)<sup>1</sup>

Serrano, Rosiane; Me.; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Campus Erechim; [rosiane.serrano@erechim.ifrs.edu.br](mailto:rosiane.serrano@erechim.ifrs.edu.br)<sup>2</sup>

Theisen, Fernanda Caumo; Me.; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul; [fernanda.ct@erechim.ifrs.edu.br](mailto:fernanda.ct@erechim.ifrs.edu.br)<sup>3</sup>

**Resumo:** O presente artigo apresenta uma proposta de disciplina para Cursos de Design de Moda em um ambiente de Educação a Distância. A disciplina proposta teve como foco o processo de elaboração e desenvolvimento de calçados. Para tanto, este artigo apresenta conceitos sobre o ambiente virtual, a proposta da disciplina e o relato de experiência após seu desenvolvimento e aplicação.

**Palavras chave:** Educação a distância; Calçados; Design de moda.

**Abstract:** This article presents a proposal of discipline for Fashion Design Courses in a Distance Education environment. The proposed discipline focused on the process of developing shoes. For this, this article presents concepts about the virtual environment, the proposal of the discipline and the report of experience after its development and application.

**Keywords:** Distance Education; Shoes; Fashion Design.

### Introdução

Nos dias atuais, um curso de moda deve recorrer ao estado atual da indústria para o desenvolvimento de metodologias apropriadas, as quais apresentem conteúdos relevantes. (LIMA; ITALIANO, 2016; PETERS, 2014). Este processo de desenvolvimento de conteúdo é importante, pois o mercado da moda, está em constante expansão e é ávido por profissionais multidisciplinares, que compreendam o processo de desenvolvimento de produtos variados. (FAERM, 2015; VENEZIANI, 2014).

<sup>1</sup> Mestre em Design pela Universidade Ritter dos Reis;

<sup>2</sup> Tecnóloga em Produção do Vestuário- UPF, Mestre e Doutoranda em Engenharia de Produção e Sistemas- UNISINOS. Docente dos Cursos de CST em Design de Moda e Modelagem do Vestuário do IFRS- Campus Erechim.

<sup>3</sup> Mestre em Design pela Universidade Ritter dos Reis; Docente dos Cursos de CST em Design de Moda e Modelagem do Vestuário do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, Campus Erechim.

Desse modo, novas ações educacionais são imprescindíveis, as demandas oriundas destas precisam ser pesquisadas, experimentadas e assimiladas ao sistema. (LIMA; ITALIANO, 2016). Corroborando, Faerm (2015), declara que preparar profissionais para o mercado de moda atual, necessita de uma revisão sísmica das formas de ensino. Assim, o uso de diferentes abordagens metodológicas para o ensino é interessante. (PETERS, 2014).

Neste formato de ensino se insere a Educação a Distância (EaD), a qual utiliza um ambiente de aprendizagem virtual para seu desenvolvimento. Desse modo, com o advento da internet e os avanços em tecnologia da informação esta modalidade de ensino foi disseminada na área acadêmica. (MARCHISOTTI; OLIVEIRA; LUKOSEVICIUS, 2017). Assim, esta ferramenta é relativamente nova, entre as disciplinas do curso de moda.

Dentro deste cenário, este artigo tem como objetivo apresentar a disciplina e relatar o processo de desenvolvimento de uma disciplina EaD. A atividade foi desenvolvida na disciplina de *Educação Projetual a Distância do Programa de Pós-graduação em Design, na modalidade Strictu Sensu*, do Centro Universitário Ritter dos Reis - UniRitter. A disciplina proposta teve como foco o processo de elaboração e desenvolvimento de calçados. Como resultado, esta disciplina busca proporcionar as informações necessárias para desenvolvimento de uma coleção, tendo como base os materiais e temas pesquisados pelo discente.

O artigo em questão está dividido em quatro seções. A primeira expõe a introdução do artigo, na sequência é realizado um apanhado teórico sobre EaD. Posterior é apresentada a proposta da disciplina. E por fim as considerações finais, limitações e sugestões de trabalho futuro.

### **Referencial teórico: Ambiente EaD**

A sociedade da informação tecnológica deu espaço a um novo ambiente de saber: a Educação a Distância (EaD). O ambiente EaD é o processo de ensino-aprendizagem, mediado por tecnologias, onde professores e alunos estão separados espacial e/ou temporalmente. (MORAN, 2002).

