

Globethics Repository

The logo consists of the word "Globethics" in white, sans-serif font, centered within a solid blue rectangular background.

A Relevância da linguagem na relação do designer instrucional com o docente on-line [The relevance of language in respect of the instructional designer with online teaching]

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository.
More information on Globethics see <https://www.globethics.net>. Data and content policy of Globethics Repository see <https://repository.globethics.net/pages/policy>.

Item Type	Article
Authors	Cleir Silva Bernardes, Clinger
Publisher	UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-10-30 02:17:57
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/234416

A Relevância da linguagem na relação do *designer* instrucional com o docente *on-line*

Clinger Cleir Silva Bernardes¹

Resumo: O objetivo deste texto é apresentar possibilidades de atuação do *Designer* Instrucional (*Designer* Educacional) junto ao docente visando minimizar as distâncias entre estes dois educadores no sentido de criar materiais educacionais mais eficazes no trabalho de educação *on-line*. Parte-se de uma análise de alguns preceitos legais que condicionam fazeres que não estão de acordo com a perspectiva esperada de colaboração entre os dois campos: o da docência e o do *Designer* Educacional. Destaca-se ainda a importância do *Designer* na formação docente e do Docente na formação do *Designer*, além da relevância em torno do conhecimento mútuo das linguagens de cada área.

Palavras-chave: Educação *on-line*, materiais educacionais, *Designer* Educacional, Docência online, formação de professores

INTRODUÇÃO

Na última década percebemos um grande crescimento de iniciativas privadas e públicas de Educação Superior *on-line*, seja em cursos de graduação ou de pós-graduação. É importante destacar que nesse montante estão incluídas as experiências de *e-learning* empresarial, o que, a nosso ver, seria um uso da Educação *on-line* que deveria ser estudado em separado dado as peculiaridades que essas iniciativas visam atender no interior mesmo das corporações. Nosso enfoque aqui, como já dissemos, se encontra na Educação Superior, de cunho não corporativo, basicamente enfocando os cursos que são objetos das investidas Estaduais nos últimos oito anos e que deram ensejo ao surgimento em 2006 do Sistema Universidade Aberta do Brasil - UAB, que em seu decreto de criação² priorizava os cursos de

¹ Mestrando em Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF. Membro do GRUPAR – Grupo de Estudos Aprendizagem em Rede. *Designer* Educacional do CAEd/UFJF. Professor da Rede Pública Estadual do Espírito Santo.

² Decreto nº 5.800, de 8 de junho de 2006

formação de professores, gestores, dirigentes e trabalhadores da educação básica conforme podemos perceber nos dois primeiros objetivos do Sistema UAB que visa, dentre outros objetivos,

I - oferecer, prioritariamente, cursos de licenciatura e de formação inicial e continuada de professores da educação básica;

II - oferecer cursos superiores para capacitação de dirigentes, gestores e trabalhadores em educação básica dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios;

Neste cenário e visando atender ao objetivo de “fomentar o desenvolvimento institucional para a modalidade de Educação a Distância”³ ganham força iniciativas públicas e privadas de formação de profissionais ligados à prática tecnológica da Educação *On-line*. Dentre estes profissionais, destacamos, para fins de nossa reflexão, o Profissional *Designer Instrucional* que, a despeito da carga semântica que o nome traz, é, no dizer de Andréa Ramal, aquele que elabora

o projeto pedagógico e o planejamento do processo de aprendizagem desde a concepção mais ampla, no plano da filosofia educacional até os aspectos mais concretos, como a programação de um curso e de cada uma das atividades. (in SILVA, 2003, p. 188)

Dentro dessa concepção percebemos (e a prática também nos diz isso) que esse profissional põe em confronto concepções pedagógicas quanto ao papel do professor. O que claramente queremos dizer é que a relação professor-*Designer* educacional nem sempre se dá, como se espera, de maneira tênue. O que vemos é a lógica do “cada um no seu quadrado”.

