

# ***Design para quem não é designer***

## ***Módulo 1***

### ***Fundamentos de Design***



# Sumário

Aula 1 - O que é Design .....	1
Aula 2 - Arte e técnica.....	3
Aula 3 - Design realmente é subjetivo?.....	5
Aula 4 - Identidade .....	7
Aula 5 - Conceito .....	9
Aula 6 - Composição .....	11
Aula 7 - Espaço vazio .....	13
Aula 8 - Contraste.....	15
Aula 9 - Alinhamento .....	17

# *Aula 1 - O que é Design?*



## ***Você já ouviu falar. Mas sabe o que é?***

### **Design? Designer?**

A primeira coisa que vamos fazer é alinhar uma coisa bem importante e que seguido as pessoas erram ao falar:

**Design:** é a área de conhecimento. A profissão.

**Designer:** profissional que atua com design.

Se formos pensar na abrangência do que faz um designer, é muito difícil explicar exatamente a sua atuação. Mas se formos para o núcleo, para a essência, fica mais simples. De uma maneira geral, fazer design é projetar. O designer é um criador, inventor, solucionador. É alguém que usa as ferramentas disponíveis para solucionar algo.

E justamente por isso, é difícil definir a abrangência da área. Um designer pode, por exemplo, ser contratado para aumentar a eficiência do transporte público. E para isso, ele pode usar ferramentas de diversas áreas. Desde estofados mais confortáveis para os assentos até aplicativos para celular que mostram horários e trajetos. Mas pode ser que ele encontre alguma solução inovadora que venha de outra área, como a química. Imagina se ele implementa um aparelho que neutralize os odores em ônibus e trens?

Normalmente estamos acostumados a definir as profissões de acordo com o tipo de ferramentas que usam ou o tipo de trabalho que executam. Portanto, dentro destes padrões clássicos, é realmente difícil definir design.

Mas se olharmos de outra perspectiva, é muito simples. **O designer é um projetista que usa tudo o que estiver ao seu alcance para conseguir solucionar problemas e gerar resultados.**



## *Aula 2 - Arte e técnica*



## É uma ciência exata ou humana?

Design é artístico ou técnico? É uma ciência exata ou humana? Como classificá-lo?

Esse justamente é o ponto central: não dá para enquadrá-lo em nenhuma dessas instâncias. Design está entre a arte e a técnica. **É uma ciência exata e ao mesmo tempo humana.** Ele usa elementos de ambas.

Portanto, um designer precisa ter um olhar analítico e racional assim como possuir um forte senso artístico. Ele precisa ter uma visão global do processo.

Se pensarmos em um aplicativo, podemos ter um bom exemplo. A programação e o layout podem até ser feitos por pessoas diferentes, mas no final das contas o produto final é um só. Quem está do outro lado não vai escolher ver só o layout ou ver só a programação. É um único projeto, um único produto. No design não olhamos as coisas de forma fragmentada. Não adianta usar a melhor farinha do mundo em um bolo mas usar um ovo estragado. O resultado final vai ser um bolo ruim. E no final das contas quem comeu o bolo não está preocupado sobre de quem é a culpa. Ele simplesmente vai achar o bolo ruim. **O design está concentrado no produto final e em como ele vai ser percebido pelo usuário.**

Então, cada vez mais eu acredito, que o design de um produto digital passa tanto pelas mãos de quem faz o layout do que pelas mãos de quem programa. Não consigo mais olhar o design como algo unicamente de responsabilidade do front-end. Design é projeto. E programadores igualmente projetam.





