



QUERO SER DESIGNER GRÁFICO

...

Guia de estudos
para aprender design
por conta própria

...





Guia de estudos
para aprender design
por conta própria

...

Um livro humildemente criado pelo



...

O conteúdo deste guia é dinâmico, e poderá receber novidades e mais conteúdo em suas atualizações.

Importante

Faz parte deste guia um conjunto de recursos e referências disponíveis em um board no Trello.

Você encontrará o link no guia de estudos.

Se você baixou este ebook de outras fontes, saiba que pode ter acesso a todo o conteúdo extra [fazendo o seu cadastro aqui](#).

• • •

Ideia, Texto e Projeto gráfico
Liute Critian











• • •









O conteúdo deste ebook é gratuito. Sua comercialização é expressamente proibida. Você pode ajudar o trabalho do Clube do Design fazendo uma doação pelo [PagSeguro](#) ou [Paypal](#).




Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual
CC BY-NC-SA

Sumário

| | |
|---|-----------|
| Então você quer aprender sozinho(α)? | 7 |
| Eu aprendi por conta própria | 10 |
| O que é design gráfico? | 13 |
| O que não é design gráfico?..... | 15 |
|  Design não é estética | 15 |
|  Design não é lego..... | 16 |
|  Design não é saber um aplicativo..... | 16 |
|  Design não é uma coroa..... | 16 |
|  Design não é desenho | 17 |
|  Design não é mágica | 17 |
| Designer precisa fazer faculdade? | 18 |
|  Qual é a carreira que você quer seguir dentro do Design? | 20 |
|  Como você pretende aprender? | 21 |
|  Como você pretende adquirir experiência e prática?..... | 22 |
|  No final das contas, é uma escolha pessoal..... | 23 |

| | |
|--|-----------|
| O perfil do designer gráfico | 25 |
|  Quer um exemplo? | 25 |
| Como aprender melhor por conta própria? | 28 |
|  Oportunidades Online | 28 |
|  Metas e Objetivos | 29 |
|  Auto avaliação | 29 |
|  Tempo | 30 |
|  Descanse | 30 |
|  Alimentação | 30 |
|  Exercícios Físicos | 31 |
| Guia de estudos autodidata | 32 |
| Como escolher os livros? | 34 |
| 1. Fundamentos do design | 36 |
| 2. História da Arte e das Técnicas..... | 38 |
| 3. Teoria da Percepção | 40 |
| 4. Semiótica Aplicada ao Design | 43 |
| 5. Sintaxe Visual..... | 44 |
| 6. Teoria e Prática da Cor..... | 46 |

| | |
|--|-----------|
| 7. Tipografia | 48 |
| 8. Layout, Grids, Programação Visual | 50 |
| 9. Fotografia | 52 |
| 10. Desenho, Desenho técnico, Desenho de observação e expressão, ilustração | 54 |
| 11. Produção e Editoração de Imagens, Computação gráfica .. | 57 |
| 12. Produção gráfica | 61 |
| 13. Criatividade | 63 |
| 14. Ergonomia Visual | 64 |
| 15. Gestão de Design | 65 |
| Outros assuntos não menos importantes | 67 |
| Animação de Imagens, Motion graphics..... | 67 |
| Design de Interface | 67 |
| Produto e Embalagem | 68 |
| Sinalização e Design de Superfícies | 68 |
| Qual é o próximo passo? | 69 |
|  Aqui vai a minha dica mais valiosa | 70 |



Então você quer aprender sozinho(α)?

Nós seres humanos somos dotados de uma capacidade de aprendizado formidável. Já nascemos aprendendo a reconhecer sons, cheiros, cores, formas.

Não é diferente quando chegamos a vida adulta. Podemos aprender uma nova habilidade, uma nova profissão, desde que haja um objetivo, dedicação e empenho.

Este guia vai te ajudar na sua jornada de aprendizado para se tornar um profissional criativo. Te dando uma direção e te ajudando no caminho a ser trilhado para que você alcance o seu sonho de se tornar um(α) designer gráfico(α).

Você vai encontrar aqui um **guia de estudos** com os assuntos que você precisa aprender para se tornar um profissional qualificado.

Além disso, também vai encontrar textos para te ajudar a entender o que é design, o perfil profissional do designer entre outros temas importantes para a sua evolução profissional.

O design gráfico é uma profissão como qualquer outra: **precisa de estudo, capacitação, dedicação e experiência**. Este guia trará dicas de estudo, textos, referências de livros e assuntos pra você aprender design por conta própria.

O objetivo do livro não é substituir faculdade ou os métodos tradicionais de ensino, mas ajudar a quem quer aprender por conta própria, aumentando a sua capacitação e competitividade para atuar no mercado criativo.

A gente sabe que nem todo mundo tem o tempo, dinheiro ou a oportunidade de ingressar em uma faculdade, e eu acredito que o design como profissão criativa pode ser ensinada de maneira universal.

Se você baixou este guia com certeza concorda comigo e quer aprender por conta própria. De todo modo, deixo aqui duas referências legais (já começamos a aprender hein!) para você perder qualquer insegurança a respeito do assunto:



[Sobre a minha \(nossa?\) dificuldade em pedir ajuda](#)

Lab21

3 motivos pelos quais aprender por conta própria nos parece
difícil.

Ale Bretas

Depois, nada impede você de ingressar em um curso técnico ou superior, com a vantagem de levar consigo uma bagagem de conhecimento ampla e que facilitará ainda mais a sua qualificação.

Fique à vontade! Sente-se em sua melhor cadeira, e vamos refletir sobre alguns conceitos fascinantes e aprender juntos uma nova profissão.

Espero de coração que este livro te ajude de alguma maneira a se tornar um(a) profissional melhor.

Liute Cristian

Fundador do [Clube do Design](#)
e da [Suíte Criativa](#)



Eu aprendi por conta própria

Eu tive que aprender a me virar sozinho desde muito cedo. Ainda moleque, ajudei minha mãe, solteira, a cuidar de três irmãs pequenas. Por necessidade aprendi a cozinhar, arrumar, cuidar e até consertar os eletrodomésticos de casa.

Quando arrumei meu primeiro emprego, aos 15 anos, não demorou muito para eu **começar a mexer nos computadores e copiadoras** tentando limpar ou consertar alguma coisa quebrada.

Nunca fui capacitado para isso, **mas isso não me impediu de tentar e de aprender**. Sempre que alguém estava fazendo alguma coisa que eu não sabia, **eu ficava ao redor observando para tentar aprender**. Foi assim com a informática, foi assim com o Photoshop, foi assim com todo o resto.

