



ModaPalavra e-periódico

E-ISSN: 1982-615X

modapalavra@gmail.com

Universidade do Estado de Santa

Catarina

Brasil

Amorim, Carolina A. C.; de Souza, Antonio Carlos  
ILUSTRAÇÃO DE MODA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA  
ModaPalavra e-periódico, núm. 4, agosto-diciembre, 2009, pp. 1-9  
Universidade do Estado de Santa Catarina  
Florianópolis, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=514051715010>

- ▶ Como citar este artigo
- ▶ Número completo
- ▶ Mais artigos
- ▶ Home da revista no Redalyc



Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe , Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

## **Modapalavra E-periódico**

### **ILUSTRAÇÃO DE MODA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA**

*Distance learning of fashion illustration*

Carolina A. C. Amorim<sup>1</sup>  
Antonio Carlos de Souza<sup>2</sup>

#### **Resumo:**

O presente ensaio tem o propósito de apresentar um estudo inicial sobre a implementação de recurso hipermídia como apoio ao ensino presencial da disciplina de ilustração de moda em cursos superiores de Design de Moda de Santa Catarina. Para isto, o ensaio começa apresentando o tema da ilustração de moda e suas possibilidades de elaboração, com foco nos programas de desenho vetorial como ferramenta importante na execução desta disciplina. Em seguida, discorre-se sobre o ensino a distância tendo como recurso principal as hipermídias utilizadas através da Internet e como os processos educacionais podem ser otimizados com o uso destas novas tecnologias. Por fim, sugere-se uma proposta inicial de site com conteúdos de desenho de moda para complementar o ensino tradicional desta disciplina.

**Palavras-chave:** educação a distância, ilustração de moda, hipermídia

#### **Abstract:**

*This essay aims to present an initial study on the implementation of hypermedia resource to support the presential teaching of the discipline of fashion illustration degree courses in Fashion Design in Santa Catarina. For this, the essay begins by presenting the topic of fashion and illustration of its possibilities of development, with focus on vector drawing programs, as important tool in the implementation of this discipline. Then talks about the distance learning and hypermedia as the main resource used by the Internet and the educational processes can be optimized with the use of these new technologies. Finally, it is suggested that an initial proposal for a site with content of fashion illustration to complement the traditional teaching of this discipline.*

**Keywords:** *distance learning, fashion illustration, hypermedia*

## **1. INTRODUÇÃO**

A crescente padronização e automatização observada na atual sociedade da informação dita globalizada, tem despertado desejos de individualidade, os quais são comumente transmitidos pelos criadores de imagens e tendências através de desenhos sejam eles técnicos ou artísticos. Para transmitir suas idéias, podem realizar seus trabalhos de forma manual ou digital, em duas ou três dimensões. No âmbito do design de moda, os ilustradores podem ser caracterizados como um destes profissionais que, há mais de dois séculos de existência e

<sup>1</sup> Professora colaboradora de Modelagem do Bacharelado em Moda da UDESC. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design Gráfico da UFSC.

<sup>2</sup> Professor de Desenho Técnico, Desenho Mecânico, CAD, Design e Ergonomia de Interfaces do Design Gráfico da UFSC; docente do Programa de Pós-Graduação em Design Gráfico da UFSC e doutor em Engenharia de Produção pela mesma instituição.

## **Modapalavra E-periódico**

evolução, têm se inspirado em diversas fontes (nas ruas, na história, nos movimentos sociais, na tecnologia, etc.) para lançar as tendências do vestuário e acessórios, divulgando não só as informações desejadas, mas também seu próprio nome.

### **2. ILUSTRAÇÃO DE MODA**

Com lugar garantido no mundo comercial de hoje e do futuro, afirma Morris (2007), o ilustrador habilidoso e criativo visa apresentar seus trabalhos sem perder o foco em todas as etapas do processo de produção ocorridas na indústria do vestuário. A ilustração de moda pode ser produzida com técnicas que vão desde aquelas com materiais artísticos como aquarela, giz, carvão, pastel, nanquim, tintas, canetas, grafites, até as consideradas mais sofisticadas em função do uso de *softwares* como *Photoshop®* e *CorelDRAW®*. Pode-se ainda mesclar essas técnicas (manuais e digitais) buscando enriquecer e personalizar ainda mais o resultado final do desenho. É importante que o profissional conheça as técnicas variadas e contemporâneas para selecionar aquela que melhor demonstre o efeito desejado ao trabalho que pretende realizar.