***Aula 3 - Design realmente  
é subjetivo?***



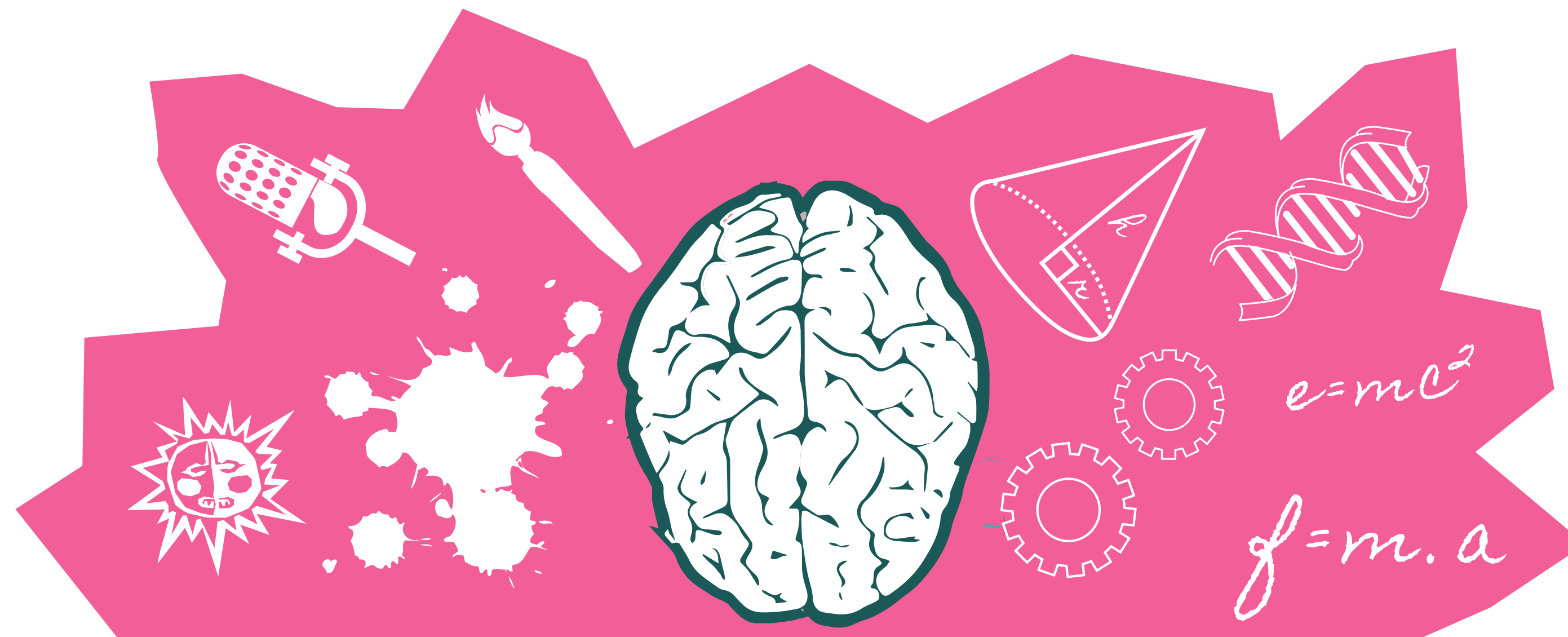
## Só sensibilidade artística basta?

Pensar design significa usar a racionalidade e o emocional. Usar senso artístico e também lógica matemática. É estar entre ciências humanas e exatas utilizando o melhor dos dois mundos.

Um designer não escolhe uma cor ao acaso. Existem diversas coisas que são levadas em conta neste processo. Cada cor tem uma vibração específica e provoca sensações diferentes nos nossos cérebros. Ao mesmo tempo, ela carrega diversos significados sociais associados a ela. Portanto, um profissional leva em conta diversos aspectos nesta escolha. Isto ocorre também na seleção de uma tipografia ou imagem.

Por muito tempo o design foi considerado arte. Ele até usa instâncias e ferramentas artísticas. Mas ele também usa diversas ferramentas das ciências exatas.

Claro que sensibilidade artística ajuda muito. Mas, se pedirmos para uma inteligência artificial criar um layout e passarmos para ela referências de quem é o público e algumas técnicas e informações sobre cores e tipografia, ela conseguiria fazer um trabalho bem eficiente. Pode ser que faltasse aquele toque humano que torna um projeto incrível. Pode ser que não seja inovador. De repente até não surpreendesse muito. Mas provavelmente funcionaria.





## *Aula 4 - Identidade*



## Qual a identidade de uma empresa?

Uma pessoa é um ser individual. Ela se mostra ao mundo pelo seu corpo, voz e roupas. Mas como é com uma empresa? Ela pode ter diversos funcionários, diversas sedes, formas diferentes de aparecer, como site, propaganda de tv, etc.

