

MONITORIA DE ENSINO EM DESIGN DIGITAL: O PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

LORIAN MOREIRA DE TOLEDO¹; GABRIELA DA SILVA ZAGO²

¹Universidade Federal de Pelotas – lori4@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – gabrielaz@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A monitoria de ensino do curso de Design Digital, na qual esta aluna se insere como discente monitor, tem como propósito atender às disciplinas práticas deste curso, em especial às dos primeiros semestres que necessitam de atendimento especial para aprendizagem de softwares básicos que são necessários para a realização e criação de peças gráficas e digitais, qualificando estes trabalhos no âmbito do Design Digital, proporcionando suporte necessário ao curso e conferindo ao discente monitor uma iniciação ao ensino.

Levando em consideração que o espaço em aula é insuficiente para aprendizagem profunda destes softwares básicos ou produção de peças gráficas e digitais, a monitoria tem o intuito de suprir essa necessidade com um atendimento aprimorado para cada aluno que se propõe a participar e comparecer aos laboratórios em horário de monitoria, reforçando o aprendizado destes para que possam melhorar suas habilidades e concluir a demanda necessária de trabalhos nas disciplinas com qualidade. Além do atendimento em laboratório, caso haja demanda, é realizado atendimento da discente monitora no horário das disciplinas quando disponível.

Apesar de seu caráter teórico-prático, no curso de Design Digital pouco é visto durante as aulas sobre o uso de softwares específicos para o desempenho de tarefas visuais. Ao longo do curso, diversas disciplinas demandam dos alunos a capacidade de partir de um briefing para elaborar uma peça digital, mas o espaço de sala de aula é insuficiente para o aluno aprender a lidar com os softwares.

Briefing é um conjunto de informações, uma coleta de dados para o desenvolvimento de um trabalho. Palavra inglesa que significa resumo em português. É um documento contendo a descrição da situação de uma marca ou empresa, seus problemas, oportunidades, objetivos e recursos para atingi-los [...] Existem diversos modelos de briefing, mas não existe um modelo pronto, cada agência ou empresa possui o seu próprio e que melhor se adapta com as suas necessidades. (SIGNIFICADOS, S.D.)

Partindo de um briefing, produz-se, então, uma peça gráfica digital, que pode assumir diferentes formas (site, aplicativo, animação, dentre outras). Para a produção de peças gráficas, diferentes softwares podem ser usados, como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Axure, FontLab e outros. Alguns livros e manuais tentam suprir essa demanda oferecendo passo a passo para a utilização de softwares, como em CADDICK; CABLE (2011) para o Axure, o Guia de utilização da Adobe para os softwares desenvolvidos por esta, e o manual de SANT'ANNA (2005) para editor de fontes xType, porém em grande parte essa bibliografia não está disponível na biblioteca do curso, fazendo-se necessário e importante fornecer auxílio do discente monitor com conhecimento de softwares básicos no

processo de ensino-aprendizagem aos alunos do design.

2. METODOLOGIA

Utilizando-se dos horários disponíveis dos laboratórios, é realizado atendimento de monitoria aos alunos que comparecem e necessitam de auxílio. É realizada uma avaliação da necessidade deste aluno, e, usualmente, é feito um estudo do briefing do trabalho a ser desempenhado para melhor auxiliar o estudante. Avaliando a necessidade, é possível detectar a deficiência que o aluno possui, e, a partir de então, é concebível dissecar o problema desenvolvendo etapas para sua resolução. Caso o problema seja deficiência de conhecimento de software, a discente monitora apresenta etapas de aprendizagem básica, e, conforme a necessidade e demanda do trabalho, apresenta resoluções cabíveis para a execução deste. Cada caso é avaliado pessoalmente e individualmente, estudando a melhor estratégia para discussão e aprendizagem juntamente do aluno.

Nos casos em que a demanda é necessária, é realizado atendimento da discente monitora em horário da aula da disciplina, de acordo com a disponibilidade de horário. Analisa-se o projeto e atividade desempenhada na disciplina, e estudando a proposta de cada estudante, é detectada a deficiência individual, para que então a monitora discente possa auxiliar na execução e resolução do projeto, estendendo o convite para atendimento em laboratório no turno inverso à aula.