O *softwares CorelDRAW®* – programa de baixo custo e de fácil obtenção pelos aspirantes ao título de ilustradores – trabalha com desenhos compostos por objetos ou grupos de objetos separados, distintos e matematicamente definidos, proporcionando um grande controle sobre o desenho além de conferir praticidade e agilidade no decorrer do processo. Foi a partir dos anos 80 que, conforme Treptow (2007, p.146), “com programas de interfaces amigáveis e amplos recursos, os designers de moda passaram a perceber [...] uma forma de tornar o trabalho de criação mais ágil e preciso”. Dentre as diversas vantagens do uso deste *software*, vale ressaltar a alta definição dos desenhos, possibilidade de criação de bibliotecas virtuais de detalhes, envio de trabalhos via Internet, agilidade no reprojeto dos desenhos ou representações gráficas e a possibilidade de uso em cursos a distância de ilustração.

### **3. ENSINO A DISTÂNCIA: HIPERMÍDIAS COMO RECURSO DIDÁTICO**

## **Modapalavra E-periódico**

Com o avanço e a popularização das novas tecnologias nos meios industriais e acadêmicos, a ilustração de moda já pode ser pensada em termos de aprendizagem à distância<sup>3</sup>. A Educação a Distância no Brasil, de acordo com definições encontradas no Decreto 5.622<sup>4</sup>, é a modalidade de educação na qual a interferência didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com o uso de meios e tecnologias de informação e comunicação, onde estudantes e professores desenvolvem atividades educativas em lugares e tempos diferentes. O ensino nestas circunstâncias apresenta, como principal característica, a ampliação do acesso à educação o que possibilita a aprendizagem a qualquer momento, incentivando o aluno a estudar e pesquisar com mais responsabilidade e autonomia sem depender dos limites impostos pelo tempo ou pelo espaço geográfico.

A educação a distância (EaD), com o uso da internet dentro das academias, vem crescendo em ritmo acelerado e por isto traz consigo novos desafios aos educadores envolvidos neste complexo processo de construção e distribuição de novos conhecimentos. No Brasil, o ensino superior a distância é respaldado, em primeira instância, pela portaria nº 2253<sup>5</sup> onde às instituições já é permitido oferecer 20% da carga horária de suas disciplinas na modalidade à distância. No Estado de Santa Catarina, a EaD é regularizada<sup>6</sup>, inclusive, sendo consideradas como características fundamentais de observação nos programas de EaD questões como flexibilidade de organização; estruturação sistemática dos recursos metodológicos e técnicos utilizados; interatividade; apoio de professores orientadores; e sistema de avaliação do processo ensino-aprendizagem.

A relevância desta modalidade de ensino foi comprovada com os resultados do Exame Nacional de Desempenho do Estudante (ENADE), realizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais do Ministério da Educação que mostraram que os alunos que ingressaram

---

<sup>3</sup> No contexto desse projeto, educação a distância remete diretamente ao uso das Hipermídias como recurso didático.

<sup>4</sup> Decreto 5.622, de 19.12.2005 (que revoga o Decreto 2.494/98), e que regulamenta o Art. 80 da Lei 9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases). Informação encontrada no site:

[http://portal.mec.gov.br/sead/index.php?option=com\\_content&task=view&id=248&Itemid=426](http://portal.mec.gov.br/sead/index.php?option=com_content&task=view&id=248&Itemid=426), acessado em: 31 out. 2008.

<sup>5</sup> Promulgada pelo Ministério da Educação de 18 de outubro de 2001.

<sup>6</sup> Informações contidas no Art. 3º da Resolução nº 151/CEE/SC do Conselho Estadual de Educação do Estado de Santa Catarina. Disponível em: <<http://www.ipae.com.br/pub/pt/re/rbead/61/materia4.htm>>. Acesso em 20 out. 2008.

## **Modapalavra E-periódico**

em cursos superiores na modalidade à distância apresentaram resultados iguais ou superiores aos matriculados nos cursos do tipo presencial.

