

Design Digital



Teoria das Cores Complementares

Identidade Visual

Sociedade Digital

Tipos de Design

Triádicas

Layout

Análogas

Tipologia

Círculo cromático

As cores no dia a dia

Usabilidade

Tetrádicas

Complementares divididas

Matiz, Brilho e Saturação.

Cores primárias e secundárias


Monocromática

Prof. Me. Luciano Bérgamo

1

Aula 1

Conexões



Conexões:

- Design Curso DSM
- Design Algoritmos
- Design P.I.-1
- Plano de Ensino, Provas, Notas, Princípios, Atividades e (Apresentação – Alunos)

Prof. Me. Luciano Bérgamo

2

Aula 1

Conexões



Conexões:

Design Curso DSM

Design Algoritmos

Design P.I.-1

Plano de Ensino, Provas,
Notas, Princípios, Atividades e
(Apresentação – Alunos)

Prof. Me. Luciano Bérnago

3

Pergunta de Prova:

Porque Design
é importante
para o curso?



Prof. Me. Luciano Bérnago

4

Porque **Design** é importante para o curso?

1º semestre	2º semestre	3º semestre	4º semestre	5º semestre	6º semestre
Modelagem de Banco de Dados (80 aulas - P)	Banco de Dados Relacional (80 aulas - P)	Banco de Dados Não-Relacional (80 aulas - P)	Integração e Entrega Contínua (80 aulas - P)	Segurança no Desenvolvimento de Aplicações (80 aulas - P)	Mineração de Dados (80 aulas - R)
Desenvolvimento Web I (80 aulas - P)	Desenvolvimento Web II (80 aulas - P)	Desenvolvimento Web III (80 aulas - P)	Laboratório de Des. Web (60 aulas - P)	Lab. de Des. p/ Dispositivos Móveis (80 aulas - P)	Lab. de Des. Multiplataforma (60 aulas - R) Lab. de Des. Multiplataforma (20 aulas - P)
Algoritmo e Lógica de Programação (80 aulas - P)	Técnicas de Programação I (80 aulas - P)	Técnicas de Programação II (80 aulas - P)	Programação para Dispositivos Móveis I (80 aulas - P)	Programação para Dispositivos Móveis II (80 aulas - P)	Qualidade e Teste de Software (80 aulas - R)
Engenharia de Software I (80 aulas - P)	Engenharia de Software II (80 aulas - P)	Gestão Ágil de Projetos de Software (80 aulas - P)	Internet das Coisas e Aplicações (80 aulas - P)	Aprendizagem de Máquina (80 aulas - P)	Processamento de Linguagem Natural (80 aulas - R)
Design Digital (80 aulas - P)	Estrutura de Dados (80 aulas - P)	Interação Humano Computador (40 aulas - P)	Experiência do Usuário (40 aulas - P)	Computação em Nuvem I (80 aulas - P)	Computação em Nuvem II (80 aulas - R)
Sistemas Operacionais e Redes de Computadores (80 aulas - P)	Matemática para Computação (80 aulas - P)	Álgebra Linear (80 aulas - P)	Estatística Aplicada (80 aulas - P)	Fundamento da Redação Técnica (40 aulas - R)	Ética Profissional e Patente (40 aulas - R)
		Inglês I (40 aulas - P)	Inglês II (40 aulas - P)	Inglês III (40 aulas - R)	Inglês IV (40 aulas - R)

Luciano Bérghamo

5

Porque **Design** é importante para o curso?

O design digital tem é importante por ter conexões com várias disciplinas do curso.

Exemplos:

- **Linha de Mineração de dados:** Na criação de painéis analíticos e Dashboards.
- **Linha de Engenharia de Software, I.H.M. e Experiência do Usuário (UI):** Nos conceitos da prototipação da interface dos sistemas.
- **Algoritmos e Lógica de Programação:** Paralelo desenvolvendo a lógica dos algoritmos em formato visual.
- **Modelagem de Dados:** Auxiliar no **"Desenho"** do **Modelo de Banco de Dados** e indicação de ferramentas..



Prof. Me. Luciano Bérghamo

6

No contexto do curso de DSM

DSM - Desenvolvimento de Software Multiplataforma.



