



O SOFTWARE AUDACES IDEA COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A APRENDIZAGEM DO DESENHO DE MODA

The Audaces Idea Software as a Didactic Resource for the Fashion Drawing Learning

Silveira, Mariani de Souza; Mestranda; Universidade Regional de Blumenau,
marianisousil@gmail.com¹

Resumo: Esta pesquisa descreve aspectos do *software* Audaces Idea como ferramenta útil na aprendizagem do desenho de moda. Aborda como a tecnologia pode influenciar tendências no ensino de moda com teorias de Puls e Iervolino. Constatou-se que o uso do *software* específico é capaz de aumentar o interesse do estudante pelo objeto de estudo e tornar a aprendizagem com maior significado.

Palavras chave: Aprendizagem; desenho de moda; Audaces Idea.

Abstract: This research describes aspects of the Audaces Idea software as a useful tool in learning fashion *design*. It discusses how technology can influence trends in fashion teaching with theories of Puls and Iervolino. It was found that the use of specific software is able to increase the student's interest in the object of study and make learning more meaningful.

Keywords: Learning; fashion design; Audaces Idea.

Introdução

As indústrias do vestuário buscam tecnologia inserindo-a nos processos produtivos com o objetivo maior de aumentar a produtividade, qualidade e variedade de artigos. A tecnologia permite maior flexibilidade, favorecendo produzir

¹ Graduação em Moda e Estilismo pela Universidade do Estado de Santa Catarina. Especialização em Gestão do Projeto e Moda do Vestuário pela Faculdade Estácio de Sá de Santa Catarina. Professora no Instituto Federal de Educação do curso de Design de Moda - Campus Gaspar/ SC.



maior gama de itens do vestuário, com valores agregados de moda, estilo e *design*.

O Polo Têxtil de Blumenau possui um grande potencial neste sentido, engloba as cidades de Apiúna, Ascurra, Benedito Novo, Dona Emma, Doutor Pedrinho, Gaspar, Ibirama, Indaial, José Boiteux, Massaranduba, Pomerode, Presidente Getúlio, Rio dos Cedros, Rodeio, Timbó, Vitor Meireles e Witmarsun. Ele oferece uma completa integração entre todos os elos da cadeia produtiva têxtil brasileira, dela fazem parte indústrias de fiações, tecelagens, malharias, beneficiamento e confecções de artigos da linha lar e do vestuário, em um total de 3 mil unidades produtivas que geram 112 mil empregos diretos. As indústrias instaladas no polo representam 9,9% do total nacional e 62,6% do estado de Santa Catarina (excluídos os produtores de artigos técnicos e industriais), na mão de obra representa 12,2% dos empregos diretos da cadeia têxtil brasileira e 68,4% do estado de Santa Catarina. Com uma produção têxtil de 431 mil toneladas, representa 19,7% da produção brasileira e 92,8% da produção do estado de Santa Catarina, a produção de confeccionados alcança 892 milhões de peças, representando 12,4% da produção nacional e 71,6% da estadual (SINTEX, 2015).

Estes dados positivos indicam a necessidade de profissionais qualificados para diversos setores das empresas e indústrias da microrregião, indispensáveis desde a qualificação em auxiliar da área até a formação superior. Portanto, a aprendizagem do estudante com o sistema computadorizado para o desenho do produto de moda é um tema relevante, devido ao crescimento do uso deste sistema por uma grande maioria das empresas do vestuário. Para esta abordagem, são consideradas as teorias de Puls e Iervolino quanto às contribuições do uso das novas tecnologias para o desenho de moda e para o ensino dele.

Diante do fato de muitas indústrias do vestuário utilizar uma ferramenta desenvolvida para o *designer* gráfico, ao invés do *software* desenvolvido no país



com ferramentas específicas para área da moda, o *software* Audaces Idea foi escolhido por ter sido criado em Florianópolis – Santa Catarina, e se projetado no cenário nacional como programa específico para a indústria do vestuário que trabalha com a criação de moda. Trata-se de um sistema desenvolvido pela empresa Audaces Automação e Informática Industrial, especialmente para as empresas do vestuário, para desenvolver criações rapidamente através da tecnologia 2D e 4D (o quarto D significa a dimensão do *design* que se conecta à nossa visão tridimensional do mundo), que permite desenhar com recursos específicos ou criar diretamente sobre um manequim bidimensional ou tridimensional em instantes.