Mesmo com este resultado positivo, de acordo com Alves (2007) ainda considera-se pequeno o número de instituições credenciadas para atuar em programas de EaD. De acordo com recentes levantamentos realizados pelo Instituto de Pesquisas Avançadas em Educação foi evidenciado que apenas 7% das organizações receberam pareceres ou portarias do Poder Público para atuarem com a EaD. Alves (2007) complementa:

O Brasil conta com 179 universidades, entre públicas e particulares. Desse conjunto 92 possuem atos formais de credenciamento, equivalendo a 51,4%. Das 87 não autorizadas muitas têm processos tramitando. Observando-se os Centros Universitários vê-se que dos 124 em funcionamento só 21 foram credenciados (16,9%). Dentre as faculdades, as que usam EAD são apenas 2,3% (50), de um grupo de mais de 2.000 casas de ensino.

Com as tendências de aumento da EaD no nível superior de ensino, pela demanda cada vez maior por conhecimento, qualificação, atualização e treinamento profissional, é provável que haverá um forte crescimento do setor e dentro de alguns anos não ocorrerão mais discriminações dos estudantes que recorrem à EaD para sua formação profissional.

Apesar das provocações causadas por este assunto, as vantagens da EaD incentivam as pesquisas referentes às diferentes formas de representação e de comunicação do pensamento, além das novas relações com o conhecimento. Todas estas questões implicam o desenvolvimento de estratégias didáticas inovadoras, pois a ferramenta utilizada para viabilizar as comunicações entre professor e aluno neste contexto é o computador.

Uma das aplicações desta ferramenta na educação é feita através do CAI - Ensino Assistido por Computador (*Computer Assisted Instruction*), que são programas desenvolvidos com o intuito de explicar, instigar e controlar a aprendizagem (SILVA apud BUGAY, 2000). Os ambientes mais favoráveis à aprendizagem são aqueles com sistemas Hipermídia, pois, segundo Dias et al. (apud Padovani e Moura, 2008), esse tipo de sistema flexibiliza o processo ao máximo. Bonsiepe (1997) define Hipermídia como sendo a combinação de canais perceptivos como linguagem, imagem, som e música com a possibilidade de interação em forma de navegação entre nós semânticos. Bugay (2000, p.120) completa:

## Modapalavra E-periódico

No caso de Hipermídias voltadas ao ensino, três pontos essenciais devem ser considerados na resolução da concepção de um hiperdocumento: qual grau de liberdade deve-se deixar ao aluno; quais estratégias devem-se privilegiar; e qual estrutura ou organização é necessária dar ao documento.

A técnica computacional que viabiliza esta troca e auxilia no processo de ensino aprendizagem, portanto, é a Hipermídia, ou seja, Hipertexto combinado com Multimídia<sup>7</sup>, uma poderosa ferramenta na transmissão de conhecimento de maneira dinâmica e eficaz. Vanzin e Ulbricht (2004) concordam quando consideram as Hipermídias facilitadoras do acesso às informações pelos usuários. Desta maneira, a aprendizagem passa a apoiar-se em conteúdos disponibilizados em ambientes interativos, que podem ser acessados pelos alunos em tempo real ou não. As tecnologias mais utilizadas para isto são os *chats*, videoconferência, disco-virtual, fórum, *blog*, *fotolog* e *e-mail*. Acredita-se que os conteúdos disponibilizados em ambientes virtuais, se forem adequadamente desenvolvidos, de forma a permitir uma boa interação e possuírem usabilidade, podem alcançar ou até mesmo superar o valor antes ocupado pelo livro didático no processo educativo.

O hipertexto ou a multimídia interativa adequam-se particularmente aos usos educativos. É bem conhecido o papel fundamental do envolvimento pessoal do aluno no processo de aprendizagem. Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Ora, a multimídia interativa, graças à sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado. É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa (LÉVY, 1993, p.40).

Na abordagem deste assunto, não se pode esquecer da especialização que os agentes educacionais envolvidos na EaD devem ter, pois se difere dos papéis existentes na educação presencial.

Mais recentemente, há o caso dos Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem (AVEA) que são largamente utilizados na EaD, sobretudo pelo fato com que o planejamento educacional pode ser administrados através deles, pois pode possuir uma série de recursos que podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem (tarefas diferenciadas, *chats*, fóruns, etc.). O uso de recursos a distância podem auxiliar com intensidade os estudantes nos horários em que eles não

<sup>7</sup> Entende-se Hipertexto como sendo a apresentação computadorizada da informação, e a Multimídia, o uso de textos, gráficos, sons, imagens, animações, simulações, processamento de programas e vídeo através do computador (MARTIN, 1992).