Com uma **curiosidade insaciável e teimosia sem igual**, eu segui aprendendo e desenvolvendo habilidades por onde quer que eu passasse.

Comecei na carreira criativa tirando fotos 3x4 e editando no Photoshop, depois de muitos livros, revistas e apostilas (internet era coisa de gente rica na época), me apaixonei pela área e **comecei a perseguir o objetivo** de me tornar um profissional criativo.

Arrumei um emprego em uma gráfica e lá aprendi sobre pré-impressão, impressão, arte-final, editoração e tudo mais relacionado ao processo gráfico.

Descobri o CorelDRAW, o Illustrator, o InDesign, o Acrobat e mais outras ferramentas do tipo. **Aprendi na marra**, praticando e estudando tudo o que conseguia encontrar sobre o assunto.

Aprendi sobre design gráfico, tipografia, impressão tipográfica, acabamento. Descobri o que são grids e como a informação deve ser organizada em uma página.

Fiz isso por 8 anos através de livros, revistas, internet e também em contato com profissionais da área. **Sem nunca ter pisado em uma faculdade**, me tornei referência na minha área e fui até trabalhar em uma multinacional. Passei da área de design gráfico para a de comunicação empresarial.

Tudo isso estudando e aprendendo por conta própria, e claro, praticando muito. Me tornei professor em escolas técnicas e profissionalizantes, aprendi a ensinar aos outros o que eu passei a vida aprendendo na marra.

Isso é só um resumo da minha história, e mostra que é possível aprender por conta própria e desenvolver uma nova habilidade a partir de dedicação e esforço. Hoje, **eu quero compartilhar com você, através deste livro, como isso é possível!**



O que é design gráfico?

Para aprender design gráfico é fundamental entendê-lo.

Uma das melhores definições de design gráfico que já ouvi é esta da designer e autora Jessica Helfand:

“Design gráfico é uma linguagem visual que une harmonia e equilíbrio, cor e luz, escala e tensão, forma e conteúdo. Mas é também uma linguagem idiomática, uma linguagem de símbolos e alusões, de referências culturais e inferências perceptuais que desafiam tanto o intelecto quanto o olhar”

A primeira parte é um sumário convencional do design gráfico, com o qual todos concordamos. Mas a segunda parte (em destaque) nos leva para uma área mais densa: ela trata o design como uma **força expressiva**.

Essa segunda afirmação deixa claro que a consciência cultural é tão importante para um designer quanto suas habilidades técnicas e suas qualificações acadêmicas.

Quanto mais sensível você se tornar em relação ao mundo ao seu redor, melhor será a sua resposta criativa em relação a este mundo.

Isto significa estudar o design em **todas as suas manifestações contemporâneas e a história do design** e das artes visuais em geral, mas também quer dizer **conhecer o mundo além do design gráfico**.

Às vezes os designers, como outros profissionais por aí, imaginam que o mundo gira ao redor do seu umbigo, do design gráfico. Isto acontece especialmente quando se trabalha com design muitas horas por dia.

Mas aí vai uma dica. **O mundo não gira ao redor do design!** Bons designers, em sua maioria, têm interesses pessoais que vão muito além do design gráfico. O design pode até ser a sua preocupação maior, mas ele não deixa de ter outros interesses¹.

¹ Parte do texto retirada de Websinder – [O que é preciso para ser um bom designer?](#)



O que não é design gráfico?

Aprender um software de edição de imagem como o Photoshop, um aplicativo de desenho vetorial como o Illustrator ou CorelDRAW e construir coisas bacanas usando estas ferramentas não é design.

Eu sei que a maioria das pessoas começa por aí, eu comecei assim, não há problema nisso, mas é necessário ter consciência que para ser um designer qualificado e competente **você precisa de bagagem conceitual abrangente**, além do que já discutimos na seção anterior.



Design não é estética

Design é projeto, e projeto é você ter uma questão para resolver e estudar formas estruturais e visuais para solucioná-la.

Claro que **o resultado tem que ser bem estruturado** e esteticamente atraente, de acordo com o público para o qual o produto é destinado.

Design não é lego

Você não pega blocos prontos ou partes de outros projetos e monta tudo em uma página achando que isso vai resolver um problema visual ou de comunicação.

A construção de **projetos de design consistentes requer estratégia, planejamento, conhecimento da causa do problema a ser resolvido** e das soluções que podem ser adotadas para resolvê-lo.

Design não é saber um aplicativo

O **software é uma ferramenta**, você pode escolher qualquer uma para te ajudar a desenvolver um projeto, até mesmo o simples “papel e lápis”.

Mas o conceito necessário para uma solução eficiente só pode ser implementado através de **amplo conhecimento teórico e prático** de princípios e de fundamentos.

Design não é uma coroa

Você não se torna a pessoa mais inteligente do mundo e nem o rei do universo por saber fazer design. É comum encontrarmos profissionais mesquinhos por aí, não seja assim.

Compartilhe o que sabe, ensine e peça ajuda sempre que precisar. Você fará muito mais pelo mercado criativo do que qualquer outro profissional.



Design não é desenho

A menos que você vá trabalhar com ilustração, quadrinhos, animação 2d ou 3d, saber desenhar não é uma habilidade indispensável.

Se você souber desenhar bonequinhos palito, caixas retangulares e círculos imperfeitos, já é o suficiente para rascunhar suas ideias e resolver a maioria dos problemas visuais que antecedem a etapa em computação gráfica.



Design não é mágica

Muito do que se cria é baseado em conhecimento, mas também em experimentação. Para isso é necessário colaboração com outros profissionais, até mesmo de outras áreas. Nada se revolverá magicamente, esforço e dedicação são indispensáveis para criar projetos inovadores e consistentes².

² Com referências de Cute Drop – [O que não é design](#)



Designer precisa fazer faculdade?

Sem dúvidas, a faculdade é um momento importante, mas o mercado de trabalho atual já deixou bem claro que **ter uma formação acadêmica não é garantia de nada.**

Em termos de experiência profissional, é possível que a faculdade não faça diferença, mas ela é uma etapa crucial na vida adulta.

O mercado demonstra todos os dias que a faculdade não é lá um grande diferencial. Você com certeza já ouviu falar no termo “micreiro”, usado para designar aquelas pessoas que entendem de softwares, **mas não tem bagagem técnica ou teórica.**

Há também os designers de formação, que apesar do canudo, **não trazem consigo nenhum tipo de experiência** e sequer conseguem externar o que aprenderam na faculdade.