Com uma pessoa, muitas vezes estas coisas são naturais. Elas simplesmente aparecem. Claro, que elas podem ser pensadas por um assessor de imprensa, estilista, etc. Mas com o aparecimento de grandes empresas, foi necessário manter uma unidade na identidade.



Uma das funções do design é criar, manter e zelar por esta identidade. E para isso, usa-se tudo o que for preciso: cores, tipografia, estilos de imagem, linguagem, formas. Desde o uniforme até a frota de veículo precisa falar a mesma língua.

Essas coisas devem trabalhar de maneira uniforme, mostrando para as pessoas o que esta empresa é, no que ela acredita, quais são as suas características.

Se pedirmos para uma pessoa descrever uma empresa, ela vai falar sobre os pontos de contato e no que percebeu sobre eles. Loja, site, entrega, atendimento pelo telefone, aplicativo, etc. Portanto, um designer deve pensar e planejar todas estas coisas. Se a estratégia é mostrar acolhimento, por exemplo, todos estes materiais devem transmitir isso. A tipografia e cores do site devem ser amigáveis. O atendimento por telefone e chat deve ser humanizado. O aplicativo deve ter uma linguagem simples e informal.

Criar identidade requer pensar em todos os pontos de contato de uma empresa, organização ou pessoa.



## ***Aula 5 - Conceito***



## E por aonde começamos?

### Vamos começar por como não começamos.

Ninguém inicia um projeto de design abrindo um software gráfico e criando um layout. Isso é como entrar em um barco e sair mar a dentro sem ter a menor ideia de aonde se vai.



A primeira coisa a fazer saber para aonde se vai. E para isso, se planeja a mensagem que se deseja passar e o caminho a seguir. Justamente por isso, pensa-se primeiramente no **conceito**. Isto é, uma ou mais palavras chaves que norteiam um projeto e que devem ser percebidas (de forma conciente ou inconciente) com facilidade pelo público.

Todas as escolhas de um designer acabam se baseando nestas palavras. Se escolhermos transmitir o conceito de tradição, provavelmente serão escolhidas fontes serifadas e cores mais escuras e menos vibrantes.

**Tradição**

Se o conceito for tecnologia, a escolha provável será por fontes sem serifa e cores frias.

**Tecnologia**

Portanto, design não precisa ser bonito. Ele precisa representar um conceito. Transmitir o que uma marca ou empresa precisa.

Pensa em uma vitrine. Ela pode ser linda, bem feita e construída. Mas se os produtos parecem caros, uma pessoa que não está disposta a pagar muito, não vai entrar na loja.

Agora imagina que você quer baixar um aplicativo divertido para passar o tempo? Você vai procurar coisas legais e divertidas. Pode ser que existam apps lindos, bem feitos. Mas se eles não transmitirem diversão, você não irá baixar eles naquele momento.

## *Aula 6 - Composição*





## E como fazer tudo falar a mesma língua?

Não basta que todos os elementos transmitam uma identidade. É preciso que eles conversem entre eles. É preciso criar uma composição coerente. Pense bem: você pode estar na praia, vestindo trajes de banho ou em um casamento, vestindo uma roupa formal e isso não altera quem você é. Ambas são versões suas que se adaptam a cada lugar. E seria até estranho misturar as duas. Pense em como seria estranho estar de terno, gravata, bermuda e chinelo ao mesmo tempo?!

Quando se faz um produto de design, leva-se em conta coisas muito parecidas. A escolha de formas, cores, tipografias e imagens precisam combinar entre si. E justamente por isso precisamos pensar na composição.

Por isso, em um projeto gráfico de um aplicativo, site, revista ou qualquer outro produto digital ou físico, pensa-se antes em uma família tipográfica para usar. A ideia é usar um grupo pequeno de fontes (pequeno mesmo, ok? Três já costuma ser bem legal). Uma tipografia para títulos, outra para subtítulos, outra para texto, e assim por diante.

A mesma coisa se faz com cores. Normalmente em um projeto, cria-se uma paleta de cores. Ajusta-se um estilo de saturação e brilho, algumas combinações de cor e aplica-se aos projetos.

O mesmo se faz com estilos de efeitos, com escolhas de imagens e muitas outras coisas. A ideia é que um projeto de design fale todo a mesma língua. Claro que algumas vezes pode ser legal mudar isso drasticamente. Muitas vezes precisamos criar algo que chame muita atenção e se destaque do resto. Mas isso é uma escolha e não um acidente de percurso.