Atualmente, a empresa Audaces disponibiliza a versão gratuita do *software* exclusiva para estudantes e professores dos cursos de moda, onde oferece as mesmas ferramentas da versão comercial para permitir que o estudante possa se capacitar durante sua formação e realizar tarefas de casa.

O desenho de moda com o uso do computador é um dos recursos disponíveis para os *designers* de moda. Trata-se de uma ferramenta que facilita o trabalho destes profissionais durante o processo de representação de suas criações, podendo-se testar rapidamente variações de cores, tecidos e estampas. Esta agilidade também pode implicar na qualidade das criações, pois quanto mais rápido o processo de representação das ideias, maior será o número de criações, podendo-se selecionar as melhores.

Neste sentido, o objetivo geral desta pesquisa é investigar as contribuições do *software* Audaces Idea na aprendizagem do desenho de moda computadorizado para estudantes do curso Técnico em do Vestuário Integrado ao Ensino Médio de uma instituição de ensino da região de Gaspar – SC. Os objetivos específicos são: a) investigar a aceitação do *software* junto a seus usuários (estudantes); b) analisar a possibilidade do uso do *software* Audaces Idea em sala de aula.



Considerando a complexidade da realidade social, optou-se pela abordagem da pesquisa qualitativa utilizando-se a metodologia de análise de conteúdo (BARDIN, 2016), que parte da seguinte perspectiva: primeiramente para 20 estudantes do curso Técnico em Vestuário que passam a conhecer o *software*, aplica-se a seguinte questão: quais as contribuições do *software* Audaces Idea para a aprendizagem do desenho de moda? Posteriormente, a coleta de dados através de reflexões quanto ao uso do *software* de duas estudantes bolsistas do projeto de extensão intitulado: Desenho de Moda Digital Inclusivo - Avaliação da Usabilidade do Sistema.

Após expandir a compreensão sobre o tema, limitando-se à descrição factual da amostra e considerando que tudo pode ser quantificável, buscou-se traduzir em números opiniões para verificar o grau de aceitabilidade. Os resultados revelam uma grande aceitação por parte dos estudantes quanto ao uso do *software*, pois estes indicam que o trabalho com o Audaces Idea lhes proporcionou criar com facilidade, agilidade e precisão.

Referencial Teórico

Ao realizar uma tarefa, todos os usuários de um *software* já se depararam com alguma *interface* confusa ou até mesmo frustrante (PRESSMAN, 2016). Assim, a interação com o *software* deve conter certas características como: facilidade de aprendizagem, simplicidade de uso e emitir clareza. Caso não possua esses itens, certamente ocorrerão problemas quanto a sua utilização. A tecnologia deve ser usada para maximizar as habilidades dos usuários e o uso de sistemas de difícil acesso pode inviabilizar o sucesso na aprendizagem. Os profissionais de moda que manuseiam um *software* podem encontrar muitas dificuldades durante a execução do seu trabalho, rejeitar ou utilizar parcialmente suas funções devido à dificuldade de leitura e de entendimento na comunicação das mensagens, ícones, figuras, criação de efeitos.



Segundo Iervolino (2015), da mesma forma que os sistemas computadorizados otimizam o tempo na indústria têxtil, eles também podem otimizar o aprendizado do desenho considerando as dificuldades encontradas pelo professor e pelo aluno em sala de aula com relação à visualização. À medida que novas tecnologias são adotadas, aumenta o interesse do estudante pelo objeto de estudo, tornando a aprendizagem mais eficaz, ela passa a ser mais prazerosa e ter significado. Atualmente temos disponível tecnologia 'com a qual é possível visualizar um objeto em todas as suas dimensões, com volume e profundidade, tornando a criação ainda mais rápida e precisa' (IERVOLINO, 2015, p.7).