Assim, com a incorporação da internet como suporte para a EaD, observou-se mudanças no perfil dos discentes, criando novas formas de ensinar e aprender (BEHAR, 2013). Desse modo, os recursos tecnológicos devem instituir estratégias de mediação, as quais promovam a superação dos conceitos que moldam os processos socioculturais. (SANTAROSA; CONFORTO, 2012).

Este processo de transformação, exigiu a revisão das práticas pedagógicas dos professores. Assim, os professores devem estar preparados para a inovação tecnológica e suas consequências, adaptando-se ao uso de sistemas de computação e trabalho em grupo multidisciplinar. (BEHAR, 2013). Além disso necessita reaprender constantemente o conteúdo a ser ministrado, as técnicas de programação visual e de informática. (BEHAR, 2013). Sendo assim, este professor deve preparar e planejar o conteúdo criteriosamente, desenvolvendo materiais específicos de apoio e compreender quem é seu grupo de aluno.

Para tanto os professores precisam criar roteiros instrucionais de fácil entendimento, detalhadamente explicados e exemplificados, visando a interpretação adequada do conteúdo e, principalmente, que detenha a atenção do público ouvinte. Para Moran (2002) a Ead está baseada na organização do professor em planejar, definir e executar suas ações a priori, ou seja, de maneira separada às ações dos alunos. Assim, nesta modalidade de ensino, são identificados dois papéis, os de aprendizagem desempenhados pelo aluno e os de apoio são desempenhados pelo educador, definido como tutor ou o professor. (FILATRO, 2008). Sendo assim, é de fundamental importância que a comunicação entre o professor e o aluno seja facilitada por meios impressos, eletrônicos e mecânicos.

No que circunda o perfil do aluno que busca o ensino EaD, pesquisas realizadas demonstram que este aluno não possui uma formação específica, como se acreditava. (LOPES et al., 2009; PALLOFF; PRATT, 2003). Diante disso, o docente se depara com um público diversificado, variando sexo, idade e nível socioeconômico. (PALLOFF; PRATT, 2003). Nesse contexto, o

aprendizado eletrônico exige propostas diferenciadas visando a interação dos alunos com os conteúdos e para estimular os alunos ao conhecimento.

Paloff e Pratt (2003), salientam que os estudantes que matriculam-se em um curso online tem como expectativa o atendimento as suas necessidades específicas, diferente de uma aula presencial, onde existe um número maior de alunos, dificultando a interação com o professor. Bem como, os cursos EaD são convenientes em função da distância, já que as atividades podem ser desenvolvidas no ambiente de sua conveniência.

Em termos de ambiente virtual de aprendizagem um dos utilizados em cursos na modalidade EaD é o *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle)*. Este ambiente oferece ferramentas que podem ser selecionadas pelo educador conforme seus objetivos pedagógicos, possibilitando o uso de diversos recursos. (FREITAS; FREITAS, 2013; MARCHISOTTI; OLIVEIRA; LUKOSEVICIUS, 2017). Dentre os recursos, destaca-se a possibilidade do uso de imagens, textos ou vídeos associados a áudios direcionados aos discentes. Tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e aproximando a informação do educando, isto colabora com a redução da impessoalidade dos ambientes voltados ao ensino à distância. (FREITAS; FREITAS, 2013; LOPES et al., 2009).

Por fim, a necessidade do aluno centra-se em aprender a criar, projetar e desenvolver atividades que sirvam para a sua vida pessoal e profissional. Neste sentido, a evolução do processo de ensino aprendizagem é identificado ao medir os conhecimentos do aluno antes, durante e ao final da disciplina. (PALLOFF; PRATT, 2003).

### **Proposta da disciplina**

Esta seção expõe o processo de construção da disciplina, iniciando com a apresentação do universo de estudo desta disciplina, o calçado, posterior o formato da mesma e o relato de experiência ao aplicar esta em um ambiente de aprendizagem virtual.



**Produto definido para disciplina: A criação de sapatos**

O processo de criação de sapatos foi escolhido como proposta para o desenvolvimento desta disciplina, primeiro por sua indústria ser vista como um mercado emergente para o design de moda, pois estes atendem a tendências comerciais e conceituais. (FRINGS, 2012). Em 2014 esta indústria mundialmente produziu 20.118 milhões, deste universo o Brasil é responsável por 5% da produção, atingindo 998 milhões de pares, sendo o terceiro maior produtor de calçados do mundo. (LÉLIS; FERNANDES, 2016).

