

APLICATIVO PRÊT-À-TEMPLATE: AS POSSIBILIDADES DE USO NO CONTEXTO EDUCATIVO DE CURSOS DE MODA

APPLICATION PRÊT-À-TEMPLATE: THE POSSIBILITIES OF THE USE IN UNDERGRADUATE
FASHION COURSES

Emanuele Biolo Magnus¹
Patricia Brandalise Scherer Bassani²

RESUMO

O desenvolvimento de desenhos é parte das atividades de um estudante de moda e é uma prática inerente à sua profissão. Tradicionalmente, as práticas relacionadas à criação de moda são realizadas manualmente no papel, no entanto com o surgimento de *softwares* específicos passaram a ser realizadas no computador, e recentemente nos dispositivos móveis, em especial os *tablets*, por meio de aplicativos. O estudo propõe uma pesquisa exploratória, com objetivo de identificar as possibilidades de uso do aplicativo Prêt-à-Template no contexto educativo de cursos de Moda. O aplicativo está disponível na plataforma IOS e propicia a realização de desenhos, tanto de cunho artístico quanto de cunho técnico.

Palavras-chave: Moda. Aplicativos. *Tablets*. Prêt-à-Template. Desenho.

ABSTRACT

The development of drawing is part of the activities of a fashion student and it's a practice inherent to his profession. Traditionally the practices related to fashion creation were done by hand, on paper, but with the development of computer software they started to be realized in computers. Now, with the use of mobile devices like tablets and smartphones this activity can be done by mobile applications. Therefore this study proposes an exploratory research with the aim of identifying the possibilities of the use of the application Prêt-à-Template in undergraduate Fashion courses. This application is available in IOS platform and allows drawing both in artistic and technical perspective.

Keywords: Fashion. Application. *Tablets*. Prêt-à-Template. Drawing.

¹Mestre em Design e Marketing, especialista em Prática docente, Moda e Comunicação, Criatividade em Produtos e Negócios da Moda, graduada em Moda e Estilo. Professora da Universidade Feevale. E-mail: emanuelebm@feevale.br.

²Doutora em Informática na Educação, mestre em Educação e bacharel em Informática. Professora titular da Universidade Feevale, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Diversidade. E-mail: patriciab@feevale.br.

1 INTRODUÇÃO

A realização de desenhos para expressar ideias e conceitos faz parte das atividades de um estudante de moda, sendo esta prática inerente à sua formação. Tradicionalmente, são realizadas manualmente no papel, no entanto com o surgimento de *softwares* passaram a ser realizadas no computador, e recentemente nos dispositivos móveis, em especial os *tablets*, por meio de aplicativos.

Conforme destaca a pesquisa Horizon Report (2013, p. 4), “Tablets estão provando ser poderosas ferramentas para o aprendizado dentro e fora da sala de aula”, e em um horizonte de curto prazo, estimado em 12 meses, terão uma ampla adoção no ensino superior. A pesquisa reitera a portabilidade dos *tablets* como ponto de destaque e a possibilidade da escolha de aplicativos pelos acadêmicos, que torna “mais fácil a construção de um ambiente de aprendizagem personalizado, com todos os recursos, ferramentas e outros materiais que eles precisem em um único dispositivo” (NMC HORIZON REPORT, 2013, p. 17).

Diante desta realidade, o artigo propõe uma pesquisa exploratória, que conforme Prodanov e Freitas (2013, p. 51-52), “se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento”. Possui como objetivo, avaliar as possibilidades de emprego do aplicativo Prêt-a-Template, em cursos de Moda.

O artigo está organizado em três momentos, inicialmente a fundamentação teórica explora o conceito dos aplicativos e seu crescimento. Posteriormente o aplicativo e suas ferramentas são apresentados, assim como as possibilidades de aplicação no contexto educativo. O estudo é rematado com considerações finais e possibilidades de continuidade da investigação.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Estima-se que a tecnologia passará por grandes transformações, que poderão ser voltadas para a educação. No entanto, é importante “que os educadores entendam essas

inovações para que possam influenciar o seu desenvolvimento, ao invés de simplesmente reagir a elas [...] o ideal seria que a tecnologia e a educação evoluíssem lado a lado com as necessidades educacionais” (UNESCO, 2014, p. 24).