Os programas com tecnologia tridimensional são grandes aliados para o ensino, pois são capazes de automaticamente vestir os corpos dos manequins, podendo o próprio manequim virtual ser criado com as ferramentas do sistema, transformando, manipulando e unindo partes, fechando pregas, pences e recortes. As novas tecnologias possibilitam que o aluno veja sua ideia em segundos, ganhando um sentido mais real e toda a criação passa a ter mais significado.

Aplicar os recursos tridimensionais para o ensino de moda pode tornar as atividades mais produtivas acelerando o processo de entendimento dos estudantes. As novas tecnologias não excluem necessariamente outras ferramentas didáticas, mas a possibilidade de serem trabalhadas juntas pode tornar o conteúdo mais atrativo, estimulante e significativo para o estudante.

Puls (2011) esclarece que as novas tecnologias devem ser exploradas na formação dos estudantes como recursos complementares e facilitadores, pois existe uma demanda no mercado atual por um profissional de moda que seja capaz de usar o desenho como forma de inovação.

Assim, são várias funções que o desenho de moda exerce:

Neste contexto o desenho cumpre várias funções através de sua representação gráfica visual, fixar e concretizar a ideia, informar sobre a materialidade das formas e cores do modelo, comunicar esteticamente os detalhes para a viabilidade da peça de roupa e para sua visualização estética (PULS, 2011, p. 3).



No dizer de Leite e Velloso (2004 apud MASTELINI, 2016) o desenho pode funcionar como um código genético da roupa, uma vez que nele podem estar inscritas todas as informações necessárias à reprodução de cópias absolutamente idênticas. Através desta linguagem o estudante pode expressar e comunicar ideias inovadoras, fazendo nascer o produto de moda.

Essas novas experiências com a tecnologia levam o *designer* a aprofundar e aperfeiçoar suas técnicas num processo contínuo onde passa a somar em seus desenhos essas novas informações e tecnologias. Estas formas de expressões gráfico-visuais 'são habilidades que persistem como procedimentos úteis para o desenvolvimento da capacidade criativa e cognitiva do desenho' (PULS, 2011, p.3).

Segundo Prates e Barbosa, a capacidade cognitiva é necessária para interagir com o sistema referindo-se a facilidade de uso e contornar erros cometidos durante a interação (2003 apud MEDEIROS, 2016). Desta forma, o estudante pode exercer autonomia quanto ao aprendizado do desenho de moda computadorizado, bem como o professor pode desempenhar o papel de mediador. Neste sentido, torna-se necessário que estes estudantes possam acessar os sistemas de maneira rápida e simples, fazendo com que os estudos dos processos que envolvem a interação homem-máquina recebam grande importância. Na medida em que o estudante e usuário é o centro das atenções na relação homem-computador, a preocupação com o estudo do homem é tão importante quanto o estudo das novas tecnologias, ou seja, os fatores humanos.

Dentre os fatores humanos que a *interface* do sistema do *software* deve considerar, os itens que merecem maior destaque são: a percepção humana, o nível de habilidade do usuário do sistema e o comportamento humano. Como o homem percebe o mundo através do sistema sensório, o planejamento de uma *interface* deve considerar, principalmente, os sentidos: visual, tátil e auditivo. Porém estes elementos por si só, não são suficientes, uma vez que cada usuário possui o nível de habilidade e personalidade singular. Estas características terão grandes

6





impactos na extração de informações significativas de uma *interface* e na resposta eficiente às tarefas solicitadas.

Como o diálogo entre a máquina e o homem se dá através da *interface*, se os fatores humanos tiverem sido levados em conta, o diálogo será harmonioso e um ritmo será estabelecido entre o usuário e o programa. Se os fatores humanos tiverem sido ignorados, o sistema, quase sempre, não terá a habilidade de reagir como o usuário espera, ficando em falta com a consistência e satisfação.

A semiótica traz a sua contribuição para que a interação homem-computador se realize de maneira satisfatória. Para isso é necessária a existência de um canal de comunicação bem estruturado entre o usuário e a mensagem enviada pelo *designer* da *interface*. Para Dondis (1997), os elementos visuais do *design* possuem a possibilidade de serem manipulados para alcançar diversas ênfases, cambiáveis pelas técnicas de comunicação visual, que corresponde ao objetivo de uma mensagem. A mensagem do *designer* da *interface* deve ser gerada através do uso de signos, ou seja, sinais que facilitam a comunicação, por exemplo, gráficos e figuras, entre outros. Segundo Joly (2007), *signe* em francês significa signo e sinal, enquanto que em português ora se traduz como signo ora como sinal.