## **Modapalavra E-periódico**

estão em sala de aula, como um complemento extra-classe, onde técnicas e procedimentos para execução de desenhos de moda (croquis, desenhos técnicos e outros), podem ser gravados e apresentados em um AVEA.

A EaD torna-se viável através das Tecnologias de Comunicação e Informação (TICs) que permitem que os alunos interajam com o computador ou através dele, trocando informações com colegas e professores. Completa Gonçalves (1999, p.34) afirmando que “o computador é um grande aliado na transmissão de conhecimentos, pois possui a capacidade de armazenar uma grande quantidade de informações bem como facilidade de acesso a essas informações”.

As informações visuais e textuais dispostas nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem – AVAs, consideradas ambientes pedagógicos, devem permitir, de forma eficaz, a transmissão da mensagem estabelecida pelo professor. Em vista disto, designers gráficos tornam-se figuras essenciais na elaboração dos materiais didáticos hipermidiáticos, tendo a legibilidade como um dos objetivos norteadores do projeto. Sartori e Roesler (2004, p.8) complementam afirmando que “O design de um AVA deve estar em consonância com os objetivos que se deseja alcançar [...]. Os elementos visuais e textuais precisam viabilizar a significação, interpretação e interatividade naquele espaço virtual”.

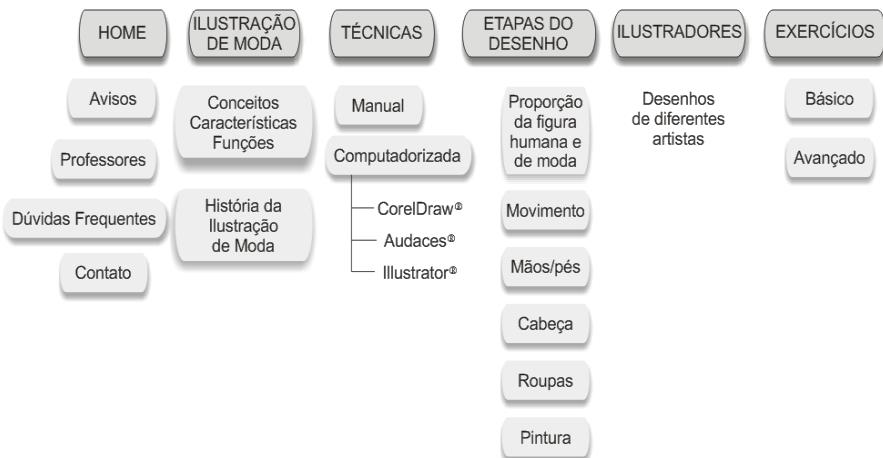
### **4. ILUSTRAÇÃO DE MODA A DISTÂNCIA**

Considerando as vantagens da EaD anteriormente apresentadas e a importância do domínio do desenho nas atividades do designer de moda, elaborou-se para este ensaio, idéias iniciais sobre a criação de um ambiente virtual de ensino-aprendizagem de ilustração de moda como apoio aos estudantes do curso de graduação de design de moda. A utilização deste espaço educacional está em expansão visto que compõe uma alternativa de comunicação entre alunos e professores que, após o advento das Tecnologias de Comunicação e Informação (TICs), novas ferramentas surgiram para possibilitar maneiras diferentes de aprender e ensinar.

O conteúdo que se pretende abordar neste site está descrito a seguir e foi baseado nos programas atuais de ensino de desenho de moda dos cursos superiores de design de moda. Para melhor compreensão e orientação do leitor em relação a hipermídia que está sendo proposta, elaborou-se a sua arquitetura de informação que, segundo Straioto (2002, p. 20 apud VIDOTTI &

## Modapalavra E-periódico

SANCHES, 2004) “...refere-se ao desenho das informações [...], a classificação dessas informações em agrupamentos de acordo com os objetivos do site e das necessidades do usuário, bem como a construção de estrutura de navegação e de busca de informações...”. Portanto, os caminhos que o usuário poderá percorrer para chegar até a informação desejada estarão organizados da seguinte forma:



No menu Home, o usuário terá acesso aos avisos, informações sobre os professores da disciplina, uma lista de perguntas e respostas mais frequentes sobre os conteúdos abordados no site e contato. O segundo menu, Ilustração de Moda, tratará dos conceitos, características e funções da ilustração de moda, além do histórico desta arte – estes assuntos objetivam embasar teoricamente os alunos. Após, serão descritas as técnicas manual e computadorizada para que o usuário familiarize-se com as diferentes possibilidades de execução dos desenhos e possa realizar as etapas que o levarão ao desenvolvimento das habilidades desejadas. Também estarão disponibilizados no site, exemplos de ilustração feitos por diferentes artistas além de listas de exercícios dos mais básicos aos avançados.