Um primeiro questionamento, feito por parte dos docentes e dos *Designer's*, diz respeito a denominação *Designer Instrucional*. Gostaríamos então de delimitar que nosso entendimento de *Designer Instrucional* neste trabalho exclui, de antemão, qualquer filosofia de ação baseada no instrucionismo ou em concepções outras que pressupõem relações professor-aluno baseadas na transmissão de conhecimentos. Nosso entendimento é que, em consonância com a Classificação Brasileira de Ocupações – CBO, o *Designer Instrucional* é antes de tudo um **Designer Educacional** e está, como promulga a própria CBO, e juntamente com outros profissionais da educação, dentre aqueles que

³ Idem, art 1º, inciso VII

Implementam, avaliam, coordenam e planejam o desenvolvimento de projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencial e/ou a distância, aplicando metodologias e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Atuam em cursos acadêmicos e/ou corporativos em todos os níveis de ensino para atender as necessidades dos alunos, acompanhando e avaliando os processos educacionais. Viabilizam o trabalho coletivo, criando e organizando mecanismos de participação em programas e projetos educacionais, facilitando o processo comunicativo entre a comunidade escolar e as associações a ela vinculadas⁴.

Um segundo questionamento, dentre vários, diz respeito ao papel docente diante do *Designer*, no sentido de dizer que o professor deve se tornar um *Designer* Educacional - DE. Pensamos que aqui seja necessária uma pequena reflexão em torno do trabalho do *Designer* Educacional.

O Design e o Designer educacional

O *Design* é apresentado por BEHAR com o significado de “projetar, compor visualmente ou **colocar em prática um plano intencional**” (2009, p. 34, grifo nosso). Entende-se que a concepção que é defendida aqui em torno do trabalho do *Designer* Educacional encaixa-se mais com a última significação apresentada, por perceber-se que, a função do DE seria a de, justamente, colocar em prática a concepção da disciplina elaborada pelo Docente, buscando perceber suas intenções para que possa escolher a melhor ferramenta para cada tipo de material a ser disponibilizado.

O *Designer* Educacional surge como o profissional que adéqua os conteúdos didáticos e paradidáticos às mídias digitais, ou mesmo às mídias impressas, visando dar mais propriedade a linguagem e a forma destes materiais, buscando sempre o desenvolvimento de relações educacionais eficazes e eficientes. O enfoque do profissional não é nem estético, nem técnico, e sim pedagógico. Mas este profissional em toda a sua trajetória perpassa um viés estético e um viés técnico, sendo muitas das vezes um profissional com formações múltiplas,

⁴ Cf. <http://www.mtecbo.gov.br/>

ou como mais indicado pelos profissionais da área, sendo um profissional que saiba conjugar esses conhecimentos através da formação de uma equipe multidisciplinar sob sua regência.

Dada a grande variedade de denominações, o papel do *Designer* Educacional (*Instructional Designer*) em muitos momentos não se torna claro. A acepção que defende-se aqui é baseada no exposto por SANTOS (in SILVA, 2003, p. 218) como podemos conferir no quadro a seguir onde estabeleceu-se uma comparação com os outros profissionais que podem compor uma equipe de EaD.

ESPECIALISTAS	ATIVIDADES
Conteudista	Cria e seleciona conteúdos normalmente na forma de texto explicativo/dissertativo e prepara o programa do curso;
Web-roteirista	Articula o conteúdo através de um roteiro que potencializa o conteúdo, produzido pelo conteudista) a partir do uso de linguagens e formatos variados (hipertexto, da mixagem e da multimídia).
Web-designer	Desenvolve o roteiro, criado pelo web-roteirista, criando a estética/arte final do conteúdo a partir das potencialidades da linguagem digital.
Programador	Desenvolve os AVA's – ambientes virtuais de aprendizagem, criando programas e interfaces de comunicação síncrona e assíncrona, atividades programadas, gerenciamento de arquivos, banco de dados. Enfim toda parte do processo que exija programação de computadores.
Instructional Designer (esse profissional normalmente é um educador com experiência em Tecnologia Educacional).	Analisa as necessidades, constrói o desenho do ambiente de aprendizagem, seleciona as tecnologias de acordo as necessidades de aprendizagem e condições estruturais dos cursistas, avalia os processos de construção e uso do curso. Além disso, media o trabalho de toda a equipe de especialistas.