Quando é detectado uma deficiência que a monitora discente não saiba a resolução imediata, é feito um estudo do problema em horário fora da monitoria, buscando soluções satisfatórias e conhecimento de software necessário para atender a necessidade do aluno que buscou a ajuda, que retorna à monitoria posteriormente, para então ser repassada a resolução encontrada para sua necessidade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi constatado que a maioria dos alunos que buscam auxílio em monitoria necessitam de ajuda no aprendizado de softwares básicos na área do Design, para construção de vetores, imagens, e wireframes, utilizando do Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Axure. Procuram também ajuda para softwares específicos que são exclusivos para disciplinas de Tipografia, que é preciso de conhecimento de programa de edição de fontes como Font Lab, xType, entre outros.

Percebeu-se que, majoritariamente, os alunos que buscam monitoria estão num processo de aprendizagem contínuo, e são interessados em aprender, tornando o ensino mais fácil e fluído, ao mesmo tempo que divertido. Nota-se também que o horário da tarde é o mais utilizado por estes estudantes, que às vezes se estendem até após o fim do horário oficial da monitoria, quando empenhados e determinados a aprender.

Notou-se, ainda, uma melhor qualidade nos trabalhos cuja ajuda foi requerida, principalmente nas áreas de criação e ilustração de vetores (especialmente para as disciplinas de Identidade Visual e Jogos) e na etapa de Wireframes com visualização adaptável (para disciplina de Interfaces de Interação), utilizando-se do Adobe Illustrator e do Axure 7.0, respectivamente, softwares básicos bastante utilizados na área do design. Na disciplina de

Tipografia, foi possível ajudar com problemas menores advindos do programa FontLab, que é uma ferramenta complexa de edição de fonte de texto, que possui diversas nuances e nomenclaturas que necessitam de atenção para qualificar um bom trabalho.

O processo de ensino aprendizagem foi interessante, tanto para os alunos quanto ao discente monitor, que passou a notar claramente e com mais facilidade a deficiência de habilidades que as pessoas possuem e encontrou meios de combatê-los de maneira eficaz e oportuna, aprendendo também com eles, ao buscar conhecimento a mais para satisfazer a demanda.

4. CONCLUSÕES

Tamanha foi a importância e determinação a aprender de ambas as partes, que a monitora discente também adquiriu mais conhecimento de softwares e habilidades com o aluno. O conhecimento é fluido, não é rígido e concreto, portanto pode ser complementado com o ensino e aprendizagem de pessoa para pessoa. O aluno aprende com o professor e o professor também aprende com o aluno. A troca de conhecimento fluida permite que cada vez mais experienciem-se novidades, tecnologias, habilidades, e maturidade.

É necessário não só ensinar ou aprender, mas aprender a ensinar, saber identificar uma deficiência, elaborar estratégias para contorná-la, aplicar a resolução da maneira mais eficaz, levando em consideração o prazo, horário e utilidade. O diálogo é importante, e quando há o interesse, nada impede o aprendizado.

Confere-se que o monitor-discente e o aluno que busca monitoria não são conhecedores de tudo, e a humildade e maturidade para lidar com a situação de não conhecimento, que pode ser muitas vezes um constrangimento pessoal, são essenciais para o bom diálogo entre as partes. Deixar de lado o constrangimento e a timidez são passos importantes e corajosos, admitir erros, deficiências e possuir a determinação de ir atrás da correção e do conhecimento para a melhoria são passos importantes no processo de ensino-aprendizado. O professor não pode se tornar arrogante e o aluno tem que se mostrar aberto a aprender, e apenas assim que se configura um bom desenvolvimento pessoal, acarretando em não só trabalhos com boa qualidade, mas uma pessoa que está sempre disposta a aprender, crescer, se tornando apta ao mercado de trabalho e à vida, alguém que se tornará referência bem sucedida na área, pois quem sempre aprende, sempre cresce.

Ainda que o espaço de sala de aula seja insuficiente para aprender a utilizar softwares, o atendimento da monitoria pode ajudar a preencher essa lacuna, contribuindo para a melhora na qualidade dos trabalhos dos alunos e no futuro desempenho profissional dos mesmos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CADDICK, R.; CABLE, S. **Communicating the User Experience: A Practical Guide for Creating Useful UX Documentation**. Wiley, 2011.

SANT'ANNA, H.C. **xType – Proposta de um Editor de Fontes On-Line**, 2005. Acessado em 02 jul. 2015. Disponível em: <http://www.hugocristo.com.br/old/papers/HC_xType.pdf>.

SIGNIFICADOS, **Significado de Briefing**, S.D. Acessado em 02 jul. 2015. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/briefing/>>.