E vemos os profissionais com experiência e portfólio invejáveis, **mas que são formados em outras áreas** que não tem nada a ver com design, **muitos sequer são formados.**

Com isso só podemos concluir que não é a faculdade que faz o profissional, e sim o contrário. Dependendo da dedicação aplicada, a pessoa pode se tornar um bom designer utilizando tudo o que a formação pode oferecer, sem ter pisado de fato em uma faculdade.

A resposta para essa pergunta (se o designer precisa de faculdade) não é simples, e depende muito da realidade e da personalidade de cada um.

Veja abaixo as principais opções que você tem à disposição quando decide aprender:

Faculdade

A faculdade ainda é o modelo de ingresso mais indicado e mais seguro. Você tem como vantagens o ambiente acadêmico, a orientação e tutoria de professores capacitados além da vantagem competitiva que o canudo ainda oferece em corporações, principalmente multinacionais.

Curso técnico

Os cursos técnicos têm uma duração menor do que os cursos de nível superior e tem foco em capacitar para uma profissão específica.

Diferente da faculdade, que traz uma abordagem ampla que permite você se posicionar em diferentes mercados, o curso técnico tem foco na capacitação profissional, você aprende uma habilidade específica voltada para uma função específica (webdesign, computação gráfica, arte-final, ui, ux, etc).

Autodidata

O ingresso através do estudo autodidata é mais difícil mas ainda assim o mais comum. Proporciona um aprendizado direcionado às necessidades específicas e muitas vezes se restringe ao aprendizado estritamente prático (se aprende enquanto trabalha).

Então qual é o melhor?

Antes de responder esta questão, você precisa fazer algumas perguntas a si mesmo(a):



Qual é a carreira que você quer seguir dentro do Design?

A evolução tecnológica e do próprio design tem ramificado cada vez mais as possibilidades de carreira dentro da área.

Vivemos na era das *nanoempresas* e do conhecimento especializado, onde um indivíduo pode se especializar em um nicho bem específico e garantir exclusividade no mercado.

A divisão que antes era apenas entre design gráfico, design de produto e web design hoje tomou proporções muito maiores. Service design, business design, design thinking, UX, UI, product design, entre outras, estão entre as inúmeras alternativas.

Nem todas as áreas do design são dependentes de um emprego formal, que tem as suas exigências de formação e toda a tralha burocrática.

Você pode ser um freelancer e trabalhar a partir do seu escritório em casa. Isso vai depender do quão bom você é no que faz e na sua capacidade de se posicionar no mercado competitivo.

Além da grande quantidade de carreiras, você também vai encontrar possibilidades muito diversas de formação, da faculdade a cursos tecnólogos e técnicos com duração que varia de 1, 2 até 4 anos.



Como você pretende aprender?

Isso depende diretamente da sua personalidade, disciplina e capacidade de organização. Devem ser considerados também os fatores demográficos e sociais.

Você é capaz de se dedicar verdadeiramente a aprender algo novo sozinho? Se sim, talvez você possa estudar por conta própria.

Se você tem facilidade no aprendizado autodidata e mergulha de cabeça quando quer aprender algo novo, pode tirar o melhor proveito possível de uma formação acadêmica, **mas também pode aprender muito sozinho**, pesquisando, lendo e através de [cursos online](#).

A maioria das pessoas que aprende uma profissão de maneira autodidata acaba sofrendo pela **deficiência no direcionamento do estudo e pela falta de bagagem teórica e conceitual** além das questões motivacionais e de foco.

Por outro lado, desenvolve mais facilmente habilidades práticas que também são fundamentais. Requer dedicação e principalmente consciência em buscar fontes de conhecimento que possibilitem um aprendizado completo.



Como você pretende adquirir experiência e prática?

A formação tradicional vai gradualmente perdendo a importância quando você se aprofunda na experiência e na prática, mas é extremamente importante que você se mantenha informado e atualizado sobre as tendências da sua área.

É claro que a formação acadêmica, quando bem aproveitada, pode trazer frutos muito bons em termos de experiência e prática. Por outro lado, o profissional que já possui estrada e já conhece muito bem esses dois ingredientes também pode usufruir de tudo o que uma faculdade pode oferecer.

Mas e se você já tem uma formação acadêmica que não é especificamente na área de design? Você pode aproveitar o conhecimento que adquiriu na faculdade, seja ela de Marketing (que é o meu caso), Publicidade e Propaganda, Programação, entre outras, e buscar o conhecimento e a prática da área de design, por que não?

Uma coisa você precisa ter em mente:

No mercado de trabalho, não adianta teoria se você não tem prática e um bom portfólio.



No final das contas, é uma escolha pessoal

Apesar de todos os pontos levantados, fazer ou não fazer uma faculdade é uma escolha pessoal.

Se você já fez um curso superior e está pensando em entrar para esta área, pode ser bem cansativo ter de recomeçar tudo de novo.

Se você não tem condições de investir em uma faculdade ou mesmo tempo para se dedicar e ingressar em uma pública, pode ser mais atrativo fazer um curso técnico ou tecnológico para pegar uma formação mais específica.

Agora se você tem força de vontade e acima de tudo quer aprender por conta própria uma nova profissão que atenda às suas necessidades de vida, estudar por conta própria pode ser uma saída mais interessante³.

³ Com trechos de Felipe Melo Guimarães – [Uma polêmica nem um pouco nova: Designer precisa fazer faculdade?](#)



O perfil do designer gráfico

Para ser um profissional criativo você precisa ter conhecimento de mundo e experiência em diversos campos de estudo, isso vai te ajudar a inovar e se manter competitivo no mercado de trabalho.

É o que chamamos de **conhecimento multidisciplinar**.

É necessária uma boa bagagem e referências culturais, conhecimento em áreas como **comunicação, marketing, publicidade, administração, negociação, relacionamento, atendimento, entre outros**, além da bagagem teórica e prática nativas à função.



Quer um exemplo?

Imagine que o seu objetivo é ser um designer gráfico freelancer, especializado em projetos de identidade visual e que irá captar e atender seus clientes por conta própria.

1. Você precisará de boas **técnicas de marketing** para desenvolver, estabelecer preço e anunciar os seus serviços de maneira competitiva.

2. Vai precisar entender o mínimo de **mídias sociais** para veicular anúncios e alcançar o seu público alvo de maneira segmentada.
3. Terá de ter uma **boa comunicação escrita e falada** para alcançar este público e para se relacionar com seus clientes.
4. Vai precisar entender o mínimo de **administração** para gerenciar o seu negócio, lidar com questões fiscais e de organização.
5. Isso tudo além de deter o conhecimento em design necessário para efetivamente resolver o problema do seu cliente.