Se todos estes fatores forem considerados, o uso de novas tecnologias para o ensino desenvolvidas de forma que considerem os fatores humanos, podem contribuir para uma aprendizagem mais estimulante, significativa e satisfatória. Também, o ensino do desenho de moda para o profissional em formação no desenvolvimento de práticas de desenho à mão livre faz com que o aluno adquira habilidade a mais na utilização dos aparatos tecnológicos (SANT'ANNA, 2013, p. 144).

A utilização de aparatos tecnológicos se iniciou a partir do ano de 1980, quando os *designers* de moda passaram a perceber nos programas CAD/CAM (*Computer Aided Design e Computer Aided Manufacturing*) uma forma de melhorar



o trabalho de criação dando agilidade e precisão. Passa a existir demanda por profissionais qualificados para operacionalização dos novos sistemas, com isso universidades e escolas técnicas criam dentro de seus cursos de *design* treinamentos para capacitar os estudantes. Por consequência, popularizam-se o uso de tecnologia que incluem sistemas como Corel Draw e Adobe (Photoshop e Illustrator) (TREPTOW, 2013, p. 140).

Conforme Bryant (2012), nos anos seguintes de 1990 os processos digitais revolucionam a criação e a reprodução da arte comercial e dos tecidos. Influenciando tendências de moda, destacaram-se ícones como a personagem Tank Girl e o avatar de Tomb Raider, Lara Corft. Ainda, sobre a influência da tecnologia na moda:

O ecletismo na moda era refletido numa ampla variedade de estilos de desenhos digitais e manuais. O computador não era apenas usado para representar uma ficção fotográfica, mas também para simular materiais artísticos de uma maneira natural. Na esteira da moda minimalista, a ilustração ficou mais leve tanto em termos de proporção quanto dos materiais usados para representar o caimento fluido dos novos tecidos. Os mangás e animês inspiraram fãs obsessivos e influenciaram muito os estilos de desenho utilizados para descrever a antimoda nas subculturas underground (BRYANT, 2012, p. 29).

Atualmente as pessoas utilizam ambientes virtuais tanto para o trabalho como para o lazer, onde personalizam avatares que podem representar figuras de moda. Estilistas como Jean-Paul Gaultier e Calvin Klein entraram no Second Life para divulgar seus produtos com avatares criados para ambientes virtuais. Tal sucesso é devido ao uso das novas ferramentas como o Photoshop que proporciona perfeição na junção da fotografia e da ilustração, somando técnicas tradicionais e tecnologia. Os artistas da moda respondem ao mercado 'com estilos de desenhos criativos que refletem experiências pessoais e diferentes culturas do mundo' (BRYANT, 2012, p. 30). Sendo assim, ao analisar o quadro atual, é possível observar como a tecnologia pode influenciar tendências no ensino do desenho de moda.



Aplicando O Software Audaces Idea Em Sala De Aula

A proposta pedagógica da disciplina de Desenho Técnico de Moda consiste em formar o estudante para utilizar *softwares* específicos para o desenvolvimento e produção de artigos do vestuário, assim como, capacitá-lo a integrar equipes de trabalho que atuem no planejamento e na produção da indústria de confecção (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2011). O estudante deve desenvolver as habilidades de desenhar croquis técnicos de peças do vestuário, fichas técnicas de produtos que identifiquem e especifiquem esses desenhos. Até então, utilizava-se na instituição um *software* da área do *design* gráfico para realizar estas tarefas. Ciente dos novos recursos específicos disponíveis para a área buscou-se parceria com a empresa Audaces.

Para a realização desta pesquisa, os estudantes utilizaram os dois *softwares*: o da área gráfica na primeira parte da disciplina e o específico (Audaces Idea) na segunda parte. Na aplicação do uso do *software* específico, os estudantes desenvolveram como proposta uma minicoleção que trouxesse além das especificações técnicas dos modelos, informações de moda, como tendências em modelagens, cores, tecidos e aviamentos. Os estudantes foram instruídos quanto à utilização de ambos os *softwares* quanto ao seu *layout*, ferramentas, ícones e especificidades para a familiarização com a *interface* dos sistemas e posteriormente sua aplicação para o desenho de moda.