O mais importante é ter uma visão global do projeto e escolher elementos que conversem graficamente entre si. Isso cria organização, identidade e unidade. Além de tudo, quando pensamos nestas coisas antes, fica mais fácil na hora de executar o projeto, pois basta aplicar a paleta de cores, estilos gráficos e famílias tipográficas previamente escolhidas.

### Paleta de Cores:

Paleta 1:							
Paleta 2:							
Paleta 3:							
Paleta 4:							

**SF Compact Bold**  
SF Compact Regular  
SF Compact Thin

**Helvetica Neue Condense Bold**  
**Helvetica Neue Medium**  
Helvetica Neue Ultralight



# Aula 7 - Espaço vazio

## ***E por aonde começamos?***

### ***Vamos começar por como não começamos.***

Não é necessário preencher cada canto de um layout com elementos gráficos.

Ninguém vai achar que você não trabalhou o suficiente por ter entregue um layout limpo e com poucos elementos.



## ***Vazio também é elemento de comunicação***

Normalmente quando alguém inicia no design e está fazendo os seus primeiros layouts, costuma preencher cada espaço de uma tela ou folha. Mas isso quase sempre acaba criando uma grande poluição visual.

Espaço vazio também é um elemento de comunicação. E por sinal, um elemento dos mais importantes. Quando uma algo está sozinho em um espaço, com poucos elementos em volta, isso gera um grande destaque para para este objeto.

Pense no seguinte: em um palco de um show, quase sempre estão os artistas principais. Agora a platéia está do outro lado. Amontoadada para assistir. Imagina se fosse o oposto?!

Agora pense em um site de compras. Se houverem muitos botões em destaque, quase não veremos o botão de comprar.



### ***Repita comigo:***

Não vou poluir o meu layout.

Não vou poluir o meu layout.

Não vou poluir o meu layout.

Não vou poluir o meu layout.

## *Aula 8 - Contraste*





## Preciso fazer todos elementos iguais?

Olhe para os caracteres abaixo. Eu tenho certeza de que facilmente você irá encontrar o número 1.

000000000000000000000000000000000000  
0000000000000000**1**0000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000  
000000000000000000000000000000000000

