

O QUE PRECISO APRENDER PARA SER DESIGNER



Liute Cristian





QUAL NOSSO OBJETIVO?

Apresentar um norte para às pessoas que gostariam de seguir uma carreira e não tem ideia de como ou por onde começar a estudar. Faremos isto a partir do meu ponto de vista profissional e também da interação entre os participantes desta palestra.

<https://clube.design>

Conheça meus cursos em suitecriativa.com



LIUTE CRISTIAN

QUEM SOU EU?

Um carinha que adora compartilhar o que sabe

Arte-finalista e produtor gráfico autodidata, há 15 anos atuo no mercado de comunicação e produção gráfica. Atuei como arte-finalista por 8 anos no setor gráfico até ser contratado pelo setor de comunicação de uma multinacional.

Enquanto isso, atuei como designer gráfico freelancer e professor. Minha especialidade é desenvolver projetos de comunicação para impressão e meios digitais.

<https://clube.design>

Conheça meus cursos em suitecriativa.com

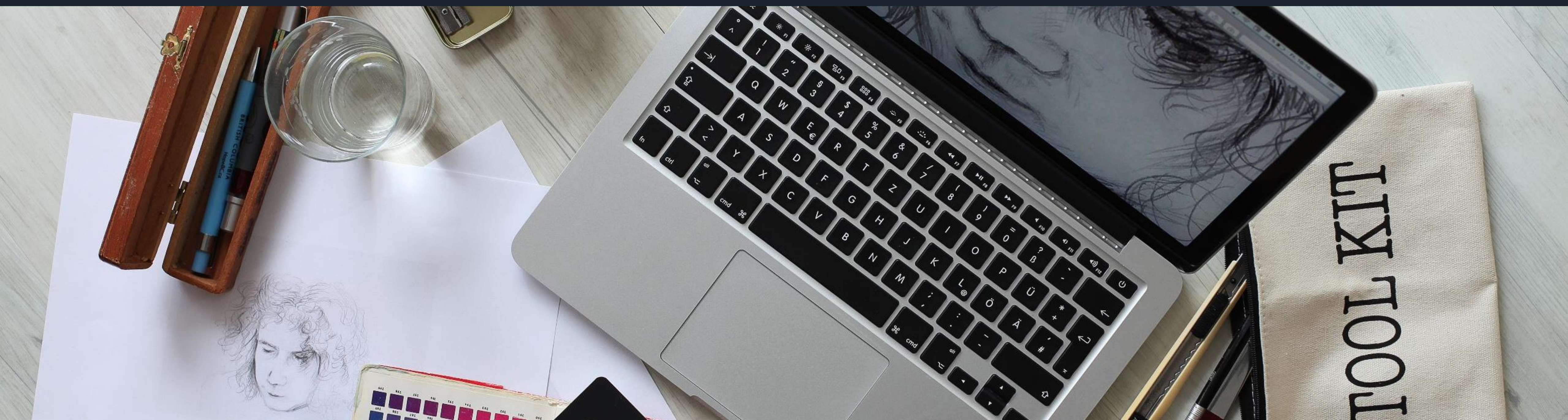
Sobre o Clube do Design

Nosso objetivo é compartilhar **conhecimento criativo**

Conheça o Clube do Design e também a nossa escola online, a Suíte Criativa. No Clube do Design você encontra artigos em texto e vídeos sobre design, criatividade, carreira e tutoriais dos principais aplicativos gráficos do mercado criativo.

Na Suíte Criativa você pode se matricular em cursos profissionalizantes e desenvolver uma nova habilidade.

VISITE NOSSO SITE



VAMOS COMEÇAR?

Esta apresentação não visa ditar uma regra de como você deve aprender ou que caminho deve seguir para ser um profissional qualificado. O objetivo aqui é compartilhar uma visão geral sobre o assunto e você deve tirar suas próprias conclusões e buscar novas referências para seu aprendizado.

Lembre-se: nosso objetivo é compartilhar nossas experiências e assim construir um mercado mais competitivo e valorizado.

O que é design gráfico?

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.

Jessica Helfand

O que não é design?

