



LEARNING

BY DOING

COLLEGA BY LUBA MAKAR
AW 15-16

Make Up

Colors

Cultura Maker

VOCÊ ESTÁ PREPARADO?

– A ARTE DA MODA E DA CULINÁRIA NA CONTEMPORANEIDADE –

Alimentos e Bebidas

Moda e Design

LEARNING BY DOING



Reitor

Wilson de Matos Silva

Pró-Reitor Executivo de EAD

William Victor Kendrick de Matos Silva

Pró-Reitor de EAD

Janes Fidélis Tomelin

Diretor de pós-graduação, extensão e formação continuada

Bruno do Val Jorge

Head de pós-graduação, extensão e formação continuada

Fellipe de Assis Zaremba

Coordenação de pós-graduação, extensão e formação continuada

Flávia Dantas de Azevedo Teixeira

Equipe de apoio pedagógico

Márcia Maio e Thiago José

Projeto Gráfico e Editoração

B42 - Design e Educação

Itinerário Criativo

O **QRCode** (Quick Response) está presente neste material para possibilitar um “Acesso Rápido” aos conteúdos linkados. Entretanto, não se preocupe, essa não é a única forma de acessá-los, pode-se simplesmente clicar na imagem do QRCode e o link direcionará você ao conteúdo a ser visualizado.

LARGADA! Este item apresenta uma seleção de textos inspiradores. A ideia é conectá-lo(a) com o mercado de trabalho e com as oportunidades de inovação úteis para você desenvolver a sua atividade.

HANDS ON! Chegou a hora de realizar sua atividade. Este é o momento em que você deve testar, pivotar, aprimorar e desenvolver suas ideias. Mãos à obra!

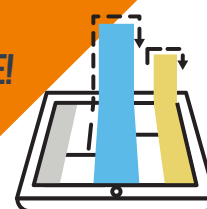
Lembre-se!

Seu professor é parceiro nesta caminhada. Aproveite para tirar dúvidas e solicitar uma mentoria sobre a sua ideia ou projeto. Converse com o professor por meio do CHAT disponível na disciplina.

Dica de ouro!

Envie seu projeto e solicite uma análise. É muito fácil: ao abrir o item “Envio da Atividade”, clique em “Adicionar Tarefa” e anexe seu arquivo. Atenção – Não clique em enviar para correção, pois esta ação inviabilizará a interação com o professor.

QR
CODE!



LARGADA!



HANDS
ON!



Entrega da atividade

Faça o download do Template (formulário para registro da sua resposta) no item “Arquivos da Disciplina”. Escolha o arquivo com extensão Word (.doc) ou Power Point (.PPT) para enviar seu trabalho. Os modelos já estão prontos!

CHEGADA! Esta é a etapa de registro da versão final de seu trabalho. Interações concluídas? Ajustes realizados? Tudo certo! Agora é hora de enviar a versão final. Ao abrir o item “Envio da Atividade”, clique em “Adicionar Tarefa” e anexe seu arquivo. Em seguida, clique em “enviar para correção”.

Lembre-se: Templates de Frameworks e Materiais de Apoio estão disponíveis na disciplina!

CONECTE-SE. Não guarde esse momento só para você! Momentos como este merecem ser compartilhados! Aproveite a oportunidade para divulgar seu trabalho nas redes sociais pessoais, tais como LinkedIn e Youtube, empreender ou apresentar a sua ideia para a empresa na qual atua.

Ah! E não deixe a gente de fora desse momento tão esperado por você e por nós! Utilize a **#MeuLearningByDoingUnicesumar** em suas publicações nas Redes Sociais! Você pode ser o(a) estudante selecionado para compartilhar sua proposta em nossas Redes Sociais!



O Que é o Learning By Doing?

Objetivo: O objetivo do *Learning by Doing* é estimular o desenvolvimento e aprimoramento de suas competências, habilidades e atitudes. Esta é uma oportunidade de atribuir sentido prático aos saberes acadêmicos compartilhados ao longo de sua formação, além disso, por intermédio dessa proposta, você se tornará o protagonista de sua aprendizagem e validará seus conhecimentos, desenvolvendo oportunidades criativas, inovadoras e aplicáveis. A execução de atividades dessa natureza, voltadas à produção de bens materiais, de serviços ou projetos, contribuirá para o seu sucesso pessoal e profissional.

Proposta: A proposta do *Learning By Doing* é proporcionar ao aluno uma experiência que aproxime o conteúdo estudado à vivência do mercado, por intermédio de um material de avaliação prática de aprendizagem. Para isso, é ofertado suporte conceitual e informacional, de modo a disponibilizar ao estudante condições e ferramentas para que ele realize sua atividade.

O que farei? A proposta do *Learning By Doing* tem o intuito de que você, aluno(a), coloque em prática o aprendizado compartilhado no decorrer do curso. Para isso, propomos que selecione um problema, ou oportunidade de sua área de atuação, para ser explorado.