Nenhuma das etapas sobre o ensino do desenho é descartada, muito pelo contrário, elas podem ser otimizadas ainda mais em modelos simétricos. O traçado que seria feito pelo professor em *software* não específico em um dos lados do manequim para posterior réplica para o outro lado (direito e esquerdo), demandando mais tempo, passa a ser executado simultaneamente no *software* Audaces Idea. À medida que executa o traçado de um dos lados do modelo, automaticamente o sistema projeta o outro lado e o professor tem

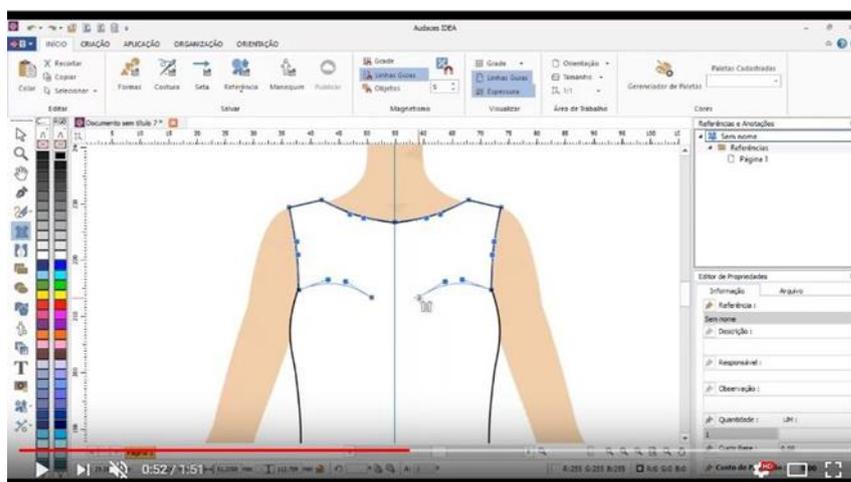


ao seu dispor todas as ferramentas do programa para demonstrar a projeção simétrica do outro lado da peça na construção sobre o corpo do manequim planejado.

Eventuais dúvidas dos estudantes sobre o modelo podem ser instantaneamente esclarecidas, pois conseguem ver a peça inteira e não somente imaginar um dos lados. O estudante passa a observar em tempo real como fica cada traço do seu desenho sobre o corpo e todo o modelo ganha um significado, até então, desconhecido.

Neste processo, os estudantes puderam ter contato com duas ferramentas utilizadas por empresas do ramo, podendo tirar suas próprias conclusões sobre qual delas utilizar para melhor satisfazer suas necessidades de aprendizagem e quebrar paradigmas quanto ao uso de novas tecnologias na sala de aula.

Figura 1: Desenhando de forma espelhada no Audaces Idea.



Fonte: A autora.

Para concluir, pode-se constatar na Figura 1 a otimização do processo de desenvolvimento do desenho ao ser realizado sobre uma base de manequim com medidas padrões e de maneira simultânea e espelhada.



Análise Dos Resultados

A análise dos dados se deu através da metodologia de análise de conteúdo (AC) categorial temática (BARDIN, 2016), que visa o conhecimento de variáveis por meio de um mecanismo de dedução com base em indicadores a partir de uma amostra de mensagens. Na AC, o texto é um meio de expressão do sujeito, onde o analista busca categorizar as unidades de texto (palavras ou frases) que se repetem, inferindo uma expressão que as representem (CAREGNATO e MUTTI, 2006). No quadro 1 configuram-se os temas a partir das verbalizações dos estudantes:

Quadro 1: Temas e verbalizações dos estudantes.

CATEGORIA: Contribuições do *software* Audaces Idea na aprendizagem do desenho de moda computadorizado.

TEMA: Facilidade e rapidez na elaboração de desenhos

E1: Aprender a usar outros *softwares* é bom para nosso currículo. Como este *software* é diferente do corel a experiência é nova mas boa.

