



DESIGNER

UX/UI FUNDAMENTOS DE

Prof. Kyu

ÍNDICE DE CONTEÚDOS



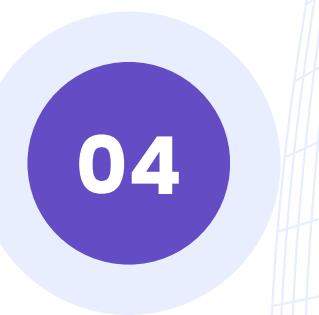
PRINCÍPIOS DO
DESIGN



DIREITO AUTORAL



ESTRATÉGIA DE
COLETAS DE
INFORMAÇÕES



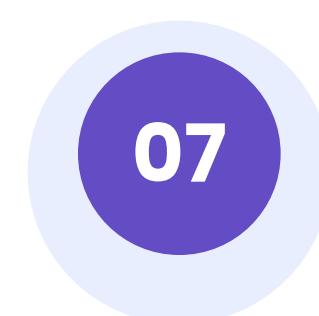
RESOLUÇÃO DE
PROBLEMAS



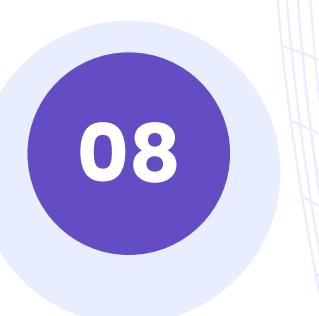
USER INTERFACE



USER EXPERIENCE



DESIGN DE
INTERAÇÃO



PROTOTIPAGEM

PRINCÍPIOS DO DESIGN

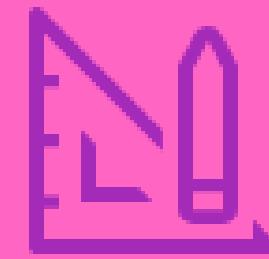
Podemos dizer que a definição de design trata-se de um processo, ou uma série de atividades com o propósito de se ter um produto final, uma solução, que resolva um determinado problema.

O design então, não tem por objetivo apenas a beleza do projeto o qual ele representa. Sua característica principal é estar sempre presente para solucionar um determinado problema, seja ele qual for, e podemos interpretar que o processo de planejar, também faz parte do processo do design.



DESIGNER

É O PROFISSIONAL DA ÁREA.