Tabela 1 - Profissionais em EaD

Nesta pequena reflexão buscamos apresentar quem é o DE e qual a sua possível contribuição para a produção de materiais que atendam as especificidades da Educação a Distância via Internet. Podemos agora voltar à reflexão em torno do papel docente.

O papel do Docente frente o *Design/Designer* Instrucional

Nossa reflexão sobre o docente *on-line* inclui os tutores, preceptores e qualquer outra denominação que, a despeito dos interesses capitalistas e trabalhistas, venha a se dar ao profissional que tem a “função de acompanhar os alunos no processo de aprendizagem, que se dá, na verdade, pela intensa mediação tecnológica.” (MILL, 2006, p. 62), o que, em se tratando de processos de aprendizagem, supõe também o planejamento e a avaliação.

Percebemos que a realidade desse docente perpassa situações de carga excessiva de trabalhos; seja pela lógica da própria educação que não dispensa atividades preparatórias (planos de ensino, estudo, elaboração de material) e posteriores (correção de provas, preenchimento de relatórios) ao fato “aula” em si, sendo ela Presencial ou *on-line*; seja pela baixa remuneração que obriga o docente a ter dois ou três empregos, e no caso dos docentes de cursos *on-line* uma atividade para as horas que, por merecimento e necessidade, estariam destinadas ao Descanso e ao lazer⁵ e que não acontece em grande parte dos casos.

Ainda sim, e esta não é nossa posição, existem os que defendem que esse docente assuma as atribuições de *Designer* Educacional de seus cursos *on-line*, capacitando-se para poder, ele mesmo, criar os materiais digitais, impressos e audiovisuais a partir dos materiais que selecionou e concebeu. Não necessitando, portanto, do Profissional *Designer* Educacional.

Percebemos que algumas universidades públicas seguem um pouco nessa linha, pois, em seus processos seletivos para cursos de *Designer* Educacional (*Designer* instrucional, Projetista Instrucional, Desenhista Educacional...), estabelecem como critério de classificação experiência docente em Educação *on-line* e ainda o fato de estar atuando ou não, conforme podemos exemplificar por meio do edital⁶ para o Curso de Especialização em Design Instrucional para EaD Virtual oferecido pela Universidade Federal de Itajubá:

⁵ Essa reflexão foi amplamente explorada por Daniel Mill em sua tese de doutoramento defendida em 2006 na Faculdade de Educação da UFMG intitulada EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TRABALHO DOCENTE VIRTUAL: Sobre tecnologia, espaços, tempos, coletividade e relações sociais de sexo na Idade Mídia.

⁶ Edital do curso de Especialização em Design Instrucional para EaD Virtual. Disponível em <<http://www.ead.unifei.edu.br/artemis/arquivos/a945a0bf512fb3e1ed790dd0a74d472aedita.doc>>. Acesso em: 25 abr. 2010.

Análise classificatória:

Os inscritos serão pontuados automaticamente e classificados em função de alguns critérios considerados, entre eles:

- Formação acadêmica;
- Formação específica em EaD;
- Experiência profissional:
 - Experiência em docência;
 - Docência atual em exercício;
 - Docência atual na rede pública;
 - Docente concursado na rede pública;
 - Experiência com disciplinas virtuais;
 - Campo de atuação ligado à EaD ou virtual;
- Justificativa sobre as razões de seu interesse no curso (único item pontuado manualmente).

Esse fato nos parece alarmante, num primeiro momento, pois percebemos que dentre as várias atividades a que o professor está submetido tem-se um acréscimo significativo de trabalhos, se este necessitar ainda preparar seus próprios materiais em formatos digitais e usando de uma tecnologia que, muitas das vezes, ele não domina, tornando seu trabalho dispendioso e sub-utilizando os recursos que os diversos softwares usados pelo *Designer* Educacional possibilitam.