E2: O *software* Audaces facilita a elaboração de desenhos, principalmente simétricos, torna o trabalho mais rápido. Além disso, é uma ótima ferramenta, para fazer desenhos artísticos.

E3: É mais fácil e prático. Mostra melhor o caimento da roupa. E é muito bom modificar um lado e usar o modo espelhado.

E4: No início eu estava meio fechada para o Idea, mas depois de desenvolver os desenhos do projeto e finalizar com rapidez e eficiência percebi que é um ótimo recurso didático.

E5: Bom controle do desenho como por exemplo a ferramenta de espelhamento. Manequins bem desenhados que ajudam na hora de reproduzir a peça no programa e a ferramenta de estampa que é uma ferramenta muito útil pra botar cores na peça.

E6: A palavra que define o *software* é agilidade. Logo, os desenhos de produto de moda são realizados com mais praticidade e precisão. Contribuindo para um aprendizado mais rápido.

E7: Ele tem ferramentas específicas da área do vestuário o que facilita muito mais na hora de criar.

E8: Ajudou bastante para o desenvolvimento nas criações para o Projeto Integrador, além de facilitar e agilizar o processo.

E10: A rapidez e facilidade do *software* contribuem de uma maneira diferenciada para a aprendizagem do desenho de moda do vestuário.

E11: Facilita na hora de desenvolver o desenho técnico de forma mais rápida e com melhores

11



informações sobre a peça que vai ser costurada/ produzida.

E13: Ele é bom, pois pode-se fazer o desenho técnico e desenho de moda juntos, colocar texturas, tudo em cima de um croqui.

E14: É uma ferramenta que facilita na compreensão do caimento da peça na pessoa que vai usá-la e é fácil de utilizar

E15: O Software Audaces Idea possui ferramentas que facilitam na produção dos croquis e desenhos técnicos. Através do desenho final feito no software conseguimos ter uma noção bem clara de como a peça vai ficar quando estiver pronta.

E18: Ele ajuda a fazer um desenho mais movimentado, com linhas mais amistosas, e em menos tempo. Com isso o desenho não ficará tão grosseiro, e também uma facilidade para ver como ficará a estampa no desenho e cores.

TEMA: Melhor visualização da peça

E9: O software nos permite ter uma visão mais real de como ficará a peça de roupa final.

E16: Contribuições para uma melhor das peças, já aplicando cor, detalhes, que ajudam a concretizar a imagem.

E17: Ele ajuda a desenvolver a criatividade para elaborar o desenho.

E19: Contribui para a visualização de como ficará a peça.

Fonte: Adaptação do quadro apresentado por Câmara (2013)

Constatou-se que a maioria dos estudantes está satisfeito com o sistema pela facilidade e rapidez no desenvolvimento dos desenhos técnicos, o que vem de encontro com Puls no que diz respeito às novas tecnologias serem usadas como recursos complementares e facilitadores.

Também podemos confirmar o que diz Iervolino sobre as novas tecnologias contribuírem para superar dificuldades encontradas por professor e aluno em sala de aula no tocante à visualização, obtendo uma melhor visualização da peça, ganhando a aprendizagem um sentido mais real, eficaz, prazerosa e com significado.

De acordo com um dos objetivos específicos da pesquisa (investigar a aceitação do *software* junto a seus usuários (estudantes)), as respostas foram agrupadas entre positivas e negativas. Deste modo, verificou-se que 94,73% dos



estudantes respondentes apresentaram aceitação positiva quanto uso do software e 5,27% apresentaram aceitação negativa (figura 2). Esta grande aceitação pode ter se dado devido ao fato de os estudantes não terem sentido dificuldades em trabalhar com o *software* específico, caracterizando-o como ágil, preciso na execução das tarefas e mais atrativo no sentido de fornecer melhor visualização da peça (verbalizações no quadro 1). Apenas um estudante relatou preferir o CorelDRAW, alegando não ter muita afinidade com softwares de desenho, conforme o quadro 2:

Quadro 2: Relato da estudante.

E12: Bem, consigo desenvolver muito melhor os desenhos de vestuário estilizados à mão, consigo dar muito mais movimento e manipular melhor as cores, não tenho muita afinidade com softwares de desenho, então para mim, em minha experiência pessoal e profissional, consigo apenas ter mais noção do desenho técnico, que acredito ser melhor desenvolvido no CorelDRAW.