A partir da arquitetura acima proposta, é possível a elaboração concreta do site para ser utilizado como apoio ao ensino presencial de desenho de moda manual ou computacional. Este ensaio visa, portanto, o desenvolvimento futuro de uma alternativa de comunicação – site informacional – entre professores e alunos dos cursos superiores de moda, nas disciplinas de

## **Modapalavra E-periódico**

desenho técnico do vestuário, difundindo, estimulando e facilitando o conhecimento através das atividades indicadas pelo professor.

### **5. REFERÊNCIAS**

#### **Livro**

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT, Vania Ribas. **Hipermídia**. Florianópolis: Bookstore, 2000.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MARTIN, James. **Hiperdocumentos e como criá-los**. Rio de Janeiro: Campus, 1992.

MORRIS, Bethan. **Fashion illustrator**: manual do ilustrador de moda. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

PADOVANI, Stephanía; MOURA, Dinara. **Navegação em hipermídia**: uma abordagem centrada no usuário. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

TREPTOW, Doris Elisa. **Inventando moda**: planejamento de coleção. Brusque: Ed. do Autor, 2007.

#### **www**

ALVES, João Roberto Moreira. **Editorial Revista Brasileira de Educação a Distância**. Publicação do Instituto de Pesquisas Avançadas em Educação, ano 15 - nº 84 - setembro/outubro de 2007. ISSN 0104-4141. Disponível em: <<http://www.ipae.com.br/pub/pt/re/rbead/84/>>. Acesso em: 30 out. 2008.

CURSOS Superiores a Distância (Graduação, Seqüenciais e Pós-Graduação Lato Sensu). Instituições Credenciadas/ Cursos ou programas autorizados. **PortalMEC**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/sesu/index.php?option=content&task=view&id=588&Itemid=298>>. Acesso em: 30 out. 2008.

EDUCAÇÃO Superior a Distância. **PortalMEC**. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=com\\_content&%20task=view&id=248&Itemid=426](http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=com_content&%20task=view&id=248&Itemid=426)>. Acesso em: 31 out. 2008.

#### **Artigo**

## **Modapalavra E-periódico**

SARTORI, Ademilde Silveira; ROESLER, Jucimara. **Imagens Digitais, Cibercultura e Design em EaD.** In: III SIMPÓSIO FALANDO SOBRE EAD: Abrangências e Possibilidades, 3, 2004, São Paulo. Anais...São Paulo: PUC-SP/COGEAE, 2004. Disponível em: <[www.pucsp.br/tead/n2/pdf/artigo1.pdf](http://www.pucsp.br/tead/n2/pdf/artigo1.pdf)>. Acesso em: 21 out. 2008.

ULBRICHT, Vania Ribas; VANZIN, Tarcísio. **A Abordagem dos Erros Humanos no Ambientes de Hipermídia Pedagógica.** In: CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM, 1, 2004, Florianópolis. Anais eletrônicos... Florianópolis: UFSC, 2004. Disponível em: <http://claudio5678.tripod.com/2004/artigos/Tema1/04.pdf>. Acesso em: 20 out. 2008.

VIDOTTI, S. A. B. G.; SANCHES, S. A. S. *Arquitetura da informação em web sites.* Trabalho apresentado no II Simpósio Internacional de Bibliotecas Digitais, Campinas, 2004. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?view=8302>>. Acesso em: 21 maio 2009.

### **Tese ou Dissertação. Trabalho de Conclusão de Curso**

GONÇALVES, Marília Matos. **Ambiente hipermídia como auxiliar na aprendizagem de geometria descritiva.** 1999. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Florianópolis, 1999. Disponível em: <<http://teses.eps.ufsc.br/defesa/pdf/2985.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2008.

### **Legislação**

A REGULAMENTAÇÃO da Educação a Distância nos Estados. Estado de Santa Catarina. Conselho Estadual de Educação. Resolução nº 151/CEE/SC. Disponível em: <<http://www.ipae.com.br/pub/pt/re/rbead/61/materia4.htm>>. Acesso em 20 out. 2008.