Segundo, porque o processo de criação e o desenvolvimento de calçados é desafiante para o designer, pois envolve conhecimento técnico dos diferentes elementos que os compõem. (YATES; GUSTAVSEN, 2013). Sua atuação poderá abranger a fabricação de calçados esportivos, sapatos de noiva, sapatos femininos, masculinos e infantis. Verifica-se, desse modo, que estes profissionais atuarão em ateliês de design de moda e acessórios, cadeias de varejo ou fornecedores especializados da indústria.

O terceiro ponto refere-se ao processo de design, a criação de sapatos, o qual é similar ao desenvolvimento de outros produtos moda, ligados a indústria de confecção. Desse modo, em um fluxo de processo simples, primeiro os designers recebem um *briefing* dos compradores e gerentes de projeto e criam esboços iniciais para as linhas de produtos. Segundo, define-se uma reunião de aprovação destes esboços, com a definição dos possíveis materiais a serem utilizados. Posterior, os esboços aprovados são encaminhados para a fabricação de amostras. Por fim, as amostras são apresentadas para aprovação final. Contudo, no intervalo entre uma atividade e outra são realizados testes, em termos de aderência, conforto, design, entre outros, sendo fundamental que o designer tenha conhecimento acerca de ergonomia e também sobre materiais e componentes.

Assim, a criação de calçados exige uma formação especializada por ser uma atividade complexa e extremamente técnica, ou seja, o designer necessita dar atenção a todos os detalhes do produto. Estes detalhes abrangem habilidade manuais e pesquisas de tendências consistentes. De acordo com Seivewright (2009) a pesquisa é uma ferramenta imprescindível no processo

criativo e fornecerá inspiração, informação, direcionamento e uma narrativa para a coleção. Estes apontamentos auxiliaram na formatação da disciplina proposta, a qual será esboçada nas próximas seções.

### **Definições e estrutura da disciplina**

A disciplina denominada “Conceitos para o desenvolvimento e criação de calçados”. Apresenta como ementa: “Pesquisar e desenvolver coleções de sapatos utilizando como inspiração elementos de seu repertório. Analisar criticamente os materiais utilizados na produção, estudos de ergonomia, o uso de componentes, além do conjunto harmônico da criação e o aprimoramento técnico e estético dos produtos.”

A mesma foi composta por encontros semanais semipresenciais. Assim, no plano de ensino algumas unidades de aprendizagem foram realizadas de forma presencial e outras complementares na plataforma *Moodle*. Sendo que, a disciplina explorou diferentes estratégias de ensino, atendendo as premissas definidas pelo ensino EaD. O ensino deu-se por meio de vídeo aulas expositivo-dialogadas, estudos de textos, aulas presenciais, palestras com *designers* profissionais, oficinas, ensino com pesquisa, solução de problemas e assessoramentos, além de seminários.

Esta disciplina foi dividida em 7 encontros de 4 créditos acadêmicos. Os conteúdos desenvolvidos em cada encontro estão descritos seguindo a ementa. Na sequência estes conteúdos são apresentados:

Encontro 1 e 2- Panorama histórico do design de sapatos. Estes dois encontros estudam os seguintes temas: Alta-Costura e os ciclos de moda sazonais, a inovação e a moda de rua, o futuro do design de calçados e a indústria calçadista. Com uma abordagem cronológica, este conteúdo possibilitou o aluno aprender com o passado e fazer conexões com o presente. Como em qualquer campo criativo é essencial ter um entendimento de acontecimentos passados de modo que se possa compor ideias e tecnologias futuras. (SEIVEWRIGHT, 2009)

Encontro 3- Conceitos básicos de anatomia do calçado e materiais. Assim, estudou-se os conhecimentos básicos sobre anatomia do pé e do

sapato; a forma do sapato e os moldes para sua confecção. Foram apresentados, também, os materiais disponíveis na indústria calçadistas e sua aplicação no calçado.

Encontro 4- 5 - Conceitos relativos a pesquisa e desenvolvimento de coleção. Nestes dois encontros, o aluno teve contato com os conceitos sobre pesquisa, tais como a inspiração, investigação, o processo, a construção de um *sketchbook*, criação de *mood board*, pesquisa digital, criação de um livro de ideias, cores e materiais. Ao final destes encontros o aluno estava apto para o desenvolvimento da coleção, desde a representação de desenhos conceituais e técnicos.

