Nome: Lucas Gabriel Da Silva

Tarefa-4: Aula invertida com Pesquisa online em grupo (com até 4 pessoas) sobre “Planejamento visual e layout: • Desenvolvimento do layout; • Prototipação de baixa fidelidade e alta fidelidade; • Modelagem da Navegação” e elaborar trabalho em Editor de texto ou Apresentação de Slides ou ainda em seu caderno abordando os temas pesquisados. Essa tarefa será avaliada como Pesquisa.

É o plano inicial que definirá as características visuais de um peça de [design gráfico](https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_gr%C3%A1fico). Projeto gráfico é um conjunto de elementos que formam e dão características a um meio de informação.

No jornal impresso, o projeto gráfico define principalmente o formato do papel, a [famílias tipográficas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fam%C3%ADlias_tipogr%C3%A1ficas) usadas e a [malha tipográfica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Malha_(tipografia)).

Um bom projeto gráfico editorial é aquele que conduz os olhos dos leitores sem se tornar o elemento principal daquela página. Sem interferir na qualidade da leitura. As imagens, o tamanho das fontes tipográficas, a posição de [títulos](https://pt.wikipedia.org/wiki/T%C3%ADtulo), [retículas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ret%C3%ADcula), [boxes](https://pt.wikipedia.org/wiki/Box), [fios](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fio), enfim, todos os elementos visuais devem ser adequadamente pensados e posicionados com o objetivo de atender a uma necessidade editorial.

Um projeto gráfico é constituído de uma série de plataformas que formam a sua lógica construtiva. Estas estruturas definem o seu aspecto de visual—layout: cores, tipografia, design, etc.—bem como seu aspecto editorial—textos, linguagem, e conteúdo. Geralmente um projeto gráfico é antecedido de uma série de perguntas junto ao cliente, o que se denomina briefing. O objetivo do briefing é enfatizar questões que servirão de ferramentas relevantes na constituição do projeto. Para desenvolvimento de um projeto gráfico, são necessários aproximadamente de sete a dez dias antes da etapa seguinte, que é chamada "Reunião de pauta", evento em que se reúnem os Designers e as equipes de Marketing, Publicidade e Editoração. A finalidade é justamente determinar qual o formato que o projeto gráfico terá e de que forma ele será representado na mídia expressa. Leva-se em torno de dez dias de produção editorial antes da publicação propriamente dita do projeto gráfico. Nesta etapa são realizados uma série de procedimentos que revisam a própria estrutura do projeto. Na próxima etapa é realizada a diagramação, evento que une os aspectos visuais de um projeto com os aspectos gráfico-editoriais. Leva-se em torno de sete dias para tal. Feito a diagramação é enviado ao cliente um layout para ser aprovado. Com a aprovação é feita a revisão ortográfica e enviada à gráfica o material, que retornará com uma prova que antecede a publicação. Até então leva-se aproximadamente 10 dias em média. Validadas as provas editoriais, dá-se início à publicação do material, evento que já antecipadamente é fonte de reunião entre as equipes de publicidade e propaganda.

Layout gráfico ou Projeto Gráfico tem como seus componentes a área de design ou formato de página e as margens, que tal como em todo o restante processo de design deve ser bem fundamentado pelo conteúdo do trabalho e pela perspectiva criativa. Como e onde vai ser utilizado e visualizado o nosso layout, este deve ser efectuado tendo em conta vários sobrepostos.

O tamanho e o formato podem variar entre o de bolso e de parede, duas ou três dimensões. Ao desenvolver [projectos de design para a web](https://pt.wikipedia.org/wiki/Web_design" \o "Web design) ou multimédia em que a área está predefinida, as proporções devem ser levadas em conta. Um designer no momento de iniciar um desenvolvimento de um trabalho necessita de fazer sempre primariamente um desenho da estrutura da página a elaborar, aqui deverá já conter informações como, largura do topo, margens inferiores e laterais (localizadas com objectivos de manutenção e condução do olhar), o número de colunas de texto, imagens e sua organização e, se for caso, o número de páginas ou a numeração das páginas. Com estas decisões já tomadas, a estrutura das páginas pode ser individual ou com páginas mestras, para permitir a repetição automática da estrutura já previamente estudada.

Estruturar o [layout](https://pt.wikipedia.org/wiki/Layout) ao longo de uma serie de páginas ou superfícies de modo a obter uma flexibilidade máxima sem perder a continuidade, é importante para manter a atenção do leitor. As proporções das margens vão variar de acordo com o contexto de design, mas como linha condutora, a margem inferior é normalmente o dobro da margem do topo e a margem inferior duplica a largura da margem exterior.

A maior parte do trabalho de design gráfico implica um número de tamanhos diferentes e elementos proporcionais que devem ser coordenados por um diretor de arte.