Neste guia você vai encontrar referências para estudar os assuntos inerentes a área de design gráfico, **mas é importante buscar outras fontes de conhecimento e inspiração** para os demais assuntos exemplificados.

Uma boa maneira de conseguir isso é lendo livros, revistas, jornais e blogs sobre os assuntos que você gosta (e até os que você não gosta tanto).

No blog do Clube do Design há uma página de referências que, além de alguns dos livros que vamos citar aqui, tem uma lista bem grande de blogs nacionais e internacionais sobre design e outros temas que você pode começar a seguir.



Biblioteca de referências do Clube do Design

Você pode começar por aí, mas a internet é um lugar infinito repleto de conhecimento nos mais diversos assuntos.

Não se limite à internet, é claro, diversifique as suas fontes de conhecimento assim como um investidor faz com suas aplicações financeiras. Invista em livros, [cursos livres](#), feiras, workshops e eventos profissionais pela sua cidade.

Quanto mais conhecimento acumular, melhor e mais competitiva será a sua bagagem multidisciplinar.



Como aprender melhor por conta própria?

A jornada de aprendizado autodidata é difícil e exige bastante dedicação e foco. Se manter motivado durante o percurso pode ser uma tarefa difícil, aqui estão algumas dicas que irão te ajudar a se tornar um autodidata melhor.



Oportunidades Online

Não subestime o poder de alcance da internet, hoje, praticamente, tudo é feito no ambiente virtual. Fazer um [curso online](#), não significa estar sozinho, pois optando por uma instituição de ensino de qualidade e o direcionamento certo é possível tirar todo o proveito dos cursos disponíveis.

Claro, como estará estudando a distância, a determinação de estudar sozinho será por sua conta, por isso, ser autodidata fará um diferencial.



Metas e Objetivos

A educação independente não possui nenhuma estrutura pré-estabelecida ou formalizações, pelo contrário, é você quem toma essas decisões.

Esse aspecto pode ser tanto positivo, quanto negativo, dependendo de como você irá lidar com ele. Portanto, estabeleça metas e objetivos realistas, sólidos e claros, mas seja responsavelmente flexível.



Auto avaliação

Estudantes independentes bem-sucedidos precisam saber como avaliar suas habilidades antes de passar para as próximas etapas.

Por isso, experimente e desenvolva os métodos e rotinas que funcionem para você, afinal, nem todo mundo aprende da mesma maneira. Além disso, tenha consciência de suas fraquezas e pontos positivos e prevenir que possíveis problemas e obstáculos não desanimem e prejudiquem seu desempenho.

Tempo

Estudar por conta própria exige do autodidata um maior comprometimento de tempo, seja esse período alguns minutos ou horas por dia.

Estabeleça um cronograma e saiba respeitá-lo. Seja mais eficiente diminuindo as distrações, proponha listas, calendários e outros materiais podem ajudar você com essa tarefa.

Descanse

Não confunda, relaxar não é necessariamente dormir. Você certamente precisará deixar sua mente descansar após longos períodos de aprendizado, isso fortalece o cérebro e facilita o processo de retenção de informações. Quando uma sessão de estudos é muito extensa, faça pausas e envolva-se em alguma atividade mais simples.

Alimentação

Evite o uso de estimulantes como café e energéticos e evite alimentos gordurosos e com muito açúcar.

Assim como o resto de seu corpo, seu cérebro precisa de nutrientes e substâncias específicas para funcionar bem.

A memória, raciocínio, capacidade de concentração e tantas outras habilidades dependem de hábitos alimentares saudáveis.

Exercícios Físicos

Várias pesquisas indicam que exercícios físicos ajudam a manter o cérebro saudável e melhora sua oxigenação. Esse processo ajuda a processar melhor os estímulos e informações recebidas externamente. Além do mais, as atividades aeróbicas, especialmente, ajudam a moldar as habilidades cognitivas, muito importantes para o aprendizado⁴.

⁴ Com informações de Academia do Concurso Online – [Autodidata: Como aprender melhor por conta própria](#)



Guia de estudos autodidata

A partir deste ponto você vai encontrar um guia de referências para o seu estudo do design gráfico. É o que você deve estudar para se tornar um profissional minimamente qualificado.

Os assuntos são baseados nas grades curriculares de **cursos de nível superior e técnico** em design gráfico. Eles foram organizados por prioridade, de maneira que você possa ter contato com alguns temas iniciais antes de partir para outras leituras.

Alguns assuntos também exigem conhecimento prévio, por isso, seguir o cronograma indicado pode ajudar a evitar confusão e retrabalho na hora da pesquisa.

Como boa parte das referências abrange mais de um assunto, você encontrará referências repetidas em alguns temas. O objetivo é informar quais livros também abrangem aquele assunto.

Acima de tudo, o que você vai encontrar aqui são indicações e referências do que estudar, não devem ser considerados os únicos temas que você deve aprender e muito menos limitar as suas fontes de estudo.

Como já conversamos, você deve diversificar as suas fontes de conhecimento e estudar sobre outros temas em livros e na internet para **desenvolver conhecimento multidisciplinar**.



Importante

Todo o cronograma mostrado aqui está disponível no em um board no Trello que pode ser acessado [clicando aqui](#).

Se você não sabe como usar o trello, clique aqui e assista ao vídeo de treinamento, é rápido e fácil.



Como escolher os livros?

Antes de partirmos para as referências, é importante mencionar que você encontrará muitos livros indicados a seguir. A maneira com que você vai consumir este conteúdo depende do seu acesso a eles.

Não é necessário adquirir todos os livros indicados, você pode selecionar os que mais se ajustem as suas expectativas e também ao seu bolso.

Uma excelente maneira de escolher entre as indicações, é pesquisar em livrarias online pelos temas e verificar algumas características:

1. **Qual é o ano da edição:** edições mais novas costumam ser mais atualizadas;
2. **Quantas páginas o livro possui:** quanto mais páginas, melhor;
3. **Quais os temas abordados no livro:** algumas referências trazem mais temas em um único volume, o que é melhor, já que você pode estudar mais assuntos com um único livro;

4. **O livro faz parte de uma coleção:** se sim, verifique se a coleção aborda os outros temas que você precisa estudar. Comprar uma coleção as vezes sai mais em conta;
5. **Qual é o preço do livro:** É claro que você deve avaliar se o preço cabe no seu bolso. Uma boa alternativa é procurar por livros usados em sebos ou em grupos nas redes sociais.