Encontro 6- 7- Desenvolvimento do *portfólio*. Nestes encontros, o aluno desenvolveu e apresentou um *portfólio* final, contendo os *designs* elaborados no decorrer da disciplina. Este *portfólio*, descreve todo o processo adotado pelo aluno para o desenvolvimento do calçado. Bem como, o mesmo pode ser utilizado como ferramenta para o aluno ingressar no mercado de trabalho. De acordo com Yates e Gustavsen (2013), o *portfólio* é um conjunto de um trabalho ou de imagens em formato portátil, o qual é apresentado aos empregadores, sendo fundamental em todas as esferas visuais criativas.

A avaliação foi realizada da seguinte forma:

- Leitura complementares- Como forma de avaliação propôs-se um fichamento das leituras elaboradas. Assim, buscando assimilar o conhecimento teórico e promover uma reflexão durante o processo de seleção dos trechos mais relevantes.

- Participação nos fóruns de discussão- Esta ferramenta foi utilizada como forma de aprendizado e avaliação são os fóruns de discussões. Portanto, nesta disciplina participações no fórum são identificadas como um processo avaliativo. Sendo assim, discussões foram encorajadas, propiciando um ambiente onde o aluno pode discutir e explicar suas ideias sobre diversos assuntos ligados ao desenvolvimento de sapatos, tornando esse espaço um ambiente de aprendizado colaborativo.

- Livro de ideias- Este caderno de esboços apresenta o processo utilizado pelo aluno durante a disciplina, pois descreveu e ilustrou o processo

de desenvolvimento de uma coleção. Desse modo, demonstrou o caminho percorrido do aluno durante o desenvolvimento das ideias, anterior ao portfólio. (SEIVEWRIGHT, 2009).

Esta disciplina foi ministrada, tendo como alunos os mestrandos do *Programa de Pós-graduação em Design*, do Centro Universitário Ritter dos Reis- UniRitter. Na seção seguinte é realizado um relato de experiência com os principais pontos identificados.

### ***Relato da Experiência***

Como exposto na introdução a proposição desta disciplina foi realizada durante a matéria de *Educação Projetual a Distância*, do Programa de Pós-graduação em Design, na modalidade *Stricto Sensu*, do Centro Universitário Ritter dos Reis- UniRitter. Para realizar a atividade os alunos da turma foram divididos em grupos, os quais definiram a disciplina a ser desenvolvida, na sequência foi elaborada a estrutura que a mesma iria ter.

Assim, a disciplina em questão foi desenvolvida em 7 encontros, conforme descrito na proposta da disciplina. Assim, antes de iniciar a disciplina foi apresentada a ementa, os objetivos, o programa, e as estratégias de ensino, as atividades docentes, a avaliação e a bibliografia, esta última é a bibliografia utilizada neste artigo. No plano de ensino delimitou-se as responsabilidades dos educandos, conforme exposto na proposta.

Em termos de ambiente de aprendizagem algumas aulas foram presenciais expositivas e outras ministradas no ambiente de aprendizagem *Moodle*. Desta forma, o mesmo foi apresentado aos “alunos”, sendo que ambiente virtual é o mesmo formato utilizado pelo *Programa de Pós-graduação em Design*. O *Moodle* hospedou as atividades propostas aos “alunos”, as atividades práticas, os fóruns, postagens de materiais didáticos como textos, vídeos e imagens.

Ao final dos sete encontros, foi observado que ao desenvolver atividades para serem trabalhadas em grupo, o conhecimento produzido é mais profundo. A criação do conhecimento ocorre mutuamente e de forma colaborativa, levando ao aumento da capacidade do pensamento crítico. Em termos da



modalidade de ensino, foi verificado que os fóruns de discussão permitem o diálogo entre os participantes, a troca de experiências e o debate de ideias. Bem como, os temas de discussão sugeridos pelo professor possuem maior interação dos alunos.

Em termos de disciplina conforme o decorrer de sua aplicação anotações foram realizadas, verificou-se que a quantidade de conteúdo disposto em cada encontro era superior ao tempo necessário para assimilação. Desse modo, alguns conteúdos foram divididos em dois encontros, como apresentado na proposta da disciplina. Para tanto, foram deixados dois encontros presenciais para o desenvolvimento do *portfólio*, as demais dúvidas foram dirimidas pelo fórum de discussão.

A seção seguinte expõe as considerações finais, limitações e sugestões de trabalhos futuros.

