## Criação de Sites e Plataformas Digitais

Prof. Douglas

Aula 2: Design

## Design

- Design é uma forma de comunicar uma ideia ou conceito, usando processos, elementos e princípios.
- Design deve comunicar uma ideia claramente, sem interpretações.
- Design deve ter uma função, um objetivo.

## Tipos de Design

- Design Gráfico: criar logos; panfletos; e outras coisas geralmente para impressão.
- Design de Produto: criar produtos que possuem alguma utilidade.
- Web Design: criar websites digitalmente.

## O que um Designer faz?

- Um Designer cria uma solução visual para um problema através de um projeto.
- Cria um conceito, elabora uma solução
- Pesquisa, cria alternativas, protótipos, desenvolve, testa e finaliza.

## Do que um Designer precisa?

- Criatividade
- Sede de conhecimento
- Ser flexível, mente aberta
- Se manter atualizado
- Ser capaz de transmitir um conceito no papel (não precisa ser um artista)
- "Rascunhos" são mais rápidos
- A prática leva a (quase) perfeição

## Processos de Design

- Projeto, pensar em como desenvolver
- Sem Processos não há Design
- Sem motivos e objetivos não é Design, é arte.
- Dois modelos principais: Modelo Racional; Modelo Baseado em Ação.

## Benefícios de Processos de Design

- Dá valor ao seu Design
- Ajuda a apresentar o seu trabalho
- Evita mudanças sem motivo real
- Mantém organização e produtividade
- Estabelece credibilidade e valor a marca ou produto

### **Modelo Racional**

- Tentar otimizar um design escolhido de acordo com limitações e objetivos conhecidos.
- O Processo de Design é planejado e entendido em termos de uma sequência de estágios.
- O Design é informado por pesquisa e conhecimento de maneira previsível e controlada.

## Estágios do Modelo Racional

- Pré-Produção: briefing, pesquisa, análise de informações, especificação de problemas, propostas de soluções.
- Durante a Produção: desenvolvimento da solução, testes.
- Pós-Produção: implementar a solução, avaliação e conclusão.
- Redesign: pode ser feito pré, durante ou pós produção.

## Modelo Baseado em Ação

- Designs candidatos são gerados a partir de criatividade e emoções
- O Processo de Design é improvisado
- Não há uma sequência de estágios, tudo ocorre ao mesmo tempo (análise, implementação, soluções, pesquisa)
- Pesquisa e conhecimento serve para aprimorar o bom senso dos Designers.
- Deve ser evitado por iniciantes.

## Os 6 Elementos de Design

- Elementos de Design ajudam a comunicar uma mensagem
- Existem 6 Elementos de Design:
- 1) Linha
- 2) Forma
- 3) Cor
- 4) Textura
- 5) Massa
- 6) Espaço

### Linha

- Pode ser: curta ou longa; reta ou curva; grossa ou fina; contínua, traçada ou pontilhada; horizontal, vertical, diagonal ou tri-dimensional;
- Usada para dividir seções, direcionar a visão do usuário para algo.
- Diferentes tipos de linha geram diferentes tipos de movimento com os olhos.



YOU CAN NEVER BE

# TOO OLD ENOUGH

HAPPY

WHEN WERE YOU LAST BORN?

GOOD DAY

JAN

JAN FEB
MAR APE
MAY JUN
JUL AUG
SEP ÖCT
NOV DEC

00

01. 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

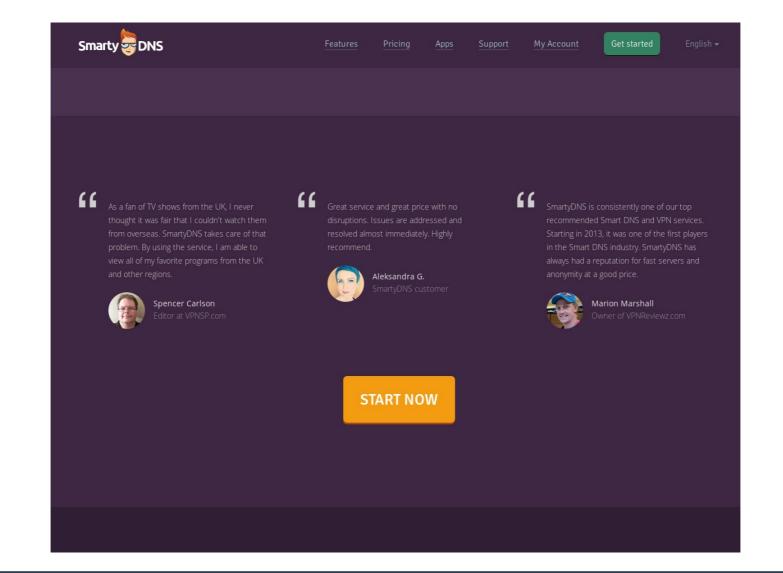
19

YEAR

SITE BY FUZZCO"