Em publicidade e propaganda, o layout é uma ideia estruturada da peça, uma montagem visualmente organizada da peça de comunicação, um desenho, um arranjo do proposto, sem estar necessariamente finalizada. Usada para aprovação do material, que após aprovado será finalizado, comprando as fotos, ilustração, inserção do texto correto, etc. Layout não é a mesma coisa que um Rough (Rafe).

Aprenda o que significa o termo layout e como é o seu desenvolvimento na criação de um site

Quase tão importante quanto ter um [site](https://superbiz.com.br/blog/o-que-e-e-por-que-criar-um-site/) rápido e prático é fazer com que ele seja visualmente agradável para quem acessa. Não só isso: o usuário precisa encontrar tudo que procura sem dificuldade. É por esse motivo que você deve dar atenção especial ao layout do seu site na hora de produzi-lo.

Do inglês, o termo “layout” corresponde à forma como os textos e imagens serão organizados em uma página. Geralmente, ele é pensado por um profissional de design responsável por alinhar beleza, necessidade e usabilidade.

Isso significa criar um layout bonito, de acordo com a identidade visual do seu negócio e que atenda às demandas de funcionalidades do seu site.

Como é o processo de criação do layout de um site?

1. Briefing

O primeiro passo é descobrir o que o site precisa. Diante disso, é elaborado o briefing – um documento com a finalidade de registrar as necessidades do cliente e o que ele espera do projeto. Quanto mais detalhado for o briefing, melhor será a execução do layout.

É nessa etapa que você vai explicar ao designer quais páginas quer que o seu site tenha, como imagina a aparência dele e quais elementos são indispensáveis para o seu projeto.

Por exemplo: você precisa de um site institucional, um portfólio ou uma loja virtual? O objetivo do site é apresentar seus produtos e serviços ou funcionar como um cartão de visita? Seu conteúdo será mais visual ou escrito?

Se ainda não tenha essas respostas, não se preocupe! Um dos trabalhos da equipe de produção é, antes de mais nada, entender como a sua empresa funciona, quais são as necessidades dela e, a partir disso, propor os melhores caminhos para você alcançar seus objetivos no mundo virtual.

Aqui na Superbiz, o briefing é feito rapidamente por telefone: você responde perguntas preparadas com o intuito de identificar as exigências do seu site e a partir dessas informações nosso time de designers desenvolve um layout.

2. Desenho

Logo depois, as informações são repassadas para o designer. Ele será o encarregado de escolher as melhores cores, fontes, imagens e ícones, além de organizar todos os elementos na disposição mais eficiente de acordo com o seu negócio.

Esse processo é feito buscando inspiração em outras páginas da web; referências nos concorrentes do setor; e pesquisando tendências ou práticas que já dão certo nos sites do segmento. Dessa forma, é possível criar algo único e diferente, mas que segue as melhores técnicas e recursos disponíveis no mercado.

Nessa etapa, o designer entrega o desenho do seu site – ou seja: um esboço, em imagem, de como ele vai ficar. Aqui, se acaso não reprovar algo, você pode solicitar alterações e ajustes para adequar o projeto ao seu gosto. Geralmente, este desenho inclui três partes principais: topo, corpo da página e rodapé.

3. Execução

Por fim, é hora de dar vida ao layout aprovado. É nesse momento que o negócio sai do papel e ganha vida: as páginas escolhidas serão programadas para dar funcionamento ao site e torná-lo navegável.

Também é durante essa etapa que as seções são preenchidas com o conteúdo da sua empresa. Lembre-se de utilizar fotos com boa resolução e textos objetivos, atrativos e de qualidade. Afinal, de nada adianta ter um site bonito se o seu público não encontrar as informações que ele precisa lá.

Com o layout executado, enfim, seu site está pronto para ir ao ar e alavancar as vendas da sua empresa. Que tal?

Na etapa de planejamento de um projeto digital, seja ele um e-commerce, aplicativo ou website, é muito importante criar um protótipo para avaliar os recursos e interações. Mas, existem diferentes tipos de fidelidade de protótipos e podemos destacar 3 principais:

Baixa fidelidade;

Média fidelidade;

Alta fidelidade;

Protótipos de Baixa Fidelidade

Os protótipos de baixa fidelidade, também chamados de rascunhos ou sketches.

No início do planejamento de projetos, eram desenhados à mão, utilizando papel, lápis e borracha. Hoje existem alguns softwares que auxiliam nesta atividade, porém, o que fica realmente definido como sendo um protótipo de baixa fidelidade e sua maneira superficial de passar a ideia do projeto.

Um protótipo de baixa fidelidade visa definir de modo simples como seria a interação do usuário com o projeto não tendo nenhuma preocupação com elementos ligados ao design.

Muitas vezes é utilizado para auxiliar na definição do projeto e levantamento dos requisitos necessários.