### Considerações finais

Inicialmente verifica-se que o objetivo proposto por esta pesquisa foi atingido, ou seja, apresentou-se a disciplina e foi relatado o processo de desenvolvimento desta em um ambiente EaD. Por conseguinte, alguns apontamentos foram verificados, primeiro os materiais didáticos disponibilizados para os cursos à distância em ambientes virtuais são o principal suporte para a aprendizagem por isso necessitam ser muito bem preparados no intuito de permitir a construção do conhecimento por parte do educando.

Segundo, esta proposta de disciplina vem ao encontro das mudanças tecnológicas, mostrando a necessidade de inserir nos currículos universitários cursos/disciplinas em formato EaD. Destarte os professores devem ter em mente que tais saberes são caminhos reais e possíveis para se instaurar uma educação de qualidade, sintonizada com a realidade. Esta proposição de disciplina tem a finalidade de encorajar o aluno a experiências inovadoras, estimulando a individualidade e o pensamento independente no design por meio de atividades e estratégias criativas.

Terceiro, verifica-se que a metodologia utilizada no curso foi elaborada a fim de atender as expectativas dos alunos. Porém como limitação identificou-se o número de encontros para os conteúdos e o tempo para o desenvolvimento das tarefas. Esta limitação foi ajustada estando apresentado neste artigo a nova organização curricular.

Por fim, a disciplina mescla atividades teóricas e práticas, proporcionando ao aluno uma experiência completa. Desse modo, propõem-se como trabalho futuro o professor aplicar em outros cursos, disciplinas e até como capacitação para empresas que desejam e necessitam ampliar os conhecimentos nesta temática.

### Agradecimentos

As autoras Serrano, Rosiane e Theisen, Fernanda Caumo agradecem ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul-Campus Erechim pelo apoio financeiro para o desenvolvimento desta pesquisa.

### Referências

BEHAR, P. A. **Competências em Educação a Distância**. Porto Alegre, Brasil: Editora Penso, 2013.

FAERM, S. Building best practices for fashion design pedagogy: meaning, preparation, and impact. **Cuad. Cent. Estud. Diseñ. Comun., Ensayos [online]**, n. 53, p. 189–213, jul. 2015.

FILATRO, A. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Editora Pearson, 2008.

FREITAS, A. L. C. DE; FREITAS, L. A. DE A. **Das relações dialógicas apoiadas na utilização de tecnologias à tomada de conscienciall** Seminário Diálogos em Educação a Distância; XIII Encontro para ações em EaD na FURG. **Anais...**Rio Grande: Secretaria de Educação a Distância - FURG, 2013Disponível em: <<http://www.sedead.furg.br/images/e-book.pdf>>

FRINGS, G. S. **Moda - do conceito ao consumidor**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

LÉLIS, M. T.; FERNANDES, J. J. **Relatório setorial industria de calçados do Brasil 2016**. Novo Hamburgo: Associação Brasileira das Indústria de Calçados-ABICALÇADOS, 2016.

LIMA, J. G. DE; ITALIANO, I. C. O ensino do design de moda: o uso da moulage como ferramenta pedagógica. **Educação e Pesquisa**, v. 42, n. 2, p. 477–490, jun. 2016.

LOPES, L. D. et al. Ateliê e educação a distância: uma ação complementar ao ensino superior presencial de moda. **Modapalavra E-periódico**, v. 2, n. 4, p. 1–25, 2009.

MARCHISOTTI, G. G.; OLIVEIRA, F. B. DE; LUKOSEVICIUS, A. P. The social representation of distance education from a Brazilian perspective. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, p. 1–27, 2017.

MORAN, J. **O que é educação a distância**. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2014.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **The virtual student: a profile and guide to working with online learners**. San Francisco: Jossey Bass, 2003.

PETERS, L. D. Fashion or dress?: Pedagogical issues in fashion theory. **Cuad. Cent. Estud. Diseñ. Comun., Ensayos**, n. 48, p. 112–127, jun. 2014.

SANTAROSA, L. M. C.; CONFORT, D. **Formação de Professores em Tecnologias Digitais Acessíveis**. Porto Alegre, Brasil: Editora Evangraf, 2012.

SEIVEWRIGHT, S. **Pesquisa e Design: coleção fundamentos de design de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

VENEZIANI, M. El enfoque multidisciplinario: un desafío pedagógico en la Enseñanza de la Moda y el Diseño. **Cuad. Cent. Estud. Diseñ. Comun., Ensayos**, n. 48, p. 19–22, jun. 2014.

YATES, J.; GUSTAVSEN, D. **Profissão Moda - Guia Das 55 Carreiras Profissionais de Maior Futuro No Mundo da Moda**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.