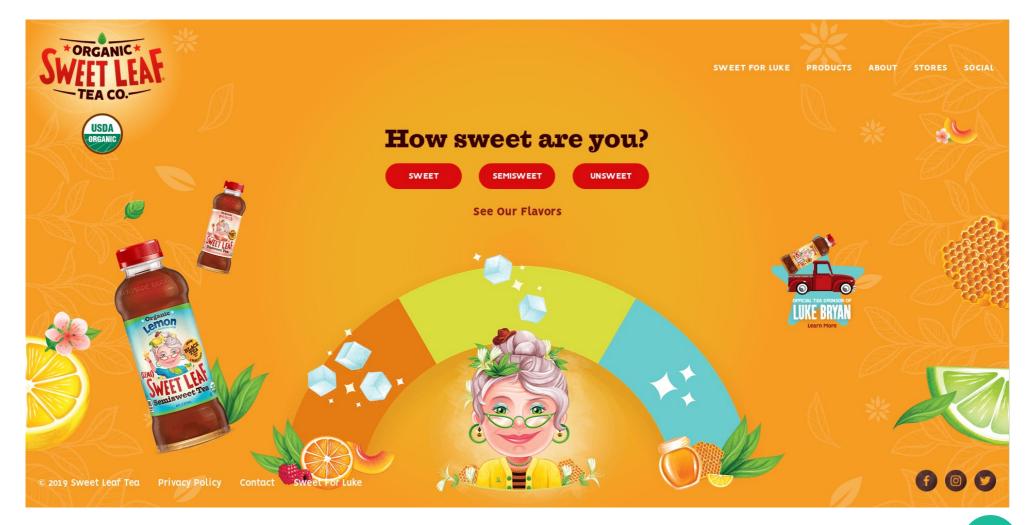
### **Forma**

- Pode ser um círculo, quadrado, retângulo, ou qualquer objeto abstrato, como uma foto.
- Um bloco de texto também pode ser considerado uma forma.
- Design minimalista = Formas simples
- Arredondadas = natureza, movimento
- Quadradas = estruturas, estático



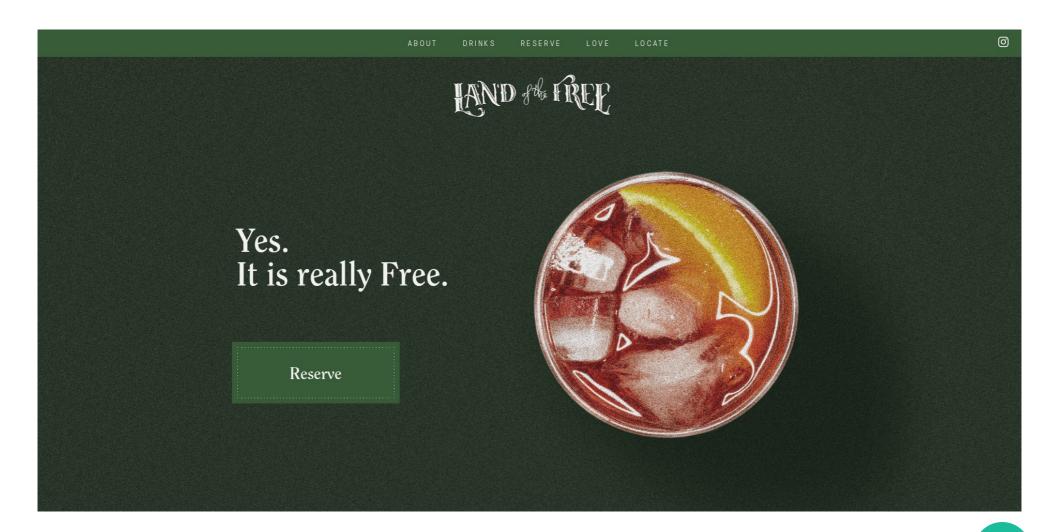
### Cor

- É muito importante em Design
- Pode ser sutil, chamativa ou provocar emoções e sensações
- Influencia o subconsciente
- Cria contraste, chama atenção, sensação de profundidade, ênfase, e muda a nossa relação com um objeto.



### **Textura**

- Pode complementar e fortalecer uma mensagem
- Elementos maiores e mais detalhes são mais agressivas, chmativas
- Elementos menores e menos detalhes são mais delicadas
- Complementa o design, reforça o conceito visual
- Se mal usada pode criar ruídos desnecessários



### Massa

- É o tamanho físico ou visualmente observável. É relativo.
- Um outdoor com pouco conteúdo pode ser leve. Um cartão de visitas com muito conteúdo aparenta ser pesado.
- Textos longos com bom espaço entre as linhas é mais leve de se ler do que um texto pequeno com letras grandes e em negrito.



