

Design Digital

Prof. Diego Max

Apresentação – Prof. Diego



Graduado em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Especialização em Redes Estruturadas de Computadores.

Curso técnico em Técnico em Informática.

Especialização em Processos de Aprendizagem, Desenvolvimento e Alfabetização.

Experiência profissional na área de Tecnologia da Informação desde 2013.

Atualmente é servidor público estadual, atuando como docente em nível técnico e superior (ETEC / FATEC).

Disciplinas ministradas:

FATEC: Design Digital, UX Design, IHC, Desenvolvimento Web II, III e IV e SORC.

ETEC: Fundamentos da Informática, Design Digital, Qualidade e Teste de Software e Programação Web I e III.

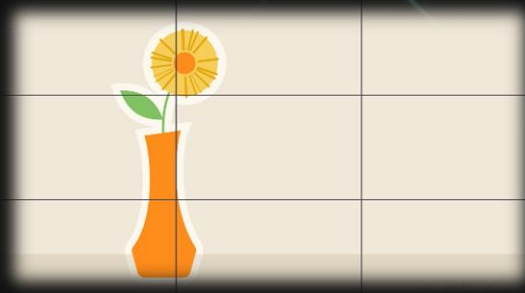
Ementa da disciplina

- Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites.
- Softwares para edição e tratamento de imagens estáticas e em movimento.
- Teoria das Cores.
- Composição.
- Tipografia.
- Definição de formatos, resolução, tamanho de imagens.
- Recursos para a criação/manipulação de imagens para a construção de botões, banners, logomarca.
- Planejamento visual e layout.
- Desenvolvimento de layouts.
- Grid (grade) de meios impressos e digitais.
- Direitos Autorais e Direitos de Uso de elementos visuais.

Conteúdo programático:

▪ Princípios do design:

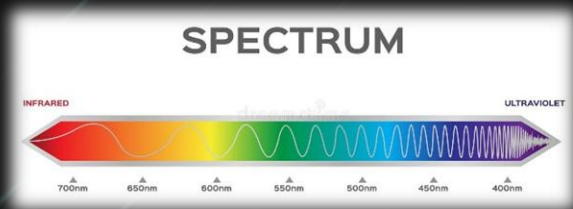
Introdução, Proximidade, Espaço em Branco, Alinhamento, Contraste, Hierarquia, Repetição.



Conteúdo programático:

- **As cores e o espectro eletromagnético:**

Estudo das cores.



- **Teoria das cores:**

Círculo cromático, combinação de cores, matiz, saturação, brilho, psicologia das cores.



Conteúdo programático:

▪ Imagem digital:

Pixel, resolução, DPI, Bitmap, Vetor, padrões de cores (RGB, CMYK, Pantone, HSL)

▪ Ajustes de Imagens: Corte, redimensionamento, transformações, filtros.



Conteúdo programático:

- **Tipografia:**

Fontes (serifadas, não serifadas, caligráficas, decorativas),
hierarquia, entrelinhamento, espaçamento.



Serif

- **Identidade de marca (branding):**

Identidade visual, logotipos.



FOCUS
Fotografia



Conteúdo programático:

▪ Prototipação – Mobile e Web

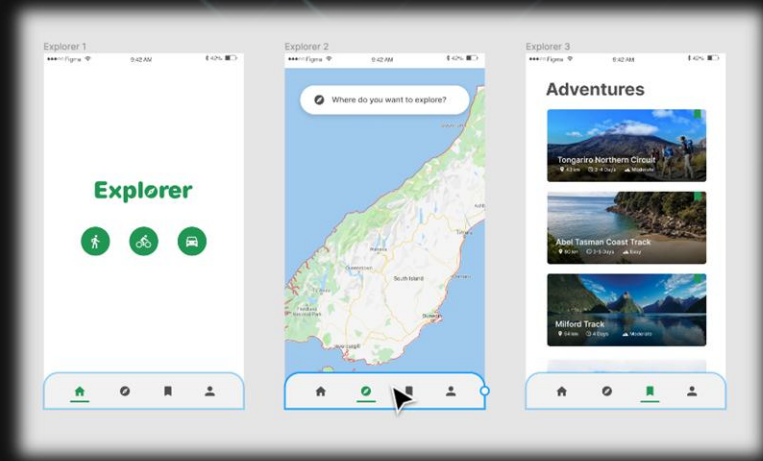
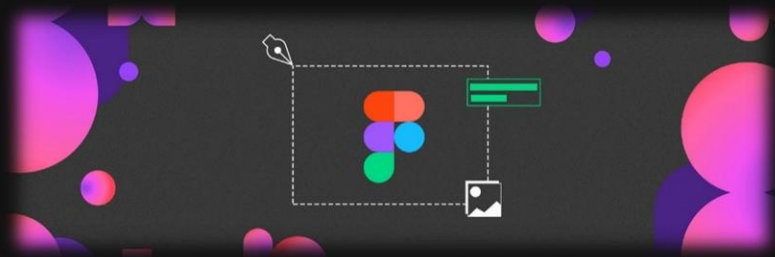
Na Engenharia de Software, protótipo é um sistema/modelo (um website ou outro software) sem funcionalidades inteligentes (acesso a banco de dados, por exemplo), podendo conter apenas funcionalidades gráficas.

Utilizado para fins de ilustração e melhor entendimento, geralmente em reuniões entre a equipe de Análise de Sistemas e o contratante.

Conteúdo programático:

▪ Prototipação – Mobile e Web

Software: Figma



Conteúdo programático:

▪ Criação do pitch para o Projeto Integrador

Introdução a IAs Generativas.



Métodos de Avaliação

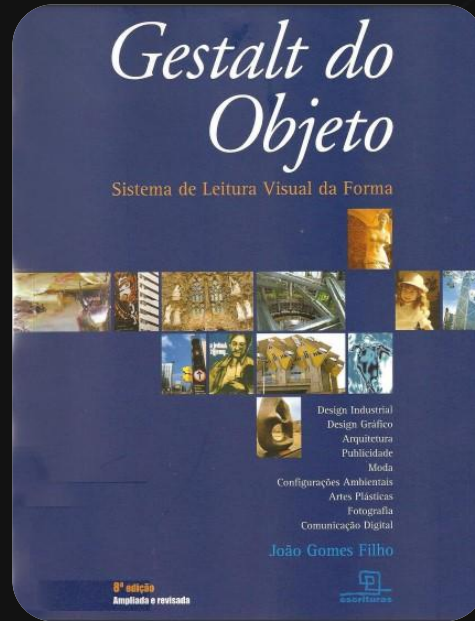
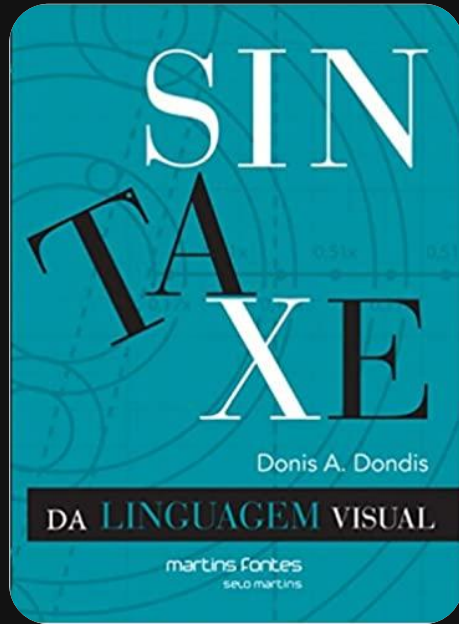
1 – Trabalhos / Atividades

(ATV1 e ATV2)

2 - Avaliação Integradora (AI)

3 - Projeto Integrador (PI)

Bibliografia:



Design Digital

Prof. Diego Max