Segundo a pesquisa TIC Educação (2014), as tecnologias da informação e comunicação são o ponto de partida de uma sociedade da informação. Evidencia-se que “o avanço do acesso a essas tecnologias – sobretudo à Internet, aos dispositivos móveis e a um imenso número de aplicações baseadas nesses dispositivos – traz, ao mesmo tempo, grandes oportunidades e desafios para pais, educadores e gestores públicos” (TIC EDUCAÇÃO, 2014, p. 25).

As tecnologias, e em especial os dispositivos móveis, podem incentivar aprendizagem informal, pois ultrapassam as barreiras da sala de aula, considerada a aprendizagem formal. “Ao longo da história, houve sempre uma grande divisão entre a aprendizagem formal, que ocorre dentro da sala de aula, e a informal, que acontece em casa ou em ambientes comunitários” (UNESCO, 2014, p 22). É importante ressaltar neste contexto que

com o crescente aumento do uso de dispositivos móveis em ambientes de educação formal, os aplicativos deverão tornar-se uma parte importante do ecossistema de aprendizagem móvel. Atualmente os desenvolvedores conseguem driblar as instituições e vender conteúdo diretamente aos alunos, o que permite que tanto professores quanto escolas façam investimentos pequenos e progressivos em micro pedaços de conteúdo” (UNESCO, 2014, p. 23).

A aprendizagem móvel pode ocorrer de inúmeras formas, combinada com outras tecnologias, em qualquer hora e em qualquer lugar. Elas ampliam o espaço de aprendizagem pois “as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula” (UNESCO, 2014a, p 8). Bassani e Bassani (2010, p. 3) reforçam a construção do conhecimento mediada pela informática e pela internet, destacando: “entende-se que a Web 2.0 oportuniza diferentes possibilidades de aprendizagem online, uma vez que permite ao estudante o seu envolvimento em atividades colaborativas em múltiplos ambientes e comunidades virtuais”.

Uma das principais características da web 2.0 é a possibilidade da mobilidade, por meio da computação em nuvem. Os autores Velte, Velte e Elsenpeter (2013, p. 4) elucidam que em resumo “a computação em nuvem é uma ideia que nos permite utilizar as mais

variadas aplicações via internet, em qualquer lugar e independente da plataforma, com a mesma facilidade de tê-las instalado em nosso computador”.

Além dos aplicativos propiciarem mobilidade e conseqüentemente a diminuição das barreiras entre a aprendizagem formal e informal, constituem uma possibilidade de ampliação do *Personal learning environments* (PLE), ou seja, do Ambiente Pessoal de Aprendizagem tanto de alunos quanto de professores. O Ambiente Pessoal de Aprendizagem é definido como “o conjunto de ferramentas, fontes de informação, conexões e atividades que cada pessoa utiliza de forma assídua para aprender” (CASTAÑEDA; ADELL, 2013, p. 15). Contribui fortemente para a efetivação do uso das tecnologias, pois consiste no emprego das aplicações da web 2.0 como instrumentos de aprendizagem, considerando a aprendizagem ao longo da vida e a aprendizagem informal, ou seja, os aprendentes são fonte da aprendizagem, não apenas receptores de informações ou conteúdos. Também, que a aprendizagem é um ato contínuo, que procura encontrar ferramentas que a suportem, reconhecendo que ela acontece em diferentes contextos e situações.

Os aplicativos cada vez mais são incorporados à rotina daqueles que utilizam tecnologias móveis como *smartphones* ou *tablets*. Segundo Barboza (2014, s.p) “A indústria de aplicativos é resultado da mente criativa de um único homem: Steve Jobs, que em 2008 teve a ideia de lançar uma loja virtual [App Store] para vender programas específicos para rodar no iPhone”. Os aplicativos móveis são definidos por Tectriade (2014, s.p.) como “softwares que desempenham objetivos específicos em smartphones e tablets. É possível acessá-los por meio das “lojas de aplicativos”, como a App Store, Android Market, BlackBerry App World, Ovi Store, entre outros”. Em complemento, ressalta-se que existem aplicativos gratuitos e pagos, possuindo diversas finalidades.