Existem, porém, situações onde o professor mesmo se sente refém do *Designer*, por estar este a serviço de cursos que, em sua concepção, negam fatores claros inerentes a lida docente com os seus alunos, fatores como o “tempo” de cada aluno; a constante necessidade de recontextualização dos materiais; o reajuste de prazos; as concepções de aprendizagem do próprio docente. Dentro deste contexto, vale dizer que existem, segundo aponta a professora Andréa Filatro (2008, p. 19) três modelos de Design Instrucional (design educacional, desenho instrucional, desenho educacional,...), a saber:

Fixo: o planejamento e a produção dos materiais acontece antecipadamente à ação de aprendizagem. E o fluxo de aprendizagem se dará de forma “automatizada”. O que se verifica geralmente em iniciativas de educação *on-line* em “larga escala”.

Aberto: o planejamento não é fixo e a produção dos materiais se dá em consonância com o retorno do aluno e as impressões dos professores. É o que se verifica na maioria das instituições que participam do Sistema UAB.

Contextualizado: é o modelo que usa mais as características da WEB 2.0, onde os materiais e planejamento não excluem possibilidades de personalização, contextualização que geralmente é assegurado pelas características adaptáveis dos materiais produzidos. É o que se verifica em iniciativas menos formais de educação a distância.

Pensamos que é extremamente necessário que o docente de cursos *on-line* possa ter acesso a informações sobre o modelo de Design adotado pelo curso e saiba reconhecer as fragilidades e vantagens de cada modelo para que possa decidir suas estratégias de aprendizagem ou mesmo decidir sobre sua adesão ou não a proposta do curso.

Sobre o modelo aberto que, segundo nossa observação, é o mais adotado dentro do Sistema UAB, podemos dizer que ele não possibilita um uso máximo em torno das potencialidades dos softwares utilizados pelo *Designer* Educacional e sua equipe, mas reconhecemos que dentro de iniciativas formais de ensino, e principalmente de Ensino Superior, este é o modelo mais adequado pois favorece uma maior interação entre o professor e o *Designer* Educacional, além de favorecer mais as relações de ensino-aprendizagem pela possibilidade de adaptação que possibilita.

Portanto, defendemos aqui um modelo de colaboração entre docente e *Designer* educacional que não exclui nem um nem outro profissional. Vemos que esses dois agentes poderão realizar um bom trabalho de produção de materiais que atendam de maneira mais plena aos requisitos técnicos (informacionais) e às concepções pedagógicas do professor. Nas próximas linhas, pretendemos aprofundar um pouco mais nesse regime de colaboração docente-*Designer* educacional, com destaque para a atuação do *Designer* por defendermos aqui seu papel como agente indispensável na formação de professores.

Educadores em formação

“os educadores, antes de serem especialistas em ferramentas do saber, deveriam ser especialistas em amor: intérpretes de sonhos.” (RUBEM ALVES)

Pensando o docente e o *Designer* educacional como educadores, é claro e notório que por assim o serem, qualquer planejamento ou produção de material deve iniciar com uma reflexão em torno das linhas gerais do curso e sua efetiva possibilidade de gerar nos alunos

aprendizagens significativas. Nesse sentido, cabe ao professor apresentar ao DE as diretrizes pedagógicas da proposta destacando, dentre outros pontos:

- A concepção de educação do curso a ser trabalhado
- A concepção de aprendizagem do docente
- As formas como a concepção de aprendizagem se traduzem em tarefas, linguagem, atitudes dos agentes.
- A filosofia da instituição
- Os aspectos práticos do curso, como prazos, valores de atividades, encontros presenciais, materiais a serem utilizados.

De maneira geral, é o professor que define o perfil do curso e do egresso, o “tom” que o curso terá, as concepções que irá defender, o formato pedagógico das atividades, as formas de interação entre os participantes, enfim, tudo o que se relaciona com as situações de ensino-aprendizagem.

Num design instrucional aberto o professor, seus colaboradores e o *Designer* formam uma única equipe que interage visando uma maior participação no curso e formas mais eficazes de gerenciamento dos conteúdos. Sendo assim cabe ao *Designer* atuar na formação da equipe quanto às questões mais limítrofes entre o educacional e o campo da técnica.