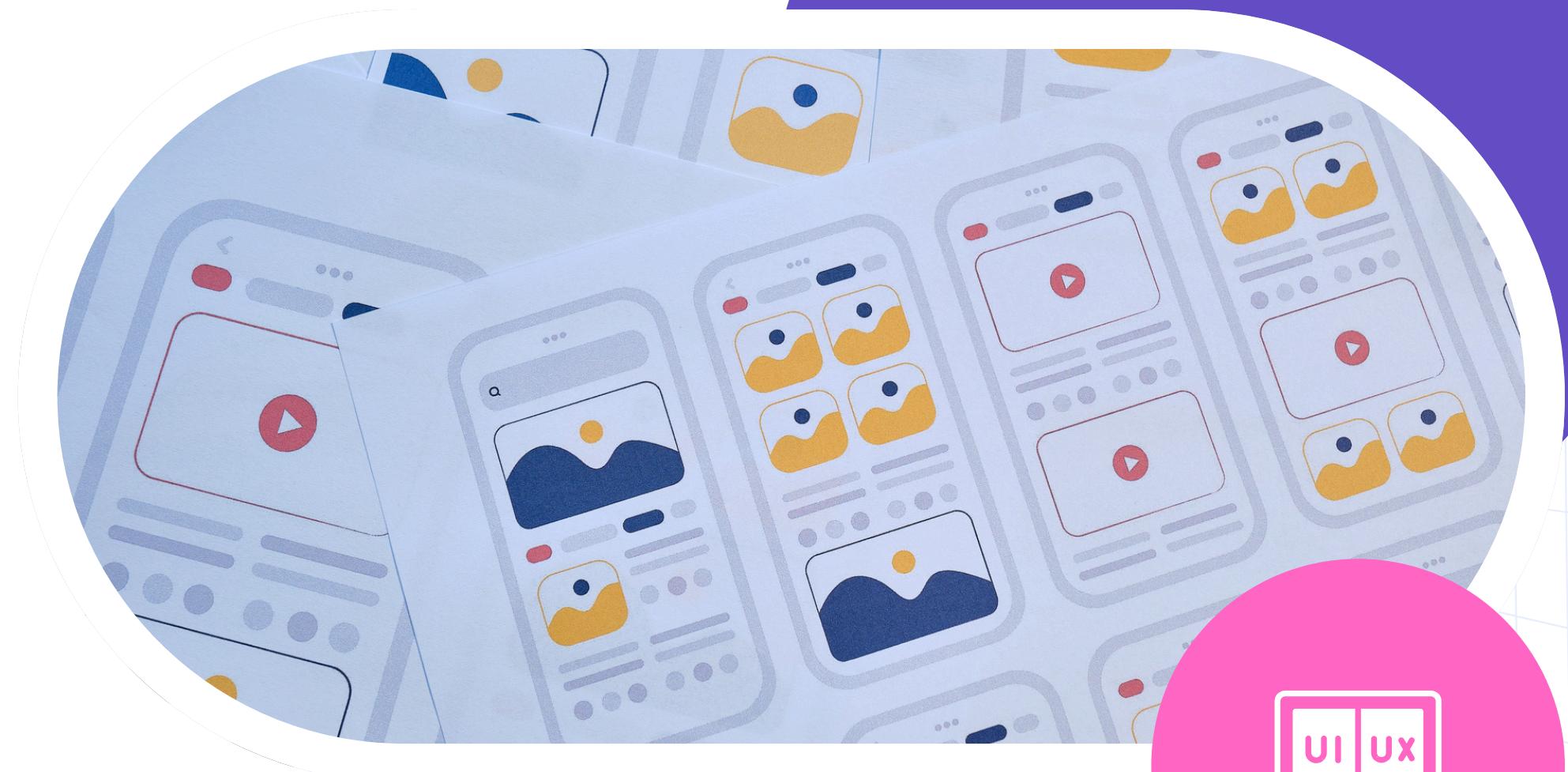


DESIGN

É A PROFISSÃO, AGREGA VALOR OU SERVIÇO.

EVOLUÇÃO HISTÓRICA

O design sempre esteve presente ao longo da evolução humana, mesmo antes de ser nomeado. Desde as pinturas rupestres até os utensílios e ferramentas usadas em atividades como pesca e caça, o ser humano criou soluções que envolviam planejamento e criatividade. As civilizações antigas, como os egípcios, aplicaram conceitos de design em suas arquiteturas e obras de arte.