Atualmente existem mais de 550 mil aplicativos disponíveis na App Store da Apple e o número de downloads ultrapassa 1 bilhão por mês (BARBOZA, 2014). Normalmente apresentam, além da mobilidade, facilidade de uso e custo acessível, o que os torna ainda mais atraentes. Cada vez mais populares e diversificados, os aplicativos oferecem aos usuários diferentes ferramentas ao alcance das mãos, com vasto potencial a ser explorado

por estudantes de moda, tanto nas atividades acadêmicas quanto profissionais. Uma das possibilidades, apresentada neste estudo, é do emprego do aplicativo Prêt-à-Template.

3 PRÊT-À-TEMPLATE E POSSIBILIDADES DE USO NO CONTEXTO EDUCATIVO

O Prêt-à-Template é o único aplicativo, que se tenha conhecimento, com foco voltado especificamente para croquis³ e para desenho técnico⁴ de moda. Conforme Weiland (2014, p.1) é um “aplicativo para dispositivo tablet IPAD destinado ao desenho de moda [...] reproduz na tela, com a tecnologia do tablet, o desenho que seria realizado em folha de papel”. A idealizadora do projeto é a *designer* e professora Roberta Weiland, que há 2 anos trabalha no desenvolvimento do aplicativo, que comemorou um ano de lançamento em abril de 2015.

Conforme palestra proferida, Weiland (2014) destaca que a ideia para o aplicativo surgiu enquanto ministrava aulas de desenho em um curso de moda. Como precisava desenhar inúmeras vezes as bases que guiavam a realização dos desenhos no quadro, para acompanhamento do passo a passo pelos alunos pensou em alternativas, dentre elas a que originou o aplicativo (WEIAND, 2014).

O aplicativo pode ser baixado na App Store da Apple, de forma gratuita. Disponibiliza bases para desenho de vestuário, inicialmente uma feminina com visão da frente, das costas e da lateral (figura 1). É possível adquirir outras bases, como por exemplo, infantil, acessórios, tamanhos grandes, entre outras, a partir de US\$0,99 ou o pacote completo com 22 bases por US\$9,99, além de estampas e padronagens em diferentes temáticas, por US\$1,99.

³ É o desenho de moda estilizado, artístico.

⁴ É o desenho de moda de especificações, ou planejado. Apresenta costuras e acabamentos.

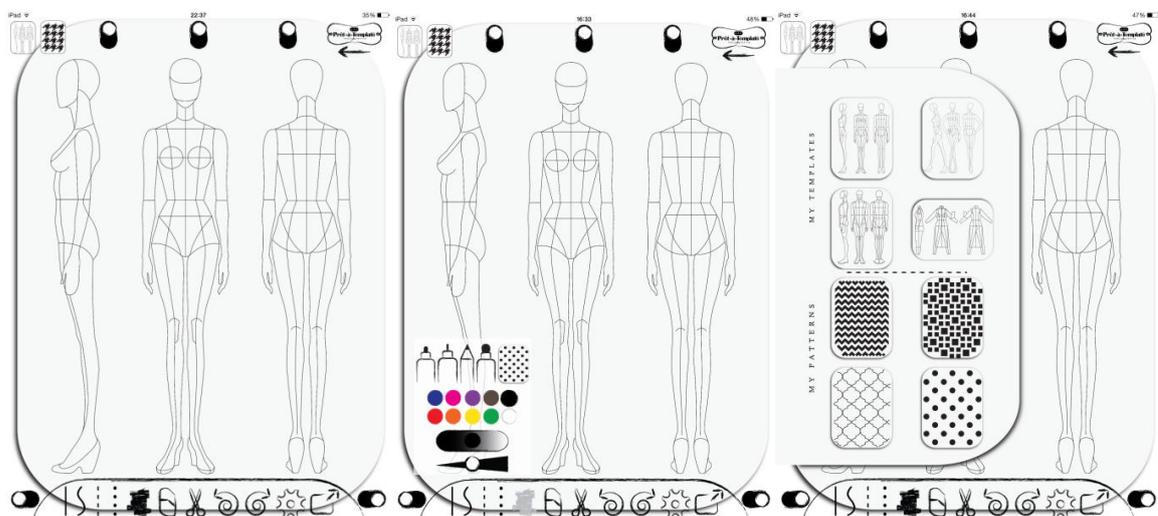


Figura 1: interface Prêt-à-Template

Fonte: Prêt-à-Template, 2015 [capturada no Ipad]