Cabe ao *Designer* levar o professor e sua equipe a questionar sobre as habilidades tecnológicas que serão necessárias que o aluno possua para que possa efetuar com êxito uma dada atividade do curso, desde uma simples leitura até mesmo a execução de tarefas colaborativas mais complexas como, por exemplo, a construção de um texto coletivo. Diante da demanda apresentada pelo professor, cabe ao *Designer* gerar a reflexão em torno da melhor ferramenta de software para cada situação explanando sobre suas possibilidades. No mais das vezes, este profissional busca trabalhar com protótipos e *Storyboard's* que visam facilitar a compreensão em torno das possibilidades das ferramentas. Cabe ao professor decidir, se, vislumbrada a possibilidade, necessita do *Designer* e sua equipe para a produção do material. Pensamos que o uso do software é algo que facilmente pode ser absorvido pelo professor, preocupa-nos, no entanto, saber se ele conhece o software mais adequado para cada material a

ser produzido, o que envolve uma série de conhecimentos mais técnicos em torno destes softwares.⁷

Além das possibilidades de cada software envolvido em seu trabalho é importante que diante das necessidades do docente o *Designer* possa oferecer soluções, ainda que em longo prazo, que possam dar mais celeridade aos processos de produção de materiais. Dito de outra forma, o *Designer* sonda junto ao professor a possibilidade de um determinado tipo de material tornar-se um “objeto de aprendizagem” podendo ser, posteriormente, utilizado em outros cursos e se tornar também parte de repositórios oficiais como, por exemplo, o RIVED⁸ do Ministério da Educação em parcerias com outras instituições, inclusive internacionais.

Existem campos mais específicos da área do *Designer* e da informática que podem contribuir sobremaneira para a efetiva utilização ou não de um material para educação *on-line*. Dentre esses campos destacamos a usabilidade e o *Designer* de interação, que muitas vezes são tomados no mesmo sentido, mas que de maneira geral levam a reflexão do aluno enquanto usuário de sistemas computacionais. Ao pensar a educação *on-line*, não podemos deixar de pensar na lógica de uso das páginas web e das demais ferramentas disponibilizadas na internet, bem como na experiência do usuário (se ela existe, é claro). É fundamental pensar que o usuário da internet tem um olhar sobre o que aparece na tela do computador que difere, é óbvio, da forma como ele olha um livro. Compreender a lógica do hiperlink, da disposição em telas, dos usos dos áudios e vídeos na internet pode ser primordial para um uso mais adequado dessas aplicações num curso *on-line*.

Um outro ponto que nos cabe destacar como crucial na colaboração que deve se estabelecer entre o professor e o *Designer* educacional diz respeito às questões estéticas destes materiais a serem produzidos. Tanto o professor quanto o *Designer* trazem elementos que podem ser primordiais na escolha de cores, imagens, sons, mesmo que ambos não sejam artistas. Para exemplificar uma situação onde o olhar do professor foi primordial para a mudança do padrão estético de um material didático para educação *on-line*, relatamos a experiência de produção de um material que tratava de políticas públicas no atual governo (PT) de uma maneira bem crítica e que em seu desenvolvimento foi criado com as cores

⁷ O uso de uma animação em Flash® no lugar de um arquivo HTML pode definir se uma ferramenta de busca como o Google o localizará ou não.

⁸ “O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas.”. Disponível em: <http://rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php>. Acesso em: 30 abr. 2010.

amarelo e azul, intimamente ligadas a gestão anterior (PSDB). Portanto, nesse caso, ainda que a teoria em torno das cores e padrões estéticos inerentes ao *Designer* possam ser muito importantes para a criação de materiais visualmente agradáveis, o olhar do professor pode apresentar pontos outros mais ligados as realidades dos alunos, aos quais está mais próximo. Vemos que é na colaboração que esses dois profissionais podem atuar de maneira a garantir melhores condições de ensino-aprendizagem.

Estas formas de colaboração expostas aqui podem, perfeitamente, ser mais amplamente exploradas (e o será) em outro momento. Cabe-nos aqui apenas destacar a importância de uma lógica de atuação do docente *on-line* e do *Designer* Educacional que não exclua nem um nem outro, mas antes resignifique ambos os trabalhos de maneira a tirar do professor a carga de “conteudista” e tirar do *Designer* a carga de mero “produtor”.