Como farei? Neste material, você encontrará sugestões de leitura, das quais poderá retirar ideias para realizar a atividade proposta. Também há a opção de buscar informações referentes a outros temas, associados a sua área, para desenvolver o projeto.

Como apresentarei o produto deste projeto? Os resultados da atividade devem ser apresentados por meio das ferramentas Power Point e/ou Word, ambas disponíveis no pacote Microsoft Office.



Ciclo de Aprendizagem Learning By Doing?

O ciclo de aprendizagem corresponde à identidade metodológica da Unicesumar, é a materialização das etapas que você, estudante, deverá cumprir para realizar a atividade proposta. Para trilhar esse processo de imersão no conhecimento, é necessário percorrer os seguintes passos:

- 1. Seleção do Tema:** Diante das informações expostas neste material, você deverá identificar o tema com o qual deseja trabalhar, isto é, o nicho de mercado que mais lhe chama atenção.
- 2. Significação:** A partir do tema selecionado, é preciso atribuir significação a ele, compreender sua importância e pesquisar mais a respeito do ramo a ser explorado. É hora, portanto, de aprofundar seus conhecimentos a respeito do tema escolhido.
- 3. Elegir Framework/Método:** Nesta etapa, é preciso selecionar o meio, ou método, a ser utilizado para garantir o desenvolvimento prático desta atividade.
- 4. Desenvolver Oportunidades:** Este é o momento de buscar alternativas para solucionar o problema que você decidiu analisar, ou opções para explorar a oportunidade de aperfeiçoar produtos e/ou serviços já disponíveis no mercado.
- 5. Avaliação:** Após a conclusão da atividade, reflita: ela perpassa todas as fases apresentadas no ciclo de aprendizagem? Concluído o projeto, basta enviá-lo para avaliação por parte de seu mentor!

- 1 Qual é a oportunidade?**
- 2 Em qual mercado você pretende atuar?**
- 3 Qual solução você propõe?**
- 4 Quais são seus diferenciais?**
- 5 O que você está buscando?**



ALIMENTOS

“A gastronomia é uma arte e os pratos que dela nascem são suas obras de arte.”

Chef Di Manno

BEBIDAS

“A beleza é a harmonia entre o acaso e o bem.”

Simone Weil

MODA E DESIGN

“Para ser insubstituível, deve-se sempre ser diferente.”

Coco Chanel

“Jamais considere seus estudos como uma obrigação, mas como uma oportunidade invejável para aprender a conhecer a influência libertadora da beleza do reino do espírito, para seu próprio prazer pessoal e para proveito da comunidade a que seu futuro trabalho pertencer.”

Albert Einstein.

Alimentos e Bebidas

Na culinária, a comida (*food*) e a bebida (*drink*) são grandes aliados, já que, juntos, compõem uma cadeia de sabores e harmonizações de pratos. Contudo, para a execução de um prato magnífico, o profissional da área busca grandes inspirações e desenvolve um perfil criativo, uma vez que o seu trabalho final, apresentado no prato, conta a história de uma cultura, país ou região.



 **Leia mais**
acesse o link!

Alimentos e Bebidas: Dicas

Para empreender no mercado de alimentação e bebidas, vale a pena ficar de olho nas tendências!

O mercado de alimentação é um dos mais populares e lucrativos para quem deseja empreender. No entanto, para ganhar dinheiro com comida e bebida, é necessário sair do óbvio, conhecer as tendências e colocar em prática ideias criativas. Em qualquer ramo de negócio, é impossível agradar todo mundo. No entanto, vale a pena escolher um nicho específico e trabalhar com novidades. A área de alimentação tem muitas opções interessantes, que consideram principalmente o sucesso da alimentação saudável, dos produtos artesanais, da diversidade de bebidas frias e das comidas de preparo rápido.



Alimentos e Bebidas

■ VOCÊ CONHECE O CONSUMIDOR DE MERCADO QUE TE ESPERA?

Já parou para pensar que, em tempos atuais, temos novos consumidores?

CONSUMIDOR DO SÉCULO XXI

ALIMENTOS – BEBIDAS – MODA – DESIGN



Conectados às novas tecnologias

Influentes em assuntos destacados pela web.

Bem informados e avaliadores de produto e informação.

Rastreadores de informação



Atenciosos por tendências digitais.

Inovadores com capacidade de acompanhar os mais diversificados mercados.