Uma alternativa é também procurar por ebooks ou sites de download de livros. Só tome cuidado para não acabar praticando pirataria, hein!

Como dizia a minha mãe: **“você não precisa abraçar o mundo com as pernas”**, então vá com calma, compre os livros apenas na medida que vai estudando e dedique-se aquele assunto por inteiro.

A medida que vai evoluindo nos estudos, vai ganhando propriedade em decidir qual o próximo passo, e qual o próximo livro para a sua coleção de estudos.

No board do trello que acompanha este ebook, eu vou colocar, na medida do possível, referências de sites e livrarias onde os livros podem ser adquiridos.

Também vou colocar lá referências de textos que eu encontrar pela internet e que podem ajudar nos estudos. Fique ligado(a)!
Agora sim, vamos ao nosso guia de estudos!

1. Fundamentos do design

Introdução ao Desenho Industrial: Aspectos Históricos e Conceituais. Definição de termos. Situação atual. Os sistemas de produção e os objetos. Corporações, manufaturas e o sistema mecanizado. Tecnologia: história e sociedade. Pós-modernidade.



Livros que você pode ler

O Panorama do Design Gráfico Contemporâneo - a Construção, a Desconstrução e a Nova Ordem

Bomeny, Maria Helena Werneck

O que É Design Gráfico?

Newark, Quentin

Design Industrial - Bases para a Configuração dos Produtos Industriais

Löbach, Bernd

Design como prática de projeto

Gui Bonsiepe

O Essencial do Design Gráfico

Gordon, Maggie / Gordon, Bob

Qualificação Técnica Em Design Gráfico - o Papel Das Artes Gráficas, História, Teoria E Prática

Mendonça, Luciane

Princípios Universais do Design

Lidwell, William / Butler, Jill / Holden, Kristina

Novos Fundamentos do Design

Lupton, Ellen / Phillips, Jennifer Cole

Design para quem não é designer

Williams, Robin

Pesquisa Visual - Introdução às Metodologias de Pesquisa Em Design Gráfico

Noble, Ian

Design - História, Teoria e Prática do Design de Produtos

Bürdek, Bernhard E.

2. História da Arte e das Técnicas

Introdução ao estudo da História da Arte e das técnicas do Design. Teoria da Arte. Análise dos Estilos nos períodos compreendidos entre a Pré-História e Antiguidade Clássica ao século XVIII. Conceitos característicos das diferentes concepções de obra de arte. Natureza da criatividade de obra de arte. Relação entre estética e cultura.

Relação entre tecnologia, cultura e arte. A revolução industrial e suas consequências na produção artesanal, nas artes aplicadas e nas artes maiores. Análise dos estilos e das fases históricas compreendidas entre o fim do século XVIII e a época contemporânea. História do design e sua interação com o desenvolvimento tecnológico desde a Revolução Industrial até o surgimento da Bauhaus. As transformações na arte no século XX, a partir da difusão das novas vertentes e massificação do consumo.

As vanguardas do século XX. Surgimento das Escolas de Design e sua evolução e interfaces com outras áreas do conhecimento. História da Industrialização no Brasil. Movimentos contemporâneos.



Livros que você pode ler

História da Arte

Proença, Graca

História da Arte e do Design - Princípios, Estilos e Manifestações Culturais - Série Eixos

Pinheiro, Antonio Carlos da Fonseca Bragança / Crivelaro, Marcos

A História da Arte – Pocket

Gombrich, Ernst Hans

Pequena História da Arte

Battistoni F,duilio

Arte e Percepção Visual - Uma Psicologia de Visão Criadora

Arnheim, Rudolf

Design - História, Teoria e Prática do Design de Produtos

Bürdek, Bernhard E.

O Panorama do Design Gráfico Contemporâneo - a Construção, a Desconstrução e a Nova Ordem

Bomeny, Maria Helena Werneck

Design Industrial - Bases para a Configuração dos Produtos Industriais

Löbach, Bernd

Princípios Universais do Design

Lidwell, William / Butler, Jill / Holden, Kristina

Novos Fundamentos do Design

Lupton, Ellen / Phillips, Jennifer Cole

3. Teoria da Percepção

Aspectos gerais e históricos da percepção visual.

Desenvolvimento dos estudos sobre percepção: fenomenologia e teoria geral da Gestalt. Estudos sobre cognição e forma.

Introdução às teorias discursivas. Estudo, usos e aplicações dos conceitos desenvolvidos no Design Gráfico.

As referências deste tema são muito ricas e abrangem grande parte do que você precisa aprender não apenas sobre teoria da percepção, mas também sobre outros temas já mencionados e outros que serão mencionados à frente.



Livros que você pode ler

Percepção - Fenomenologia, Ecologia, Semiótica

Santaella, Lucia

Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia

Santaella, Lucia / Noth, Winfried

Princípios Universais do Design

Lidwell, William / Butler, Jill / Holden, Kristina

Novos Fundamentos do Design

Lupton, Ellen / Phillips, Jennifer Cole

Arte e Percepção Visual - Uma Psicologia de Visão Criadora

Arnheim, Rudolf

Dicionário Visual de Design Gráfico

Furmankiewicz, Edson

Elementos do Design - Guia de Estilo Gráfico

Samara, Timothy

Elementos do Design - Rowena Kostellow e A Estrutura Nas Relações Visuais

Hannah, Gail Greet

Elementos de Semiótica Aplicados ao Design

Niemeyer, Lucy

Pensar com imagens

Jardi, Enric



Referências que você pode ler

[A psicologia da gestalt e a ciência empírica contemporânea](#)

[O que é Gestalt?](#)

[Gestalt: Os Princípios Aplicados No Design](#)

[Gestalt: Introdução às suas Leis](#)

[Gestalt para Designer](#)

[Guia Digital Sobre a Gestalt](#)

[Fundamentos da Arte e do Design: uma maneira particular de ver](#)

[The Close Relationship Between Gestalt Principles and Design](#)

[The designer's guide to Gestalt Theory](#)

[Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt](#)

[Gestalt Theory in Typography & Design Principles](#)

[Gestalt principles of perception - 1: figure ground relationships](#)

[Gestalt principles of perception - 2: similarity](#)

[Gestalt principles of perception - 3: proximity, uniform connectedness, and good continuation](#)

[Gestalt principles of perception - 4: common fate](#)

[Gestalt principles of perception - 5: closure](#)

4. Semiótica Aplicada ao Design

Percepção e Linguagem: recuperação de conceitos. Aspectos gerais da semiótica: teorias, estudos de linguagem e da informação. A semiótica no âmbito da visualidade: signos e significação.