01

NÃO É ESTÉTICA

É projeto, solução, função

02

NÃO É LEGO

Requer estratégia,
conhecimento

03

NÃO É APLICATIVO

Requer conceito

04

NÃO É UMA COROA

Você não é o rei do universo

05

NÃO É DESENHO

Quem desenha é ilustrador

06

NÃO É MÁGICA

Colaboração e conhecimento
de mundo. Experimentação.

Perfil do designer

Um profissional com conhecimento multidisciplinar



Multidisciplinar

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

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.

<https://clube.design>

Conheça meus cursos em suitecriativa.com

Como aprender design?

De que maneira você pode ingressar no mercado de trabalho criativo?

1

FACULDADE

O mais indicado e também o mais frequente meio de ingresso.

2

CURSOS TÉCNICOS

A segunda opção mais indicada.

3

AUTODIDATA

A mais comum, mas também a mais difícil em termos de capacitação profissional.

Onde aprender design?

Qual o melhor caminho para você?



Faculdade

Direcionamento, ambiente acadêmico, orientação, vantagem competitiva (com ressalvas)



Curso técnico

Mais específico, foco na profissionalização



Autodidata

Aprendizando abrangente e focado na sua necessidade, geralmente se aprende praticando

QUAL É O MELHOR?

A resposta para essa pergunta tem muito a ver com a sua personalidade, disciplina e organização pessoal.

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

O ensino tradicional é... tradicional, e é um caminho para quem quer estudar de maneira direcionada e com uma definição clara de sua jornada de estudos.

A hand is pointing at a document that contains various icons and diagrams, including a gear, a lightbulb, a magnifying glass, and a network diagram. The background is a dark blue gradient.

Não dianta teoria se você não tem
prática e **um bom portfólio**

O que eu devo aprender?

Qual o caminho a se **trilhar**?



FUNDAMENTOS DE 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.

Proximidade, alinhamento, repetição, contraste.



SISTEMAS DE GRID

Grids tipográficos, construção de layouts de páginas, peças gráficas, obras de arte, projetos de logotipo.



CONCEITOS DE LAYOUT

Organização de conteúdo e hierarquia visual



TEORIA E PRÁTICA DA COR

Como a cor é gerada e afeta física e psicologicamente as pessoas



TIPOGRAFIA

História, teoria de construção e prática, tanto física quanto digital



FOTOGRAFIA

História, técnicas e mecânicas. Tratamento de imagem, fotografia no design, linguagem fotográfica.



COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Origens e história da Computação Gráfica, informática, conceitos de vetor, pixel, softwares vetoriais, edição de bitmap, 2d, 3d, vídeo.



CRIATIVIDADE

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



SINTAXE VISUAL

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



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.



SEMIÓTICA

Aspectos gerais, teorias, estudos de linguagem.



HISTÓRIA DA ARTE E DAS TÉCNICAS DE DESIGN

Estudo da História da Arte e das técnicas do Design



PRODUÇÃO E ANÁLISE DA IMAGEM

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



MARKETING, PLANEJAMENTO, COMUNICAÇÃO

Conceitos de marketing, mercado, negócios, planejamento e estratégias, técnicas e conceitos de comunicação



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.



OUTROS CAMPOS ESPECÍFICOS

Desenho, ilustração, animação, UI e UX,
programação, audiovisual, editorial, ergonomia,
produto, pesquisa, antropologia e cultura, gestão,
ética profissional.



A JORNADA NÃO TEM FIM

Como ser um profissional melhor?

01

BUSQUE INSPIRAÇÃO

Em trabalhos da área ou de outros segmentos

02

FAÇA NETWORK

Mantenha contato com outros profissionais

03

CONTINUE ESTUDANDO

Faça cursos, invista na sua carreira

04

LEIA BASTANTE

Faça dos livros a sua companhia de horas vagas

05

PRATIQUE AINDA MAIS

Não fique parado, procure tendências de desenvolva projetos inovadores

06

COMPARTILHE O QUE SABE

Colaboração e conhecimento de mundo. Experimentação.



Muito obrigado!

Sigamos compartilhando o que aprendemos

He who ignores discipline comes to poverty
shame, but whoever heeds correction is
The road to success is always
acceptance of your present condition

use to accept
often get it.
—W. SOMERSET MAUGHAM
something right than it does to
past you can
determine your future.