**A IMPORTÂNCIA DA DISCIPLINA DE INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO GRÁFICA COM O APOIO DO MONITOR**

Débora Schneweiss de Farias Andrade[[1]](#footnote-2); Josinaldo Alves Carvalho Júnior1; Hêvilla Rayane Valério Costa1; Louise Brasileiro Quirino [[2]](#footnote-3); Myrla Lopes Torres[[3]](#footnote-4)

Centro de Ciências Aplicadas e Educação – CCAE; Departamento de Engenharia e Meio Ambiente – DEMA- Monitoria

1. **Introdução**

A **Computação Gráfica (CG)** é uma área da Ciência da Computação que se dedica ao estudo e desenvolvimento de técnicas e algoritmos para a geração (síntese) de imagens através do computador. Atualmente a **CG** está presente em quase todas as áreas do conhecimento humano, desde o projeto de um novo modelo de automóvel, até o desenvolvimento de ferramentas de entretenimento, entre as quais os jogos eletrônicos. (MANSSOUR; COHEN, 2006, p. 1)

Um Designer precisa estar apto a experimentar diferentes formas de criar, gerenciando uma quantidade de desenhos e anotações, a fim de demonstrar a ideia/solução da melhor forma possível, com clareza.

Diante destes conceitos, a disciplina de **Introdução a Computação Gráfica**, se faz primordial para o conhecimento do estudante de Design, pois propõe de forma prática o ensino de ferramentas que garantem a melhor representação e apresentação de seus projetos. Durante as aulas são mostrados softwares de desenho bidimensional, como **CorelDraw**, desenhos artísticos **SketchBook**, e software de edição de imagens, o **Photoshop**.

A importância do apoio do monitor se caracteriza pela necessidade do acompanhamento aos alunos, por ser uma matéria extremamente prática, onde ocorre de forma cumulativa, a cada aula são ensinadas diferentes ferramentas, partindo do reconhecimento da janela do aplicativo, para ferramentas simples e posteriormente mais complexas.

Por diversas vezes é necessário o auxílio extraclasse para que durante as aulas todos os alunos possam acompanhar a aula no mesmo nível, tendo conhecimento de todas as ferramentas dadas até a aula anterior.

Portanto o monitor deve ter conhecimento sobre a disciplina, para orientar os alunos nas atividades teóricas e práticas e auxiliar o professor na aproximação com os alunos trazendo a experiência de discente para melhoria da matéria.

1. **Objetivos:**

* Facilitar o relacionamento entre alunos e o professor na execução dos planos de ensino da disciplina;
* Auxiliar os alunos nas atividades da classe e extraclasse,
* Minimizar os índices de reprovação, evasão e falta de motivação na disciplina.
* Aprofundar o conhecimento sobre o conteúdo da disciplina.

1. **Descrição metodológica:**

A metodologia da disciplina se inicia a partir do planejamento das aulas, partindo do estudo do material didático e de experiências das aulas em turmas anteriores, onde pode ser ajudada pelo monitor, por ter participado da disciplina como discente, e ter maior aproximação com os alunos, podendo agregar sugestões de melhorias ao professor para o estudo. Durante as aulas o monitor deve estar presente, e orientar e tirar dúvidas dos alunos quando necessário, auxiliar na utilização dos computadores, e além disso estar disponível para atendimentos extra sala de aula. É previsto fazer avaliações junto ao professor para exercitar mais o conteúdo e perceber o desempenho das aulas. Ao final fazer um balanceamento da turma para que a partir dos resultados possa ser discutida metodologia utilizada para manter o que trouxe benefícios e gerar melhorias para pontos que não foi obtido tantos resultados.