Fonte: <https://www.polocriativo.com.br/blog/design-digital-profissional>

Prof. Me. Luciano Bérqamo

7

Aula 1

Conexões



Conexões:

Design Curso DSM

Design Algoritmos

Design P.I.-1

Plano de Ensino, Provas, Notas, Princípios, Atividades e (Apresentação – Alunos)

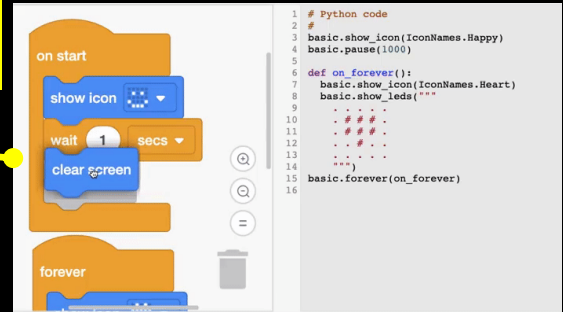
Prof. Me. Luciano Bérqamo

8

Design Algoritmos

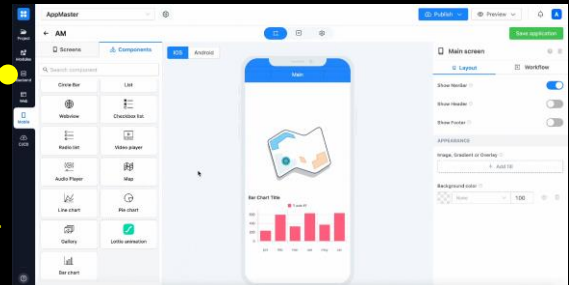
Programação No Code:

“sem código”: permite que você desenvolva soluções sem o uso de nenhum código



Programação Drag and Drop:

“arrastar e soltar”: Forma de Desenvolvimento que permite que os designers vejam o design do APP enquanto o criam em tempo real, em vez de depender estritamente de um código tradicional.



Prof. Me. Luciano Bérqamo

9

Aula 1

Conexões



Conexões:

Design Curso DSM

Design Algoritmos

Design P.I.-1

Plano de Ensino, Provas,
Notas, Princípios, Atividades e
(Apresentação – Alunos)

Prof. Me. Luciano Bérqamo

10

Design P.I.1

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil - 2030

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>



<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>

Objetivo de Desenvolvimento Sustentável

4

Educação de qualidade

Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos

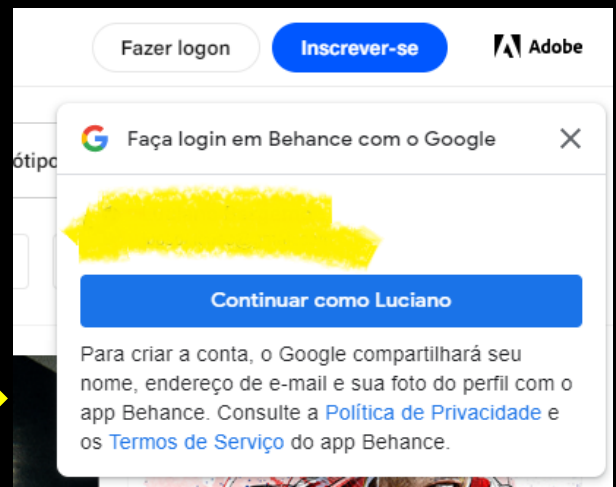
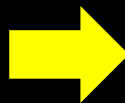
Prof. Me. Luciano Bérnago

11

<https://www.behance.net/>

Behance:

→ Plataforma online da Adobe utilizada para a confecção de portfólios online.
→ Abriga trabalhos de profissionais das áreas de desenvolvimento de software, comunicação, design, artes, publicidade e audiovisual.



Prof. Me. Luciano Bérnago

12

<https://www.behance.net/>

Transmissões ao vivo Carreiras Pesquisar... Compartilhe seu trabalho

Assistir ma... Compartilh...

Linguagem C

Solução:

- Do algoritmo narrativo ao código em 'C' Passo a passo...

Adicionar conteúdo

Imagem Texto Grade de fotos

Video/Audio Incorporado Lightroom

NFT Protótipo 3D

Editar projeto

Estilos Configurações

Anexar arquivos de origem

Anexar arquivos

Contribua para o aprendizado da comunidade

Adobe Photoshop Lightroom:

→ Editor e gerenciador de imagens, frequentemente usado para manipulação em grande quantidade de arquivos de imagens.