Simbolismo e semi-simbolismo. O texto visual: estruturalismo, linguagem, leitura e produção de sentido.



Livros que você pode ler

Design, Comunicação e Semiótica - Estudo e Pesquisa Das Relações Transversais

Nojima, Vera Lúcia

O Que é Semiótica

Santaella, Lucia

Elementos de Semiótica da Comunicação

Peruzzolo, Adair Caetano

Semiótica, Informação e Comunicação

Coelho Netto, J. Teixeira

Percepção - Fenomenologia, Ecologia, Semiótica

Santaella, Lucia

Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia

Santaella, Lucia / Noth, Winfried

Teorias da Comunicação - Conceitos, Escolas e Tendências

Franca, Vera Veiga / Martino, Antônio Luiz

Semiótica & Literatura

Pignatari, Décio

5. Sintaxe Visual

Elementos visuais básicos do design e da linguagem visual.
Elementos estruturais de composição visual. Estímulo do raciocínio visual e expressivo.

Se você chegou até este ponto lendo uma boa parte das referências apresentadas, já tem muuuuuuuuita bagagem conceitual e já compreende a sintaxe visual.



Livros que você pode ler

Design para quem não é designer

Williams, Robin

Gramática Visual

Leborg, Christian

Design, Comunicação e Semiótica - Estudo e Pesquisa Das Relações Transversais

Nojima, Vera Lúcia

Pesquisa Visual - Introdução às Metodologias de Pesquisa Em Design Gráfico

Noble, Ian

Qualificação Técnica Em Design Gráfico - o Papel Das Artes Gráficas, História, Teoria E Prática

Mendonça, Luciane

Princípios Universais do Design

Lidwell, William / Butler, Jill / Holden, Kristina

Novos Fundamentos do Design

Lupton, Ellen / Phillips, Jennifer Cole

Arte e Percepção Visual - Uma Psicologia de Visão Criadora

Arnheim, Rudolf

Elementos do Design - Guia de Estilo Gráfico

Samara, Timothy

Dicionário Visual de Design Gráfico

Furmankiewicz, Edson

6. Teoria e Prática da Cor

Teorias e Percepção da cor. A cor em diferentes superfícies e contextos. Aplicação e investigação da cor. Esquema cromático por meio de pesquisa e criação. Contrastes e fenômenos. Cor e Gestalt.



Livros que você pode ler

O essencial da cor no Design

SENAC

Cor, espaço e estilo - Todos Os Detalhes Que Os Designers De Interiores Precisam Saber

Grimley, Chris / Love, Mimi

O Guia Completo da Cor

Fraser, Tom / Banks, Adam

Psicodinâmica Das Cores Em Comunicação

Farina, Modesto

A Cor no Processo Criativo - Um Estudo Sobre Bauhaus e a Teoria de Goethe

Barros, Lilian Ried Miller

A Pintura - O Desenho e a Cor

Lichtenstein, Jacqueline

A Psicologia Das Cores - Como As Cores Afetam a Emoção e a Razão

Heller, Eva

A Cor Na Arte

Gage, John

Da Cor a Cor Inexistente

Pedrosa, Israel

Vamos Conhecer As Cores

Gonyea, Mark

Preto - a História de Uma Cor

Pastoureau, Michel

Elementos do Design - Guia de Estilo Gráfico

Samara, Timothy

Elementos do Design

Rowena Kostellow e A Estrutura Nas Relações Visuais - Hannah, Gail Greet

Elementos de Semiótica Aplicados ao Design

Niemeyer, Lucy

7. Tipografia

História da tipografia. Evolução técnica e da linguagem. Estudo da anatomia das fontes: Terminologia tipográfica, espaçamento e kerning. Tipos com e sem serifa, caligrafia e tipografia.

Tipografia como projeto de Design: tipografia clássica e experimental, qualidade tipográfica, famílias tipográficas, largura e peso, ligaturas, conjunto de caracteres. Legibilidade. Tipografia digital.



Livros que você pode ler

Tipografia - Col. Design Básico

Ambrose, Gavin / Harris, Paul

Manual de Tipografia - A História , a Técnica e a Arte

Clair, Kate / Busic-Snyder, Cynthia

Pensar Com Tipos

Lupton, Ellen

Tipos na Tela - Um Guia Para Designers, Editores, Tipógrafos, Blogueiros e Estudantes

Lupton, Ellen

O que É Tipografia?

Jury, David

Tipografia Pós-moderna

Jacques, João Pedro

Tipografia Vernacular Urbana

Costa, Carlos Zibel

A Linguagem Invisível da Tipografia

Spiekermann, Erik

Tipografia Digital - o Impacto Das Novas Tecnologias

Farias, Priscila

Tipografia & Design gráfico: Design e produção de impressos e livros

Joaquim da Fonseca

8. Layout, Grids, Programação Visual

Planejamento e execução de projetos: marca / imagem corporativa / manual de identidade visual; projeto gráfico editorial; design informacional. Design de peças gráficas promocionais; design social; desenvolvimento de produtos sustentáveis; tendências.

Elementos básicos do design e suas aplicações, elementos compositivos na construção de projetos e produção gráfica. Conceitos básicos da teoria de Pierce.



Livros que você pode ler

Design editorial - Jornais e revistas / Mídia impressa e digital

Yolanda Zappaterra, Cath Caldwell

Do material ao digital

Bonsiepe, Gui

Layout

Ambrose, Gavin / Harris, Paul

Sistemas de Grelhas - Edição Bilíngue

Müller-brockmann, Josef

Grid - Construção e Desconstrução

Samara, Timothy

Design de Identidade da Marca

Wheeler, Alina

Manual de Identidade Visual - Guia Para Construção

Munhoz, Daniella Michelena

Não Me Faça Pensar – Atualizado

Krug, Steve

Curso de Design gráfico - Princípios e práticas

David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempel

9. Fotografia

Introdução à história da fotografia. Conhecimentos dos elementos mecânicos da câmera fotográfica. Técnicas básicas de fotografia. Princípios de laboratório fotográfico. Fotografia como meio de linguagem e expressão.

Elementos básicos da fotografia digital. Tratamento de imagens. Estudos da fotografia aplicada ao design gráfico. Estudos de elementos de significação na mensagem visual através da linguagem fotográfica.

A fotografia é o assunto mais importante para quem quer seguir carreira como retocador de imagens, artista digital, modelagem 3d, animação, motion graphics, entre outros. Estudar fotografia não significa apenas tirar fotos, mas compreender a luz, sua física e elementos.