## Espaço

- Espaço em "branco" ajuda a focar naquilo que é importante, minimalista (menos é mais)
- Falta de espaço em branco pode fazer a mensagem principal se perder no meio da multidão de informações
- Espaço em branco não é necessariamente branco, apenas um espaço sem elementos notáveis

### **TAF**

#### Selected work Information Archive



Atelier Chair, Artek

## Princípios de Design

- São características que ajudam a comunicar uma mensagem
- Podem ser aplicados em qualquer projeto, mas não necessariamente todos de uma vez
- A maneira que são usados determinam quão eficiente e atrativo é o Design.

## Princípios de Design

- São 5:
- Alinhamento
- Equilíbrio
- Contraste
- Proximidade
- Consistência

### **Alinhamento**

- Dá ordem ao caos, ajuda a organizar itens similares, cria grupos e conexões visuais
- Bom alinhamento passa despercebido
- Desalinhamento (intencional ou não) é visivelmente perceptível
- Desalinhamento intencional pode ser usado para destacar um elemento

+ Fotografía + Blogs Bio Contacto



Fotografía / Retratos /

#### Varios

Selección de retratos con luz natural y luces de estudio.



Fotografía / Fotoproyectos /

#### Objetos Inmediatos

Retratos anónimos a partir de los objetos portados en los bolsillos de los retratados.



Fotografía / Arquitectura /

#### Vivienda en Villaviciosa

Fotografías para el estudio Rubio-Bilbao Arquitectos en Villaviciosa (Asturias).



Fotografía / Documental /

New York (USA)

Fotografías de la Gran Manzana desde una óntica local v muv personal.



Fotografia / Documental /

#### París (Francia)

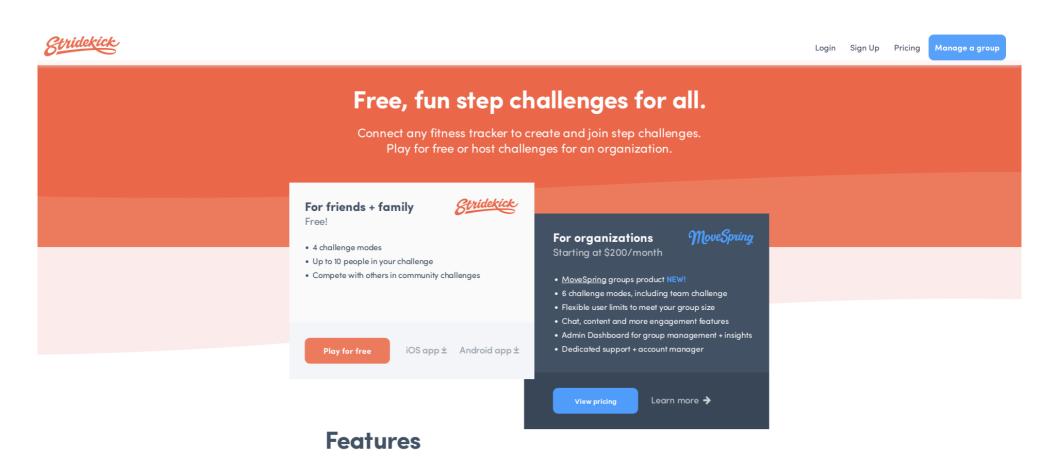
Esta es una colección de imágenes de mi ciudad natal.



Fotografía / Documental /

#### Roma (Italia)

Fotografías de la ciudad de Roma con mi visión particular.



# fitbit

NOKIA

**Cross-device compatibility** 

We know one device isn't made for everyone. We integrate

## Equilíbrio

- Distribuir bem os elementos de acordo com a sua massa cria um equilíbrio visual.
- Desequilibrar os elementos (intencionalmente ou não) cria um destaque de atenção para o local de maior concentração de massa.

