9955\_Ficha de Trabalho 1

1. O que é o Design?

Design é a planificação para a elaboração de um projecto, produto, processo, sistema ou para a configuração de sistemas de interação entre utilizadores e objectos. Um exercício de Design deve não só satisfazer as necessidades funcionais relativas ao produto final, como também deve ter em consideração as funções estéticas, económicas, ambientais e, nalguns casos, sociopolíticas.

1. Como podemos definir a profissão de Designer?

Designer é um termo utilizado para denominar os profissionais que trabalham nas várias áreas do Design. O trabalho do Designer engloba as acções inerentes à etimologia da palavra Design: desenhar e designar. Desta forma, o Designer representa conceitos através de códigos de expressão visual e molda estruturas através de projectos. O processo de criação de um projeto pode ser breve (como por exemplo, um esboço rápido) ou longo e complicado, envolvendo pesquisas consideráveis, negociação, reflexão, modelagem, ajuste interativo e re-design.

1. Pesquise por 5 produtos, resultados ou exemplos de um processo de design que correspondam ás seguintes áreas design (como resultado da pesquisa pretende-se imagens e texto descritivo para cada um dos tópicos seguintes).

Todas as respostas foram escolhidas tendo em conta dois princípios básicos do design: funcionalidade e estética.

1.Design Gráfico

|  |  |
| --- | --- |
| Herbert Bayer, universal | Herbert Bayer, Austrian and American graphic designer, painter,  photographer, sculptor, art director, environmental and interi… | Herbert  bayer, Photographer, Photo |
| **Universal, 1925**  Entre 1925 e 1930, Herbert Bayer criou uma proposta para uma fonte sem serifa, que apenas existiu como exercício de design e nunca foi lançada. No entanto, esta fonte foi lançada recentemente recriada para o formato digital, sob o nome de Bayer Universal. | **Herbert Bayer** |

2.Web Design

|  |  |
| --- | --- |
|  | Active Theory Case Studies – Medium |
| **Secret Sky Festival, 2020 - live.secretskyfest.com**  Construído com tecnologia Dreamwave e projectado pela Active Theory (em colaboração com o músico Porter Robinson), o site para o festival digital Secret Sky foi um auditório digital que deu aos espectadores a capacidade de se movimentarem entre si numa sala de concerto virtual e em tempo real, usando apenas o seu browser. Os utilizadores viam-se representados por um avatar rabiscado enquanto assistiam ao festival, incluindo visuais personalizados de cada artista, horários definidos e muito mais. O auditório digital teve cerca de 1,5 milhão de page views e quase 1 milhão de visitantes únicos. | **Active Theory** |

3.Design de Interface

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Sistemas Operativos Apple**  Os OS Apple subdividem-se em 4 principais categorias: Interatividade, Legibilidade, Gráficos e Clareza. Deste modo, é possível estabelecer um design responsivo, acessível, estável e claro, sendo definido pelos seguintes pontos:   * Formatting Content * Touch Controls * Hit Targets * Text Size * Contrast * Spacing * High Resolution * Distortion * Organization * Alignment | **Apple** |

4.Design de Interiores

|  |  |
| --- | --- |
|  | entendaantes.com.br/wp-content/uploads/2017/10/... |
| **Taliesin West, 1937**  A casa Taliesin West é um dos muitos exemplos dos ensinamentos de Frank Lloyd Wright sobre Design de Interiores: integrar o exterior no espaço interior, dar primazia à escala humana, eliminar o que é desnecessário e realçar as características naturais (principalmente, a luz natural). | **Frank Lloyd Wright** |

5.Design de Produto

|  |  |
| --- | --- |
| Tribute to an icon: The Coca-Cola bottle |  |
| **Garrafa de vidro da Coca-Cola, 1915**  A garrafa de vidro curvo da Coca-Cola foi inventada com o simples objectivo de obter uma garrafa tão original que seria automaticamente reconhecível, mesmo até no escuro ou partida no chão. | **The Coca-Cola Company** |