CONCLUSÃO

Esse texto foi motivado pela reflexão de um dos simposistas do XV ENDIPE que, em sua reflexão sobre o trabalho do docente *on-line*, esboçou algo no sentido de dizer que o “*designer* educacional” não deveria existir e que o docente é que deveria ser capacitado para assumir esse papel. Foi motivado também pela fala preocupada de uma professora de Ensino Médio, que disse ao pé do ouvido algo como: “Não é coisa demais pro professor saber?”.

Nossa lógica não excludente prima pela possibilidade de um trabalho do docente online e do *Designer* Educacional em contraposição a uma visão excludente que só vislumbra projetos nos quais os materiais só podem ser produzidos pelo docente online ou pelo *Designer* educacional.

Percebemos que a lógica do Sistema UAB, que diferentemente da maioria das universidades Abertas do mundo é mais um consórcio de Universidades, deve garantir um maior suporte de equipes multidisciplinares de Design Educacional ao trabalho do professor, o que só será possível a partir de uma reestruturação que pense o Sistema UAB mais autônomo, com mais estrutura de atuação, com profissionais dedicados ao trabalho da docência online. Percebemos ainda que os docentes denominados de “tutores” são, em alguns casos, os responsáveis pelas funções de produção de materiais e montagem de ambientes virtuais de aprendizagem dentro das disciplinas que lecionam em detrimento da função de

pensar e fazer a mediação com o aluno. O que só será possível de ser revertido a partir de uma reflexão mais clara em torno de seu papel e de sua posterior profissionalização.

Vamos agora destacar não o que aqui defendemos, mas o que a partir dessa reflexão acreditamos:

- Acreditamos na **colaboração** como método de trabalho para todos os profissionais da educação dentre os quais incluo o *Designer* Educacional.
- Acreditamos no papel primordial do Docente na formação pedagógica do *Designer* Educacional, bem como, no papel primordial do *Designer* Educacional na formação tecnológica do Docente.
- Acreditamos numa concepção pedagógica onde Docente e *Designer* Educacional, são, ambos, educadores.
- Acreditamos que, mesmo com a confusão das denominações que recebe e suas implicações didático-pedagógicas, existe, e deve existir, um profissional que colabore com o Docente em suas tarefas de ensino-aprendizagem que envolvem tecnologias que ele não domine completamente.
- Acreditamos que a presença do *Designer* Educacional não inviabiliza o trabalho docente online, mas, pelo contrário, o otimiza, refletindo diretamente, e de forma positiva, na atuação do Docente, na consequente aprendizagem do discente e no sucesso da iniciativa de educação on-line.

Temos claro que essas reflexões em torno de nossos papéis, de nosso interagir, de nosso fazer, devem se remeter sempre ao “chão da escola”, à realidade de nossos alunos em formação e à daqueles que eles posteriormente irão formar. Em nossa reflexão sobre o *online*, o virtual, o *software*, pedagógico, o *designer*, falamos mesmo é da vida!

Referências:

BEHAR, Patricia. **Modelos pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Artmed, 2009

BRASIL. **Referenciais para a elaboração de Material Didático para EaD no ensino profissional e tecnológico**. Disponível em: <http://www.etecbrasil.mec.gov.br/Con/recursos/upload/file/ref_materialdidatico.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2010.

BRASIL. **Decreto nº 5.800, de 8 de junho de 2006.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Decreto/D5800.htm>. Acesso em: 27 abr. 2010.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática.** São Paulo: Pearson, 2008.

MILL, Daniel. **Educação a Distância e Trabalho Docente Virtual:** Sobre tecnologia, espaços, tempos, coletividade e relações sociais de sexo na Idade Mídia. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. Tese, Doutorado, 2006.

RAMAL, Andrea Cecília. **Educação na cibercultura:** hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, Marco. (org). **Educação on-line:** teorias, práticas, legislação, formação corporativa. São Paulo: Loyola, 2003.