1. **Resultados Alcançados**

**Descrição das Aulas:**

Inicialmente foi mostrado o Plano de aulas da disciplina, para que os alunos pudessem ter conhecimento do que seria dado e para que fosse compatível com o assunto visto em sala. Nas aulas seguintes foi apresentado o programa base da disciplina, o **CorelDRAW**.*“O CorelDRAW é um programa de desenho vetorial*[*bidimensional*](http://pt.wikipedia.org/wiki/2D_(Computação_gráfica))*para Design. O aplicativo de ilustração*[*vetorial*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Desenho_vetorial)*e* [*layout*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Layout)*de página possibilita a criação e a manipulação de vários produtos, como por exemplo: desenhos artísticos, publicitários,*[*logotipos*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Logotipo)*, capas de*[*revistas*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Revista)*,* [*livros*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro)*,*[*CDs*](http://pt.wikipedia.org/wiki/CD)*, imagens de objetos para aplicação nas páginas de*[*Internet*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet)*(botões,*[*ícones*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Ícone_(informática))*, animações gráficas, etc) confecção de*[*cartazes*](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cartaz)*, etc.”*

Primeirofoi feito o reconhecimento da janela e abas do softwareena mesma aulajá foram introduzidas as primeiras ferramentas. Paralelamente foram passados exercícios que utilizavam as ferramentas que eram mostradas ao longo das aulas, para serem praticadas nos horários extraclasse.

A disciplina seguiu desta forma na maior parte do tempo, inclusive com os demais programas que foram apresentados posteriormente, até que fosse apresentado todas as ferramentas dos programas necessárias para domínio do software, focando maior parte da disciplina no **CorelDraw**, algumas aulas com o **Photoshop:** “*O Photoshop é* *um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais)*”, e apenas uma introdução ao **SketchBook:** “*O SketchBook é um software profissional voltado para designers que buscam por um aplicativo que viabilize a criação de desenhos artísticos com um estilo único. Ao misturar as camadas vetoriais com as de pintura, o programa destaca-se e permite que o utilizador obtenha algo inovador.”*Foram feitas provas de avaliações no decorrer da disciplina, para que fossem percebidos o desempenho dos alunos ao final de cada conteúdo.

**Descrição da Monitoria:**

Foram separados dois horários no laboratório para que fossem tiradas as dúvidas que por ventura não fossem sanadas nas aulas, os alunos utilizavam a monitoria como aprimoramento das ferramentas aprendidas, para exercitar e cumprir com os exercícios passados em sala, com a ajuda dos monitores.

1. **Conclusão:**

Devido a importância da disciplina, por ser a introdução a utilização de programas que farão parte da carreira do estudante e posteriormente profissional de Design, se faz muito importante haver um acompanhamento para que seja garantido o aprendizado da ferramenta e todas as dicas passadas em sala.

Como monitora pude perceber que a partir da metodologia da disciplina e os resultados alcançados com os alunos, a importância de se obter um planejamento e cronograma a seguir, o que desencadeia maior interesse pela atividade docente, por ter vivenciado aulas que geram interesse no aluno e minimizam os índices de reprovação, evasão e falta de motivação na disciplina. Este trabalho trouxe troca de experiências com os alunos e professor, maior conhecimento adquirido e gerou interesses no outros alunos em desempenhar a própria função de monitor.

Para alguns alunos, maior interesse sobre o assunto, em conhecer outros softwares que desempenham funções na computação gráfica e que vão acrescentar em conhecimento e habilidades. Para outros, já com mais dificuldades, uma possibilidade melhor de aprender e se interessar pela área.

**Referencias Bibliográfica:**

MANSSOUR, Isabel Harb; COHEN, Marcelo. [**Introdução à Computação Gráfica**](http://www.inf.pucrs.br/manssour/Publicacoes/TutorialSib2006.pdf). Tutorial aceito para apresentação no SIBGRAPI 2006 e publicação na Revista de Informática Teórica e Aplicada, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <<http://www.inf.pucrs.br/manssour/Publicacoes/TutorialSib2006.pdf>. > Acesso em 22 de out. 2013.

1. Monitores [↑](#footnote-ref-2)
2. Orientadora (professora da disciplina) [↑](#footnote-ref-3)
3. Coordenadora do projeto [↑](#footnote-ref-4)