Livros que você pode ler

Fotografia - o Guia Visual Definitivo do Século XIX À Era Digital

Ang, Tom

Sobre Fotografia

Sontag, Susan

A Câmara Clara

Barthes, Roland

O design da fotografia

Webb, Jeremy

O Olho do Fotógrafo - Composição e Design Para Fotografias Digitais Incríveis

Freeman, Michael

Fotografia - 50 Conceitos e Técnicas Fundamentais Explicados de Forma Clara e Rápida

Dilg, Brian

Composição - de Simples Fotos a Grandes Imagens

Excell, Laurie

Pensar, Sentir, Ver - Percepção e Processo Em Fotografia

Macleay, Scott

A Foto Em Foco - Uma Jornada na Visão Fotográfica

Duchemin, David

10. Desenho, Desenho técnico, Desenho de observação e expressão, ilustração

Estudo perceptivo do objeto tridimensional, sua estrutura, relações e proporções na representação bidimensional. Leis da perspectiva e as leis que a regem. Emprego do desenho como ferramenta de análise e observação de formas humanas, naturais e artificiais.

Representação bidimensional da forma. Construções fundamentais. Polígonos e cônicas. Concordâncias. Inicialização dos sistemas de projeção no primeiro e terceiro diedro (ABNT, DIN e ASA). Planificação. Representação bidimensional do projeto no 1º e 3º diedro, por meio das vistas, de acordo com as Normas Técnicas vigentes (ABNT). Identificação dos planos de projeção. Cortes e seções. Detalhamento da peça e construção de estruturas tridimensionais.

Apesar de o desenho não ser uma habilidade indispensável (não é necessário ser um ilustrador para ser designer gráfico), conhecer suas técnicas, conceitos, teorias e práticas é de fundamental importância.

Além disso, muitas áreas do design, principalmente industrial, exigem conhecimentos em desenho técnico, então é uma boa estar por dentro do assunto.



Livros que você pode ler

Desenho Técnico Industrial: Introdução Aos Fundamentos Do Desenho Técnico Industrial

Schneider, W

Desenho Para Design - Uma Contribuição do Desenho de Observação Na Formação Dos Designers

Carlos Plácido Da Silva, José / Koji Nakata, Milton

Desenho para Designers

Pipes, Alan

Desenho de Observação

Curtis, Brian

Urban Sketching - Guia Completo de Técnicas de Desenho Urbano

Thomas Thorspecken

Sketching - Técnicas de Desenho Para Designers de Produto

Eissen, Koos / Steur, Roselien

Leia isto se quer fazer desenhos incríveis

Leamy, Selvyn

Coleção: Como desenhar de forma errada / Técnicas de desenho / Desenho anatômico / Um olhar criativo

Petter Jenny



Referências que você pode ler

[Desenho Técnico Industrial](#)

[J Lima Estúdio](#)

[Camila Cabal](#)

[Eu desenho](#)

[Desenhe tudo](#)

[Brush Work](#)

11. Produção e Editoração de Imagens, Computação gráfica

Origens e história da Computação Gráfica. Softwares de editoração e produção de imagens vetoriais, bitmap, 2D e 3D. Tecnologia e Design. Princípios básicos de funcionamento, componentes e características do ambiente digital. Pixel, resolução de imagem, entrada e saída de informações. Conceitos de Multimídia.

Estudo avançado de ferramentas digitais utilizadas na produção e tratamento de imagens vetoriais e bitmaps, 2D e 3D, edição de texto e diagramação.

Note que tudo o que você precisa aprender de computação gráfica (Photoshop, Illustrator, Indesign, CorelDRAW, aplicativos 3d, entre outros assuntos relacionados a tecnologia) está neste tópico.

É uma parte muito pequena do seu estudo, isto reforça a importância do estudo dos temas mostrados aqui, as teorias, os conceitos, demonstrando que dominar um software de computação gráfica não é nem o começo da sua jornada.



Livros que você pode ler

Computação Gráfica - Teoria e Prática Vol 2

Azevedo, Eduardo

Fundamentos de Computação Gráfica - Série Eixos - Informação e Comunicação

Gonçalves, Marcio da Silva

O Essencial da Ilustração

Banks, Adam / Caplin, Steve

Manual de Animação

Williams, Richard

Não Me Faça Pensar

Krug, Steve

Curso de Design gráfico

David Dabner, Sandra Stewart, Eric Zempel

Do material ao digital

Bonsiepe, Gui

Manual do Estudante de Design - Seu Guia Definitivo Para Se Destacar No Mercado Criativo

Editora Europa



Referências que você pode ler

[Clube do Design](#)

[Walter Mattos](#)

[Design Culture](#)

[Choco La Design](#)

[Designerd](#)

[Design Interativo](#)

[100% Design](#)

[Aparelho Elétrico](#)

[Designers Brasileiros](#)

[CuteDrop](#)

[Design On](#)

[Arte no Corel](#)



Cursos que você pode fazer

[Curso de Illustrator](#)

[Curso de InDesign](#)

[Curso de Photoshop](#)

[Curso de CorelDRAW](#)

[Curso de Design de Interfaces](#)

12. Produção gráfica

Conceituações e tendências de estilos gráficos. Planejamento gráfico. Diagramação. Aplicação da tipografia no projeto gráfico. Processos e mídias de impressão. Análise e execução conceitual, compositiva de elementos gráficos. Preparação de arquivos para impressão.

Pré-impressão: preparação de originais (traço e tom contínuo).

Fotomecânica: retículas; seleção de cores; cores especiais e sistemas industriais de cores para impressão. Impressão: termos, processos e problemas. Papel. Acabamento. Qualidade.

Conhecimentos em produção gráfica são fundamentais se você pretende trabalhar com projetos para impressão, comunicação visual, design editorial, entre outros.



Livros que você pode ler

Produção Gráfica para Designers - Série Oficina

Villas-boas, André

Impressão e Acabamento

Ambrose, Gavin / Harris, Paul

Produção Gráfica Para Designers

Gatter, Mark

Produção gráfica: arte e técnica na direção de arte

Collaro, Antonio Celso

Ilustração e Produção de Impressos - Série Eixos - Informação e Comunicação

Fidalgo, Joao Carlos de Carvalho / Brancalion, Mauricio Rallo

Novo Manual de Produção Gráfica

Bann, David



Referências que você pode ler

[Produção Gráfica – Clube do Design](#)

13. Criatividade

Teorias psicológicas e filosóficas sobre criatividade. O processo criativo, suas etapas e técnicas de desenvolvimento. A importância da criatividade nas organizações contemporâneas.