NFT - Token não Fungível:

→ **Token:** ativo digital registrado em uma blockchain.


→ **Blockchain:** transferência e transações de dados digitais por meio de criptografia.

→ **Não fungível:** ativo que não pode ser substituído por outro "da mesma espécie, qualidade e quantidade."

13

Aula 1

Conexões



Conexões:

- Design Curso DSM
- Design Algoritmos
- Design P.I.-1
- Plano de Ensino, Provas, Notas

Prof. Me. Luciano Bérnago

14

Plano de Ensino

Ementa:

Teoria das Cores. Composição. Tipografia. Definição de formatos, resolução, tamanho de imagens. Grid (grade) de meios impressos e digitais. Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos. Softwares para edição e tratamento de imagens. Recursos para a criação/manipulação de imagens para a construção de botões, banners, logomarca. Direitos Autorais e Direitos de Uso de elementos visuais (imagem, desenho, animação, vídeo, áudio, entre outros.). Planejamento visual e layout. Desenvolvimento do layout.

Prof. Me. Luciano Bérgamo

15

Plano de Ensino

Aula 1: Conexões (curso, Disciplinas, PI 1)

Aula 2: Teoria das Cores (Combinações, RGB, Hexadecimal, Matiz, Brilho)

Aula 3: Tipografia (Fontes, Serifas, Contraste, Hierarquia, Barras, QrCode)

Aula 4: Identidade Visual (Logo, Redesign, Psicologia das Cores)

Aula 5: Definição de formatos, resolução, tamanho de imagens.

Aula 6: Avaliação P1 (Base teórica e Prática)

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

SETEMBRO						
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Prof. Me. Luciano Bérgamo

16

Plano de Ensino

Aula 7: Tratamento de imagens (formatos, resolução)

Aula 8: Grid (grade) de meios impressos e digitais

Aula 9: Programação No Code

Aula 10: Conversão de Algoritmos para No Code

Aula 11: Prática: Programação Drag And Drop

Aula 12: Design Gráfico para aplicativos

Aula 13: Design Gráfico para DashBoards

Aula 14: Design Gráfico para Modelagem e Engenharia

Aula 15: Gamificação (criação de Grupos)

Aula 16: Gamificação - Competição

Aula 17: Direitos Autorais

Aula 18: Avaliação P2

Aula 19: Revisão

Aula 20: Sub

Observação: aulas teórico/práticas, baseadas na ementa e plano de ensino.

OUTUBRO						
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVEMBRO						
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Prof. Me. Luciano Bérغامo

17

Avaliações

P1: Avaliação (0 a 10)

P2: Avaliação (0 a 10)

AT: Atividades Semanais e somativas, valendo de 0.5, 1, 2, até 3 Pontos.
Acumulativa (até 10 Pontos)

$$\text{Média} = (P1+P2+AT)/3$$

Prof. Me. Luciano Bérغامo

18

Aula 1

Conexões



Conexões:

Design Curso DSM

Design Algoritmos

Design P.I.-1

Networking (Professor)

Prof. Me. Luciano Bérghamo

19

Apresentação do Professor

Luciano Bérghamo



Graduação em Sistemas de Informação

Especialista em Banco de Dados e BI

Especialista em Gestão de T.I.

Mestrado em Engenharia de Produção

Três filhos, trabalhando em 3 Faculdades para conseguir comprar o leite!

Prof. Me. Luciano Bérghamo

20

MINHA VIDA PROFISSIONAL

[LINK: Minha Time Line Profissional](#)

Me. Luciano Bérqamo

21

Projetos Sociais com Alunos

Brinquedos para Creches



22

Projetos Sociais com Alunos

Marmitas



Prof. Me. Luciano Bérnago

23

Projetos Sociais com Alunos

Cestas Básicas



24

Projetos Sociais com Alunos

Doação de Sangue



Prof. Me. Luciano Bérigamo

25

Aula 1

Conexões



Conexões:

Design Curso DSM

Design Algoritmos

Design P.I.-1

Networking (Alunos)

Prof. Me. Luciano Bérigamo

26

Apresentação dos alunos

1) Nome, idade, cidade...

3) Já desenvolveu projetos em alguma dessas plataformas?



MIT
APP INVENTOR



Visual Studio



NetBeans



Prof. Me. Luciano Bérnago