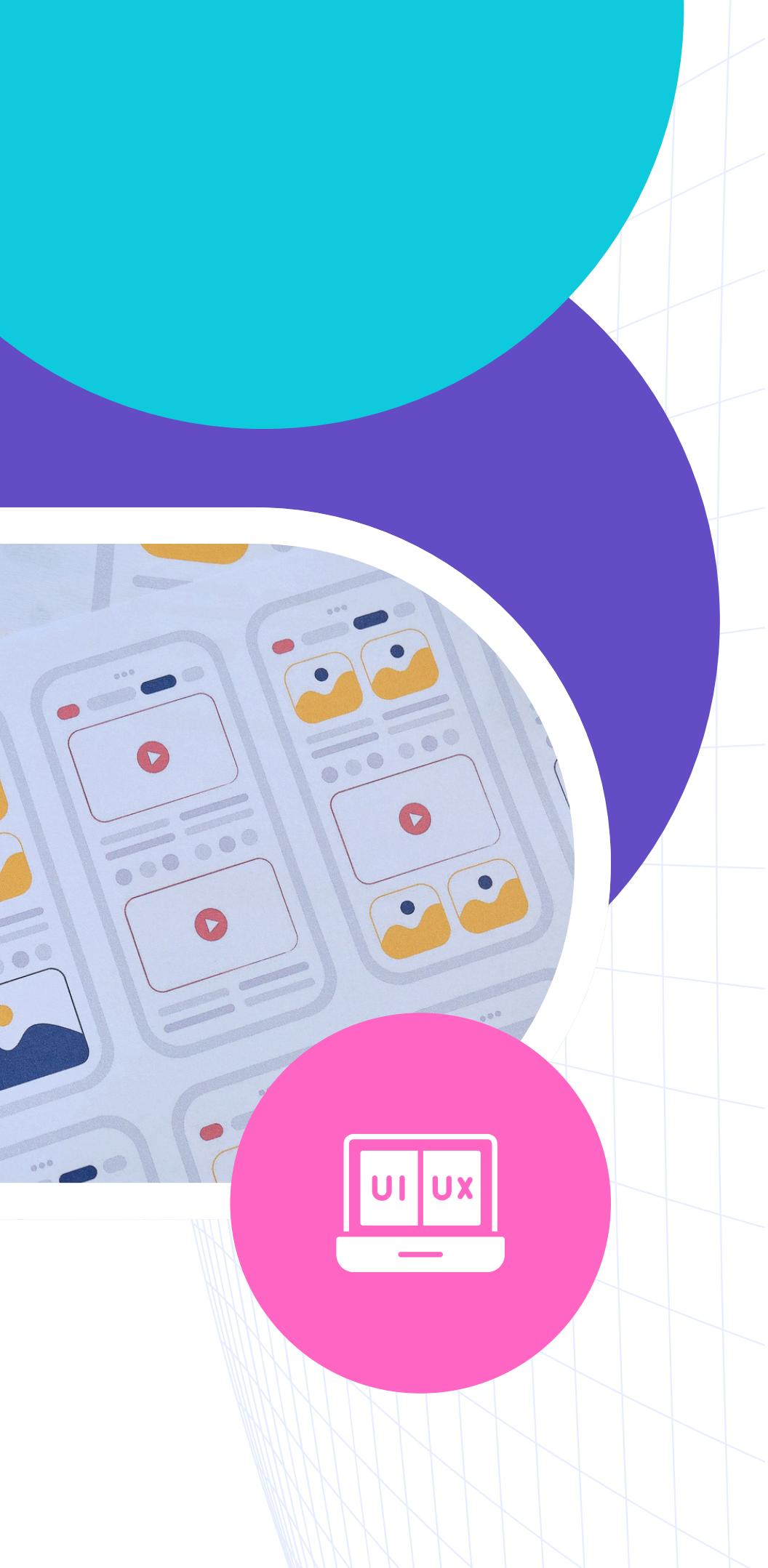


EVOLUÇÃO HISTÓRICA

Na Revolução Industrial, o design artesanal ganhou destaque, especialmente na produção de móveis e têxteis. Isso culminou no movimento do Design Moderno entre 1880 e 1917. Já na década de 1970, o Design Pós-Moderno surgiu, desafiando convenções ao incorporar cores, curvas e materiais reciclados. Com o avanço da tecnologia e da internet, o design tornou-se essencial em quase todos os setores, do planejamento arquitetônico ao desenvolvimento de jogos digitais.