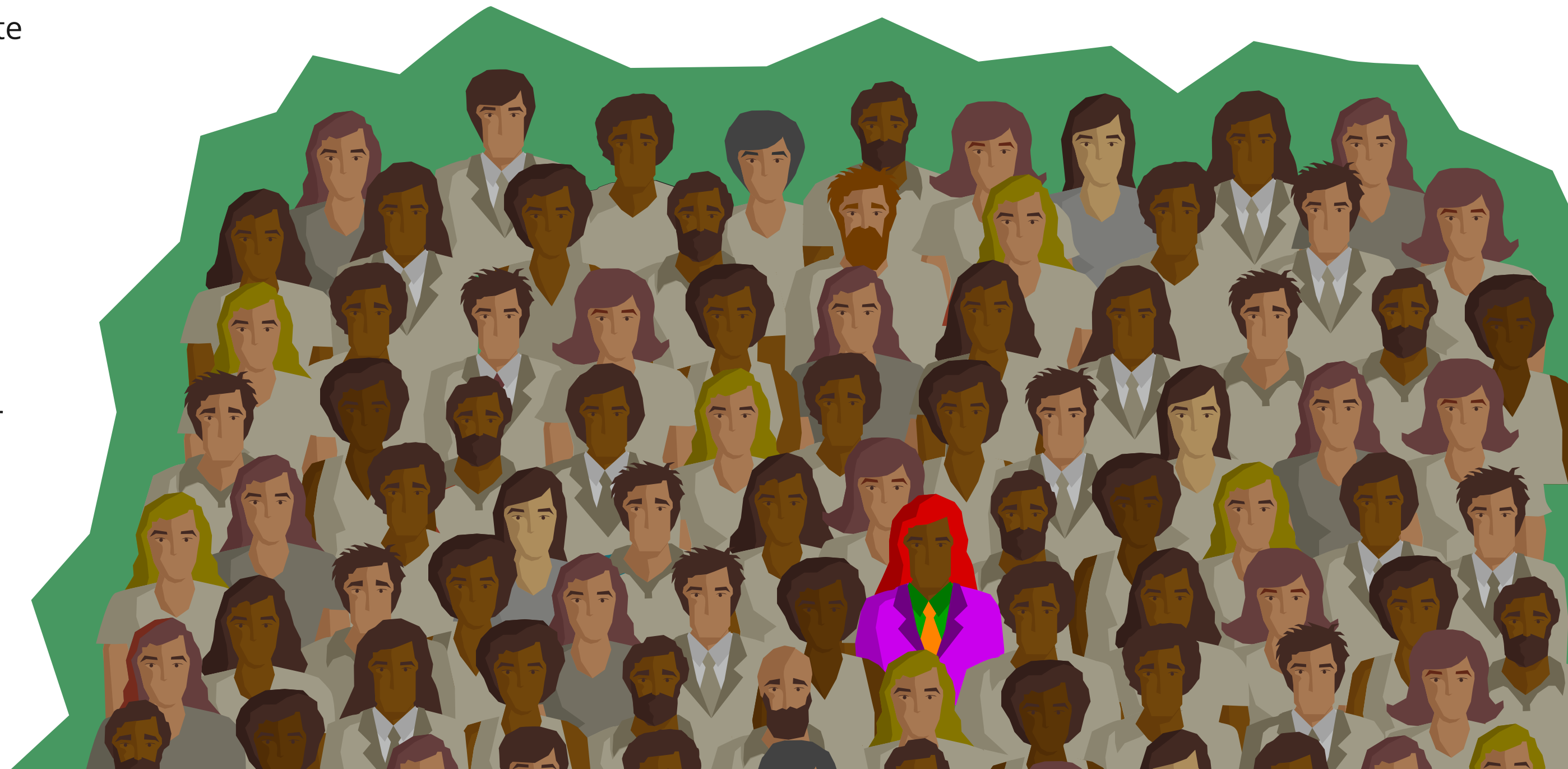
Agora, neste outro grupo de caracteres, encontrar o número 1 provavelmente será mais difícil.

2084782988379267948732740764826358962  
9847289346749781657894367864378563478  
5634785678346578346587346578365894768  
9427982675897678678934678637965793456

Isto porque no primeiro caso há contraste de forma, cor e tamanho. E isso facilita o olho a achar este elemento. Nosso olhar sempre vai massificar elementos parecidos e vai se concentrar no que é diferente. E podemos usar isso ao nosso favor ao desenvolver um layout.

Quando queremos destacar algo, contraste é muito importante. Pode ser de cor, forma, estilo. O que importa é que em um projeto gráfico você deve conduzir o olhar do usuário. Deve mostrar o que é mais ou menos importante. O que merece ou não atenção.

***Esta frase aqui deve ser bem importante pois ela está em um lugar diferente, com um alinhamento só dela, cores únicas e inclusive em outra tipografia. Mesmo antes de iniciar a leitura você deve imaginar que as palavras neste lugar são mais importantes do que no restante desta página.***



## ***Aula 9 - Alinhamento***



## ***Porque devemos alinhar as coisas?***

### ***Existe uma explicação?***

Na natureza não encontramos padrões de alinhamento. Isso é algo puramente humano. O nosso cérebro processa melhor padrões alinhados, ordenados e organizados. Ninguém sabe muito ao certo porque. Há algumas teorias que indicam que é por conta de um afastamento da natureza. É como se o ser humano se sentisse a parte ou até superior a natureza.

Outra possibilidade é que ao estar alinhado é sinal que já foi modificado por uma pessoa. Logo, não está sujeito à imprevisibilidade da natureza.

## ***Alinhe o seus layouts***

Se algo estiver alinhado você nem vai perceber. Agora, se estiver desalinhado, vai ser nítido. Certamente saltará aos olhos. Assim como esta página. Imagino que você deva estar com vontade de arrumar os elementos. Deixá-los ordenados e arrumados.

Objetos desalinhados causam um extremo desconforto e sensação de desorganização;

Portanto, ao desenvolver um layout, lembre que os elementos dispostos em uma tela ou página precisam estar ajustados e ordenados. Justamente por isso costuma-se fazer uma grade aonde planeja-se cada elemento colocado antes mesmo de criá-los.