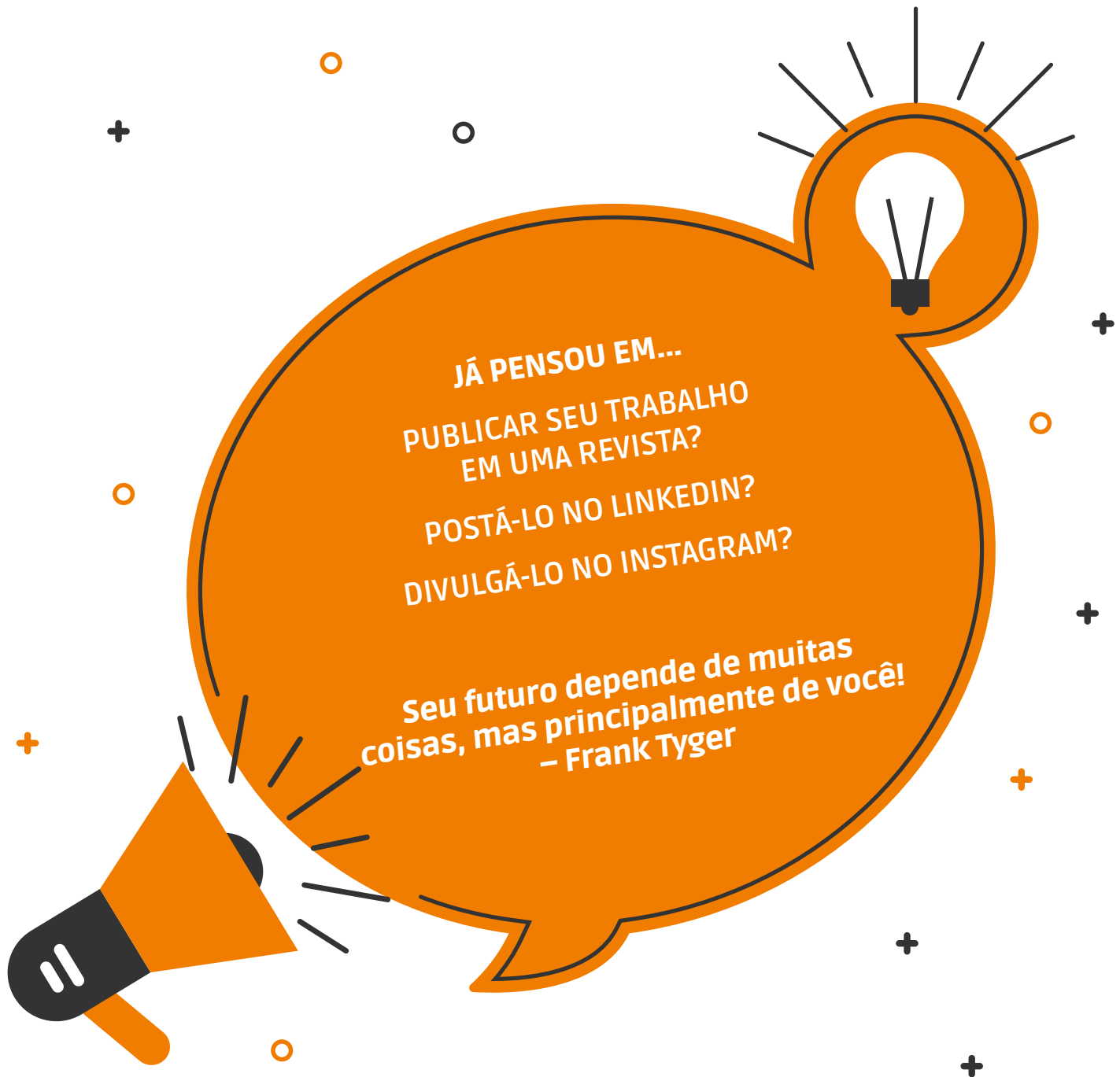
Moda

■ COMO É O MERCADO DE TRABALHO PARA O DESIGNER DE MODA?

Você já quis ser estilista? O mercado de trabalho para o designer de moda se expandiu muito recentemente. Está aberto para quem tem vontade de trabalhar com criação, roupas, calçados e acessórios. Há alguns anos, o Brasil ocupa um lugar de destaque no mercado mundial da moda. Os números mostram que atividades relacionadas à moda e ao vestuário no país permanecem em franco crescimento, mesmo com os tempos difíceis que a economia brasileira vem enfrentando. O designer de moda é um profissional capacitado para criar, desenvolver e comercializar roupas e acessórios, além de também poder produzir eventos de moda, lidar com o fornecimento de matéria-prima para a produção das peças e realizar diversas outras atividades.

Os dados da associação brasileira da indústria têxtil e de confecções (ABIT) mostram que o setor da moda é o segundo ramo que mais emprega no país!





JÁ PENSOU EM...
PUBLICAR SEU TRABALHO
EM UMA REVISTA?
POSTÁ-LO NO LINKEDIN?
DIVULGÁ-LO NO INSTAGRAM?

Seu futuro depende de muitas
coisas, mas principalmente de você!
- Frank Tyger

PARABÉNS!

A conquista é sua, o mérito é todo seu!
Tenha certeza de que este foi apenas o início para uma jornada
profissional de muito sucesso!





LEARNING

BY DOING