Fonte: A autora.

Quanto às reflexões das bolsistas referentes à utilização do *software*, percebe-se que estas reproduzem as palavras positivas, da mesma forma que os estudantes (análise acima) responderam. Ao participarem de uma bolsa de projeto de extensão, verificou-se que os estudantes ganharam mais tempo em contato com o *software* Audaces Idea, o que lhes possibilitou uma aprendizagem mais qualitativa.

O entusiasmo da bolsista V8 que participou do concurso 5º Prêmio de Moda Inclusiva revela que, participar de um concurso de moda inclusiva desperta a importância de suas criações serem acessíveis ao possibilitar autonomia e direito de escolha aos consumidores que pertencem a um mercado pouco explorado. Logo, se vê aumentar o interesse do estudante em participar de novos desafios, bem como esta oportunidade o torna competente e seguro na execução de seus trabalhos.

Quadro 3: Reflexões das bolsistas.

Reflexão da bolsista – B1:





'Trabalhar com o Audaces Idea foi uma experiência muito interessante, pois ele facilita a vida. Fazer as coisas com ele se torna mais fácil e rápido, sem muita dificuldade consegui aprender a usá-lo e suas principais funções. Mas claro, tem muitas funções ainda para aprender e desenvolver melhor minhas habilidades ao usá-lo. Com ajuda da professora consegui desenhar roupas, aprendi a colocar estampas, fazer acabamentos e colocar aviamentos, sem muitas dificuldades. Podendo registrar tudo com nome, detalhes, preço do tecido e aviamento etc., facilitando muito, pois fazer tudo isso a mão levaria muito tempo e trabalho. Ele possui muitas vantagens, entre elas poder mudar a peça desenhada diversas vezes sem exigir muito esforço, colocar e tirar diversos tipos de estampas e tecido até achar o que melhor combina. Depois de conhecer o Audaces Idea ficou difícil fazer as coisas sem usá-lo'.

Reflexão da bolsista – B2:

'O IDEA é um programa de desenho, desenvolvido especialmente para a área da moda. Tem uma forte relação com o programa CorelDraw, este que não é voltado para a indústria têxtil. O IDEA possui em suas ferramentas diversos manequins (feminino, masculino, infantil, frente, costas e perfil); acessórios como laços, botões, zíperes e demais aviamentos facilitando o processo de criação; simplifica muito o processo de colocação de estampas na peça, como também as costuras. A ferramenta mais importante do programa é o fato de poder desenhar enquanto o sistema faz isso espelhado ao outro lado do manequim, diferente do CorelDraw, que o processo é mais complexo. O software tem auxiliado muito durante a construção do Projeto Integrador 4 (Trabalho de Conclusão de Curso), facilitando o processo tanto no desenho técnico, quanto nos desenhos artísticos. Pois este, é um programa de fácil acesso e utilizado de maneira descomplicada”.

Reflexão da bolsista B2 quanto à premiação no concurso 5º Prêmio Moda Inclusiva utilizando o software:

'O concurso do 5º Prêmio Moda Inclusiva foi comentado em sala de aula pela professora Mariani, vencedora do 1º Prêmio Moda Inclusiva, incentivando os alunos a participarem. Surgiu a ideia ao conversar com a mesma em realizar o projeto voltado ao público infantil de deficientes visuais. Buscando a diversão das crianças, foi proposto a criação de pijamas, inspirados no universo, com um sensor de proximidade, tornando possível e seguro uma noite do pijama em um ambiente desconhecido para a criança. A participação no concurso já tem me inspirado em diversas outras coisas e vem com um aprendizado parcialmente novo, desde as criações das peças até as produções das mesmas”.

Fonte: A autora.



Considerações Finais

A partir dos resultados positivos obtidos com os estudantes em relação à aceitação do *software* Audaces Idea, é possível propor seu uso como recurso didático em sala de aula para o desenho de moda do vestuário no Curso Técnico em Vestuário Integrado ao Ensino Médio.