Livros que você pode ler

Arte e Ciência da Criatividade

Kneller, George Frederick

Criatividade e Processos de Criação

Ostrower, Fayga

Conceito criativo: Notas sobre o processo de criação na publicidade

Mano, Vinícius

Do Caos À Criação Publicitária

Carrascoza, Joao Anzanello

Terapia do Pensar - O Princípio do Pensamento e o Processo Criativo

Destefani, Andrea Deren

Manual de Criatividade Aplicada - Técnicas Eficazes Para Desenvolver Sua Criatividade e Inovação

Berg, Ernesto Artur

Criatividade - o Comportamento Inovador Como Padrão Natural de Viver e Trabalhar

Zogbi, Edson

14. Ergonomia Visual

Introdução ao estudo da Ergonomia, envolvendo os fundamentos e evolução. Abordagem dos aspectos visuais para o conforto humano dentro do sistema homem-máquina-ambiente, considerando a acuidade visual nas mídias digitais e impressas.



Livros que você pode ler

Introdução à Ergonomia - Da Prática à Teoria

Júlia Abrahão, Laerte Idal Sznclwar, Alexandre Silvino, Maurício Sarmet, Diana Pinho

Ergonomia Prática

Jan Dul, Bernard Weerdmeester

Design Ergonomia Emoção

Montalvão, Cláudia / Damazio, Vera

Ergonomia - Projeto e Produção

Itiro Iida, Lia Buarque de Macedo Guimarães

Ergonomia e Usabilidade - Em Ambiente Virtual de Aprendizagem

Júlia Abrahão, Uiara Bandineli Montedo, Fausto Leopoldo Mascia, André Leme Fleury, Helbert dos Santos

Ergonomia

Pierre Falzon

A Ergonomia em Busca de Seus Princípios - Debates Epistemológicos

François Daniellou

15. Gestão de Design

Gestão de Design na empresa. Importância da gestão. Campos de aplicação. Inovação e estratégias. Estrutura organizacional. Gestão de desenvolvimento de novos produtos. Relação produto-mercado. Gestor do Produto. Gestão da qualidade. Design como estratégia de competitividade.



Livros que você pode ler

Gestão do Design - Usando o Design para Construir Valor de Marca e Inovação

Borja de Mozota, Brigitte / Klöpsch, Cássia / Costa, Filipe Campelo Xavier da

Gestão Estratégica do Design. Como Um Ótimo Design Fará as Pessoas Amarem Sua Empresa

Emery, Stewart / Brunner, Robert

Aspectos do Design

Senai - Sp Editora

Pensamentos Sobre Design

Rand, Paul

Branding - A Arte de Construir Marcas

Hiller, Marcos

Briefing - Gestão do Projeto de Design

Phillips, Peter L.

Design Thinking

Ambrose, Gavin / Harris, Paul

Design Thinking & Thinking Design - Metodologia, Ferramentas e Uma Reflexão Sobre o Tema

Melo, Adriana / Abelheira, Ricardo

Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa Para Deletar o Fim Das Velhas Ideias

Brown, Tim

Design thinking brasil - Empatia, Colaboração e Experimentação Para Pessoas, Negócios e Sociedade

Ferreira, Luis / Tennyson Pinheiro

Branding - Gestão De Marcas

Tybout, Alice M. / Calkins, Tim

On Branding - 20 Princípios Que Decidem o Sucesso Das Marcas

Aaker, David

Paixão e Significado da Marca - o Ponto de Virada e Transformação de Marcas Pessoais e Organizações

Bender, Arthur

Gestão da Qualidade No Desenvolvimento do Produto e do Processo

Silva, Edson



Outros assuntos não menos importantes

Durante seus estudos você vai se deparar com conceitos universais que se estendem entre as diversas áreas de atuação de um designer.

A medida que você aprende e vai descobrindo a sua afinidade, pode ser que você queira ir além e mergulhar em outras áreas como animação, modelagem, interfaces, etc.

Então, seguem algumas dicas de assuntos que você pode se interessar em pesquisar:

Animação de Imagens, Motion graphics

Cinema de animação. Técnicas históricas de animação de imagens. Animação de imagens em computador. Animação de imagens para web.

Design de Interface

Internet. Arquitetura e navegação, interatividade. Design digital e suas propriedades formais. Espaços interativos elaborados com gráficos vetoriais e bitmaps.

Os elementos de navegação e a composição. Elementos da interface: background, janelas e painéis, botões e ícones, imagens, texto, menus.

Produto e Embalagem

Funções e uso. Classificação, normatização, código de barras. Etapas do processo de produção e materiais para confecção. Histórico. Execução de projetos. Rotulagem. Descarte e/ou re-uso.

Sinalização e Design de Superfícies

Sinalização Visual: Sistemas de sinalização. Sinalização interna e externa. Sistematização de informações verbais e não-verbais. Materiais, estruturas e processos de impressão. Pequenos e grandes formatos.

Design de Superfície: Caracterização do design de superfície. Desenvolvimento de imagens para revestimentos e criações para estampa e cerâmica. Materiais e processos gráficos para a aplicação em diferentes superfícies.



Qual é o próximo passo?

O objetivo deste guia é te acompanhar pela sua jornada de estudos. Mantenha-o sempre por perto e quando passar de uma fase para a outra, abra-o, revise e dê o próximo passo.

Não há linha de chegada, ninguém aprende tudo diz “não preciso mais aprender”. O aprendizado é um processo constante, infinito, que se renova desde sempre e para sempre.

Quando achar que está preparado(a) o suficiente, procure novos desafios, novas ambições, expanda o seu conhecimento para outras áreas, você não precisa ficar preso(a) a um único segmento em sua carreira.



Aqui vai a minha dica mais valiosa

Não se esqueça de que este guia só existe graças a alguém que **decidiu compartilhar o que sabe**. Então não seja egoísta, estude, aprenda e depois... **passe a diante!**

O mercado de design não vai melhorar se você ficar reclamando de braços cruzados ou destilando rancor e ódio contra aqueles que precisam de ajuda.

Nós só evoluímos graças as experiências que temos todos os dias e graças as pessoas que compartilham conosco um pedacinho de suas vidas. Um destes pedacinhos é o conhecimento.

Passe a diante!

Liute Cristian

QUERO SER DESIGNER GRÁFICO

...

Clique abaixo e conheça nossa rede de conhecimento



...

Participe do nosso [grupo no facebook](#).