#### OUR WORK PROFILE CONTACT JOURNAL

#### SIMPLE THINGS DONE WELL



**Plaaan** Web App - Blank printable calendars



Shark Alarm Web App - Online shark tracking



Amore + Sorvete E-Commerce - Online store & brand showcase



wrightfeldhusen Architects - Online portfolio & work showcase



Poly Goods E-Commerce - Online store & brand showcase



Simon Pynt Photography Online Portfolio



The Butcher and the Crow Online Portfolio



Bar Lafayette Responsive microsite





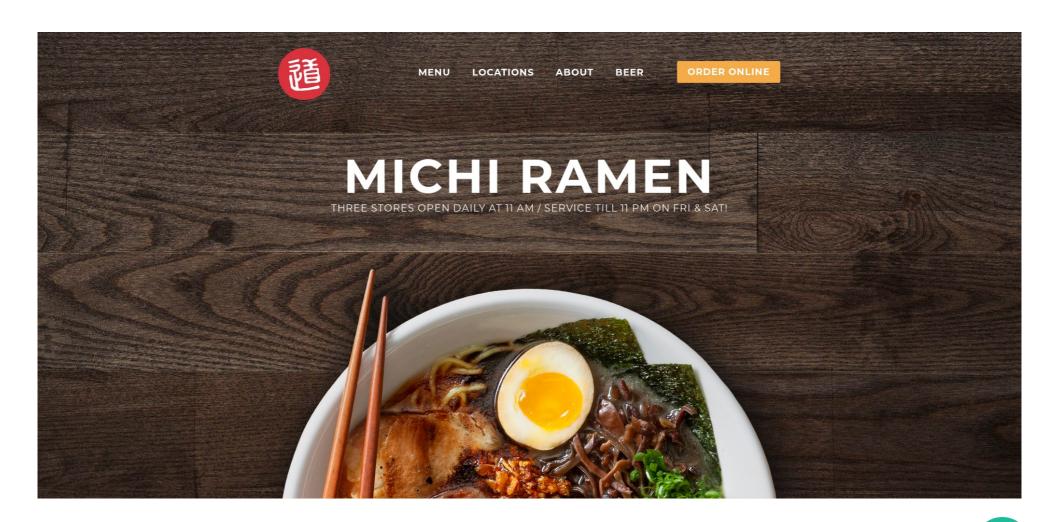
Mais uma edição do São João Tcheco confirmada

CONFIRA A PROGRAMAÇÃO COMPLETA 2013

31

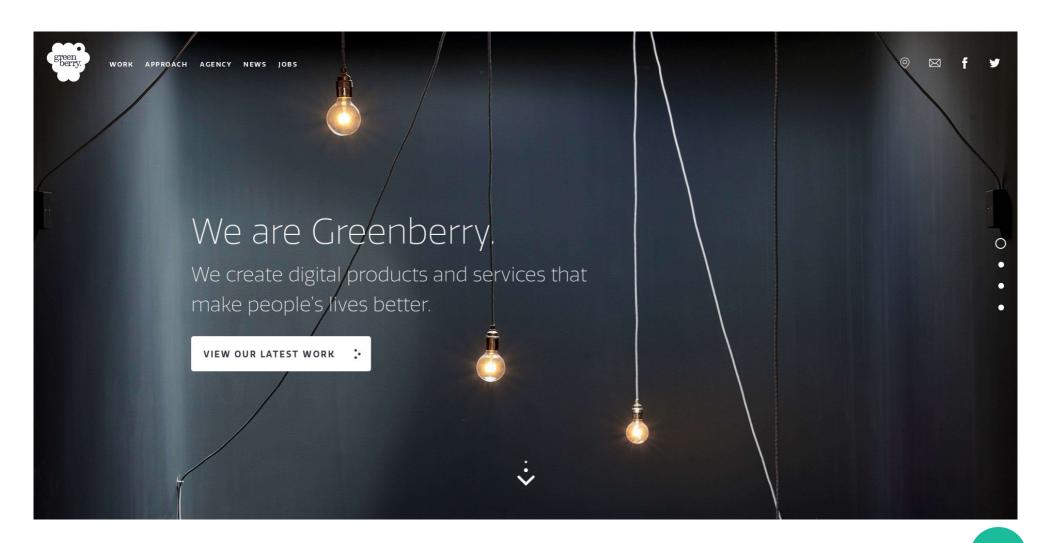
### **Contraste**

- Contrate ocorre quando dois ou mais elementos são diferentes entre si, em relação a cor, tamanho, forma, etc.
- Quanto maior a diferença maior o contraste.
- Contraste precisa ser óbivo, ou parece um erro.
- Pode ser usado para destacar, chamar a atenção do usuário.
- Cuidado: contraste demais pode sobrecarregar o design.



### **Proximidade**

- Formas, tamanhos e posição dos elementos criam associações entre eles, agrupando-os, dando significado.
- Quanto mais "próximos" mais semelhantes, quanto mais "distantes" mais diferentes.



### Consistência

- Também chamado de repetição.
- Ajuda a manter a ordem.
- Seguir um padrão cria uma consistência visual que facilita a identificação dos elementos.
- Ajuda o usuário a saber onde ele está e o que ele está vendo.





### Exercício

- Procure elementos (linha, forma, cor, textura, massa e espaço) e princípios (alinhamento, equilíbrio, contraste, proximidade, consistência) de Design em Websites modernos.
- Onde encontrar bons exemplos:
- webdesign-inspiration.com
- bestwebsite.gallery