Protótipos de Média Fidelidade

Já os protótipos de média fidelidade (normalmente chamado de wireframes) são protótipos muito utilizados já em um trabalho que envolve [arquitetura de informação](http://www.vitaminaweb.com.br/servicos/planejamento-digital/arquitetura-da-informacao/).

Utilizam softwares de prototipação, tais como o Balsamiq ou Axure e tem como principais objetivos:

Definir a estrutura de conteúdo da interface;

Definir o peso, relevância e relação entre os elementos;

Criar um layout básico (com conteúdos e imagens de marcação);

Criar simulações simples de uso (ex: clicar em um botão);

O protótipo de média fidelidade também se torna algo navegável, ou seja, o usuário consegue navegar entre as diferenças seções do projeto.

Ou sejam, os protótipos de média fidelidade não utilizam recursos de design avançados como cores e imagens e não possui simulações complexas de uso.

Protótipos de Alta Fidelidade

Um protótipo de alta fidelidade (mockup) já possui uma representação bem mais próxima do projeto a ser criado. Na maioria dos casos é possível simular o fluxo completo de todas as funcionalidades de modo a medir a interação do usuário como se fosse o produto final, é claro, sem resgatar e salvar nada em banco de dados.

Em termos de aparência visual já fica bem mais próximo do layout final onde muitas vezes é necessário o envolvimento da equipe de criação para produção de peças gráficas para deixar o protótipo com um design mais atrativo.

Mockup, wireframe ou sketch?

Não existe um convenção definida sobre estes nomes. Tem que chame mockup de wireframe ou até mesmo wireframe de skech ou vice-versa. No final das contas, todos eles remetem no desenvolvimento de um protótipo e a definição da fidelidade que ele tem que seguir tem que ser de acordo com o tipo de projeto e o tempo que se poderá ter para sua criação.

Modelos de evolução de um protótipo

Um protótipo tem que ser sempre atualizado ou depois que chegamos em um determinado ponto devemos abandoná-lo? Existe os dois modelos e definimo-os como prototipação evolucionária e prototipação descartável.

Prototipação evolucionária

A prototipação evolucionária consiste em produzir um modelo inicial de protótipo e ir refinando-o ao longo de várias fases de desenvolvimento do projeto até atingir sua forma final.

Prototipação descartável

A prototipação descarvável consiste em criar modelos que abordam os detalhes do projeto em determinado momento e depois são descartados.

Conclusão

Existem diversos tipos de fidelidade de protótipos e metodologias de prototipação. Para definir qual a correta vai depender do orçamento e tempo que se tem para o projeto, mas uma coisa é fato: Todo o projeto que tem um protótipo considerado em seu planejamento tem muito mais chances de ter seu sucesso alcançado ou fracasso evitado.

Modelagem web (também conhecida como desenvolvimento web dirigido a modelo) é um ramo da [engenharia web](https://pt.wikipedia.org/wiki/Engenharia_web) que endereça questões específicas relacionadas ao projeto e desenvolvimento de [aplicações web](https://pt.wikipedia.org/wiki/Aplica%C3%A7%C3%A3o_web) de larga escala. Particularmente, ela foca nas notações de design e linguagens visuais que podem ser usadas para a construção de aplicações web robustas, bem estruturadas, úteis e de fácil manutenção. Projetar um [site web](https://pt.wikipedia.org/wiki/Site) com grante quantidade de dados equivale a especificar suas características em termos de várias abstrações ortogonais. Os principais modelos básicos que estão envolvidos no projeto de uma aplicação web complexa são: estrutura de dados, composição de conteúdo, caminhos de navegação e modelo de apresentação.[[1]](https://pt.wikipedia.org/wiki/Modelagem_web#cite_note-1)

Várias linguagens e notações foram inventadas para a modelagem de aplicações web. Entre elas, pode-se citar:

[HDM](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=HDM&action=edit&redlink=1) - W2000

[RMM](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=RMM&action=edit&redlink=1)

[OOHDM](https://pt.wikipedia.org/wiki/OOHDM)

[ARANEUS](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=ARANEUS&action=edit&redlink=1)

[STRUDEL](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=STRUDEL&action=edit&redlink=1)

[TIRAMISU](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=TIRAMISU&action=edit&redlink=1)

[WebML](https://pt.wikipedia.org/wiki/WebML)

[Hera (metodologia de desenvolvimento web)](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hera_(metodologia_de_desenvolvimento_web)&action=edit&redlink=1)

[UML Web Application Extension](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=UML_Web_Application_Extension&action=edit&redlink=1)

[Engenharia Web baseada em UML](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Engenharia_Web_baseada_em_UML&action=edit&redlink=1) (UWE)

[ACE](https://pt.wikipedia.org/wiki/ACE)

[WebArchitect](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=WebArchitect&action=edit&redlink=1)

[OO-H](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=OO-H&action=edit&redlink=1)