As ferramentas são: traço reto, traço livre para curvas, linhas pontilhadas, preenchimentos com diferentes espessuras ou texturas e três opções de canetas com 10 cores em diferentes tonalidades. A borracha permite apagar partes indesejadas e a tesoura recorta a parte desejada, colando-a, podendo ser espelhada e assim o desenho fica simétrico. Outra ferramenta tem como objetivo avançar ou retroceder a última operação. O zoom apresenta a possibilidade de desenhar com maior detalhamento as pequenas partes. O desenho pode ser visualizado com ou sem a base de desenho e salvo nas imagens do *tablet*. É possível inserir fotos de referência.

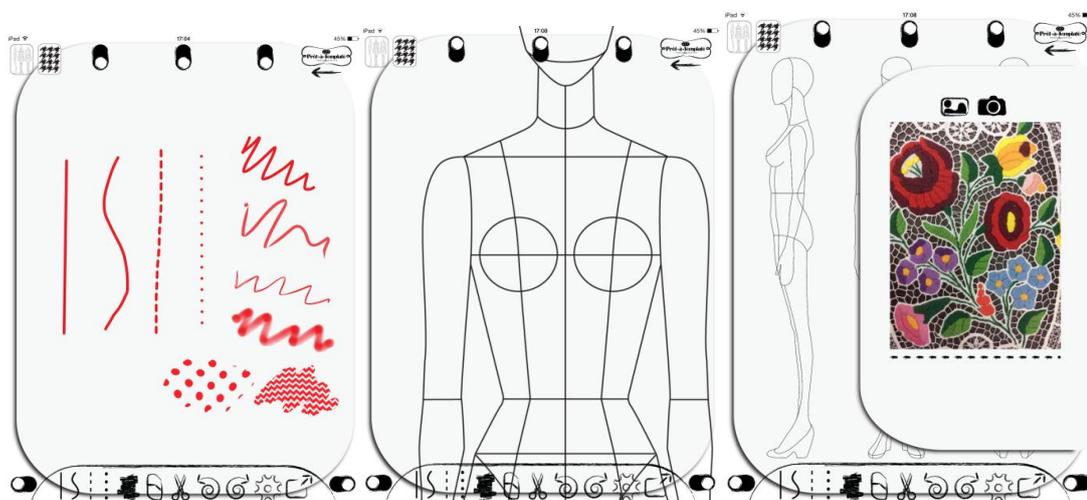


Figura 2: funcionalidades Prêt-à-Template

Fonte: Prêt-à-Template, 2015 [capturada no Ipad]

Além da possibilidade de desenhar em qualquer momento e lugar, Weiand (2015, p. 4) destaca que “para cursos, escolas de moda, o APP serve como ferramenta de ensino: conectando o IPAD em um projetor (através do cabo VGA) o professor consegue apresentar o processo de desenvolvimento do desenho de forma mais fácil e com mais detalhes”. Também, que é possível imprimir os *templates* diretamente do site, com opção de impressão A4 ou A5 e diferentes cores das linhas guias.

A partir do exposto, considera-se que o aplicativo Prêt-à-Template, explorado neste artigo, é um projeto pioneiro voltado para a área de moda, com possibilidade efetiva de aplicação, tanto em ambientes formais quanto informais de aprendizagem, por alunos e professores.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o surgimento da internet e mais especificamente da web 2.0 a partir dos anos 2000, o ensino superior vem sendo desafiado na incorporação das tecnologias digitais da informação e comunicação como estratégia de ensino-aprendizagem. A atenção ao tema no ensino superior é crescente, de modo que cada vez mais são publicados livros e artigos que refletem sobre o uso de novas aplicações no ambiente de aula, no entanto, o tema ainda parece pouco explorado quando relacionado ao ensino superior de Moda. O uso das tecnologias digitais no ensino superior de Moda ainda é recente, entretanto é importante considerar que os próprios cursos de Moda também são.

