

Marcelosmbr

<https://github.com/Marcelosmbrr>

SUMÁRIO

1. WEB DESIGN	1
1.1. FRONT END + WEB DESIGN.....	1
1.1.1. O QUE SABER A MAIS?.....	2
2. FONTES	3

1. WEB DESIGN

Web Design é uma área que deriva em suma do Design gráfico, lógico que com suas particularidades que se refere a aplicação para dispositivos web, mas os **principais conceitos, como** Teoria das cores, Tipografia, Gestalt, Grid, Imagens, entre outros, são presentes para essa área.

Um layout em algum programa gráfico, como o Adobe Photoshop, é algo estático inutilizável, pois trata-se apenas de uma imagem. Então para que a imagem de uma interface, projetada por um Web Designer, se torne realmente algo utilizável com possíveis ações pelo usuário, é necessária a posterior ação do profissional Front-End – o sujeito que torna o layout idealizado e projetado, em algo real e funcional. Para isso, como deve-se saber, as tecnologias necessárias são, no mínimo, a linguagem de marcação HTML, e a linguagem de estilização chamada CSS.

1.1. FRONT END + WEB DESIGN

Como vimos o Web Designer cuida da criação da interface gráfica, já o Front-End da codificação que tornará possível que a interface gráfica, projetada no Adobe XD, Sketch ou Photoshop, por exemplo, seja de fato um produto funcional.

Sendo assim, fica claro que as duas áreas não são uma mesma, mas ao invés disto, se complementam nitidamente, sendo interessante pensarmos em adquirir conhecimentos das duas, dentro do necessário e útil para a profissão. Por exemplo, mesmo que um sujeito, em suas circunstâncias, seja requisitado como um desenvolvedor Full Stack, será um diferencial se, ao invés de beber o todo de apenas uma área, expandir os horizontes para ter uma noção do geral.

É importante enfatizar que aquele que tentar ser muito bom em muitas áreas, provavelmente será apenas razoável em todas que tentar. Existe a especialização porque cada ser humano só pode ser muito bom, e conhecer muito, sobre uma mesma área do conhecimento, ou, ainda, uma parte de uma área. Mas, não creio que conhecer as principais ferramentas de um Web Designer seja uma tentativa de ser, paralelamente, um de fato, e também um desenvolvedor Front End. Não é sobre ser um e outro, mas sobre ser um desenvolvedor Front End que conhece, e sabe utilizar produtivamente as ferramentas e os conhecimentos básicos de um Web Designer.

1.1.1. O QUE SABER A MAIS?

Em termos de tecnologias práticas, poderíamos citar:

- Photoshop;
- Illustrator;
- Adobe XD e Adobe Portfolio;
- Edição de vídeos com, por exemplo, Sony Vegas;

Em termos de conhecimentos teóricos e gerais, que podem ser encontrados tanto em cursos online, quanto em livros:

- UX e UI;
- Teoria das cores e cores na Web;
- Tipografia na Web;
- Acessibilidade na Web;

2. FONTES

<https://www.chiefofdesign.com.br/o-que-todo-web-designer-precisa-saber-conceitos-de-web-design/>

<https://neilpatel.com/br/blog/web-design/>