Quanto às contribuições do *software* Audaces Idea para a aprendizagem do desenho de moda computadorizado do vestuário, os dados obtidos pela pesquisa destacam os recursos oferecidos pelo *software* específico, que estimulam os estudantes a utilizar a criatividade na criação do produto através da facilidade, agilidade e precisão conferido pelo sistema no seu uso. Estes dados também corroboram a hipótese de que parte do interesse dos alunos pela disciplina pode ser fomentada à medida que novas tecnologias são adotadas.

Diante do exposto, o *software* Audaces Idea se mostrou como uma ferramenta didática eficaz para a aplicação da teoria do desenho técnico à visualização de uma peça pronta com rápidas variações e, assim, conferir às aulas um teor mais significativo, fazendo com que o estudante descubra o gosto em projetar modelos do vestuário.

Por fim, é possível perceber como a tecnologia tem suma importância para a inovação na criação de moda contribuindo para a criatividade de estilos de desenhos. Assim, as novas tecnologias influenciam tendências no ensino do desenho de moda, capacitando profissionais para operar sistemas populares em universidades e cursos técnicos como recursos complementares e facilitadores para a aprendizagem.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo: edição revista e ampliada**. Lisboa: Edições 70, 2016. 280 p.





BRYANT, Michele Weswn. **Desenho de moda: técnicas de ilustração para estilistas.** São Paulo: Senac São Paulo, 2012. 415 p.

CÂMARA, Rosana Hoffman. **Análise de conteúdo: da teoria à prática em pesquisas sociais aplicadas às organizações.** Gerais: Revista Interinstitucional de Psicologia, vol. 6 n. 2, pp. 179-19, 1jul-dez, 2013.

CAREGNATO, Rita Catalina Aquino; MUTTI Regina. **Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo.** Texto & Contexto Enfermagem, Florianópolis, vol. 15, n. 4, pp. 679-684, out-dez, 2006.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1997. 210 p.

IERVOLINO, Fernanda. **A tecnologia 3D como recurso didático para a aprendizagem da modelagem plana do vestuário.** 5º EMPModa Encontro Nacional de Pesquisa em Moda, v. 5, Anais, pp. 13, 2015. Disponível em: <http://www.feevale.br/hotsites/enpmoda/edicao-atual>. Acesso em: 17 out. 2017.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem.** Lisboa: Edições 70, 2007. 176 p.

MASTELINI, Fabíola. **Desenho de moda hoje: principais opções a serem aplicadas ao processo de desenvolvimento do produto.** 2016. 145 p. Dissertação (Mestrado em Ciências) - USP, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100133/tde-16082016-153545/pt-br.php>. Acesso: 17 out. 2017.

MEDEIROS, Moally Janne de Brito Soares. **Análise da Usabilidade do Software Audaces Moldes: um estudo no curso técnico em vestuário do Instituto Federal de Educação Ciência e tecnologia do Rio Grande do Norte, campus Caicó.** 2016. 116 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/22173>. Acesso em: 17 out. 2017.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA. **Projeto do curso técnico em vestuário integrado ao ensino médio: produção industrial,** Gaspar, ago. 2011. MEC.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software.** 8 ed. Porto Alegre: AMGH, 2016. 968 p.

16





PULS, Lourdes Maria. **O desenho como ferramenta universal: o contributo do processo do desenho de moda na concepção do projeto de design de vestuário.** Revista Modapalavra, Florianópolis, vol. 4, n. 8, pp. 1-5, jul-dez. 2011. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/7892>. Acesso em: 13 out. 2017.

SANT'ANNA, Mara Rúbia (Org). **Moda: desafios e inovações.** Vol. 8. Série Modapalavra. Florianópolis: UDESC, 2013. 248 p.
SINTEX. **Indústria Têxtil de Santa Catarina, Perspectivas e Desafios para o Crescimento.** 2015. Disponível em: chrome-extension://kjlghdmljfgngjdpeaiogebkiilpiimk/pdf_viewer.html?file=http%3A%2F%2Fwww.sintex.org.br%2Farquivos%2F249_ap_sintex-2015_final.pdf. Acesso em: 17 jul. 2018.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda: planejamento de coleção.** 5ed. São Paulo: edição da autora, 2013. 207p.