Conforme ressaltado inicialmente, a realização de desenhos faz parte da jornada acadêmica dos estudantes de moda. As atividades de criação, anteriormente focadas no modelo tradicional e em sua maioria centradas no papel, hoje alçam voo e incorporam novas possibilidades, ambientes e tecnologias, em especial os dispositivos móveis. Neste contexto destacam-se dois pontos importantes: a portabilidade dos *tablets* e a escolha personalizada de aplicativos pelos usuários, que faz com que este dispositivo conquiste cada vez mais adeptos e possibilidades de uso, inclusive em aulas. Ressalta-se, no entanto, que os

aplicativos móveis, assim como softwares em computadores, por exemplo, requerem destreza e prática, apesar de aparentarem fácil manuseio.

Considera-se que os *tablets* são uma nova e importante ferramenta para apoiar o processo de ensino aprendizagem. Devido a sua mobilidade, visor grande e tela sensível ao toque, possibilitam buscar, armazenar e compartilhar diferentes informações de modo ágil, a partir da conexão com a internet. Cada vez mais alunos e professores rendem-se a esta tecnologia e a incorporam nos seus ambientes pessoais de aprendizagem, como neste caso os aplicativos voltados para a área de moda e em especial o Prêt-à-Template. Em continuidade, a pesquisa poderá analisar o emprego do aplicativo Prêt-a-Template, em disciplinas de Desenho de Moda, explorando com maior detalhamento as suas potencialidades no ambiente acadêmico.

REFERÊNCIAS

BASSANI, P. B. S.; BASSANI, R. V. **Aprender em/na rede**: reflexões sobre o potencial das redes de aprendizagem nos processos de educação à distância. In: 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, 2010, Recife.

BARBOZA, M., Q. **Os milionários dos aplicativos**. Disponível em: <http://www.istoe.com.br/reportagens/194216_OS+MILIONARIOS+DOS+APLICATIVOS>. Acesso em: 26 mai. 2014.

CASTAÑEDA, L.; ADELL, J. (Eds.). (2013). Entornos personales de aprendizaje: claves para elecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. Disponível em: <<http://www.um.es/ple/libro/>>. Acesso em: 18 dez. 2014.

NMC HORIZON REPORT. **Edição Ensino Superior 2013**. Disponível em: <<http://www.nmc.org/pdf/2013-Horizon-Report-HE-PT.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2014.

TECTRIADE Brasil. **Aplicativos Mobile**: definições, história e previsões. Disponível em: <<http://tectriadebrasil.com.br/blog/mercado-de-midias-sociais-blog/aplicativos-mobile-definicoes-historia-e-previsoes/>>. Acesso em: 26 mai. 2014.

PRÊT-À-TEMPLATE. Disponível em: <<http://www.pretatemplate.com>>. Acesso em: 6 mai. 2015.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2 ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2014.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet.** Disponível em: <<http://www.ichca.ufal.br/graduacao/biblioteconomia/v1/wp-content/uploads/redessociaisnainternetrecuero.pdf>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

WEIAND, R. **Moda touch:** apresentação do aplicativo Prêt-à-Template. [Aula Inaugural do curso de Moda da Universidade Feevale em 26 de agosto de 2014]. Novo Hamburgo, 2014.

WEIAND, R. **Prêt-à-Template.** [material de apresentação disponibilizado por correio eletrônico em 6 maio 2015]. 2015.

TIC Educação 2013 [livro eletrônico] = **Survey on the use of information and communication technologies in brazilian schools** : ICT Education 2013 / [coordenação executiva e editorial/ executive and editorial coordination, Alexandre F. Barbosa / tradução / translation DB Comunicação]. – 1 ed. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014.

UNESCO. **O Futuro da aprendizagem móvel:** implicações para planejadores e gestores de políticas. Brasília: UNESCO, 2014. (Documentos de trabalho da UNESCO sobre aprendizagem móvel).

UNESCO. **Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel.** Brasília: UNESCO, 2014a.

VELTE, A. T.; VELTE, T. J.; ELSNPETER, R. **Computação em nuvem:** Uma abordagem Prática. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2013.