EVOLUÇÃO HISTÓRICA

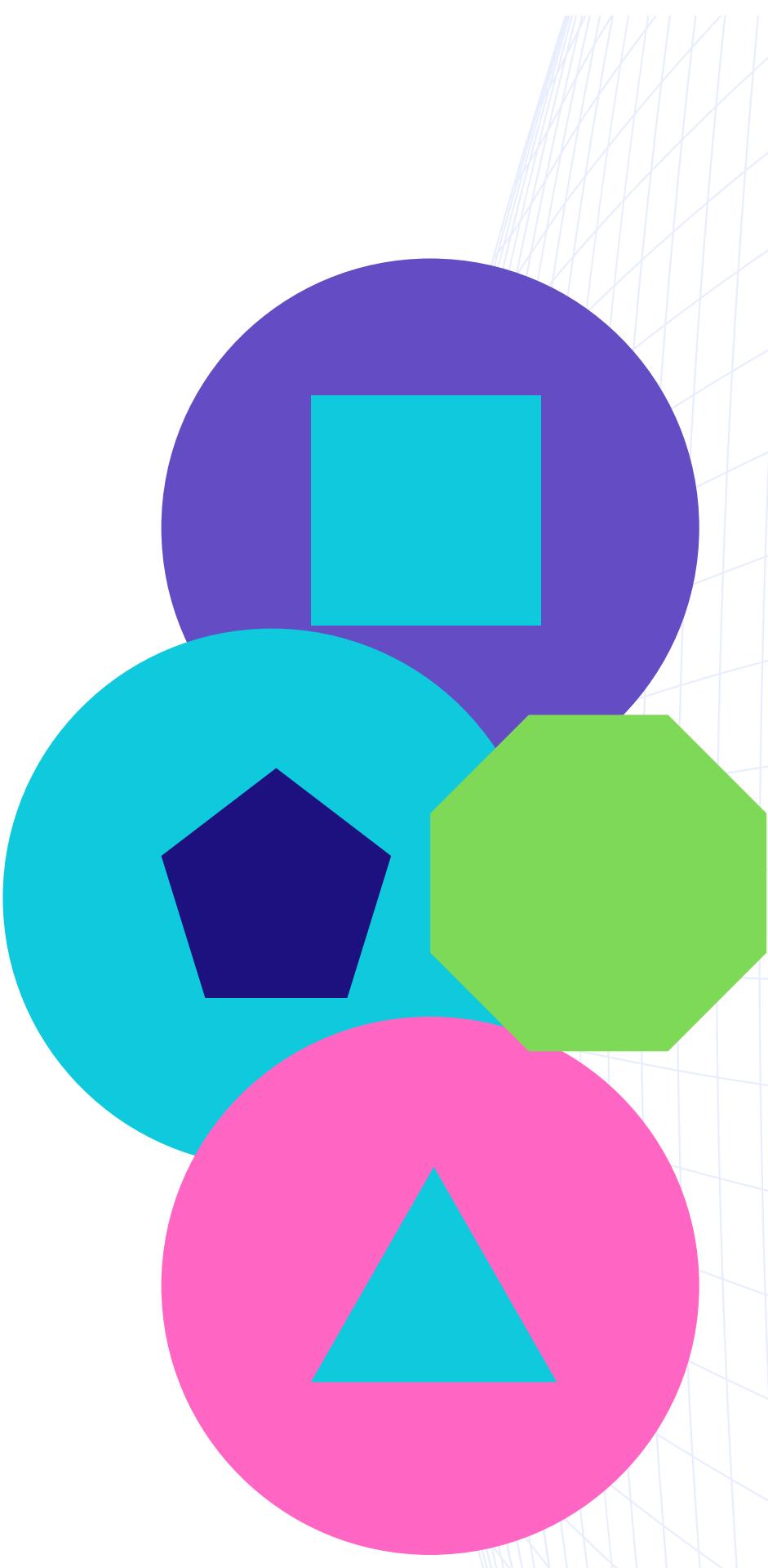


FORMAS GEOMÉTRICAS

Quando falamos em Design abrimos um leque gigantesco de possibilidades e temas que precisamos aprender e entender. Um deles são as formas geométricas. Estamos acostumados a ver formas geométricas relacionadas à ciência matemática, pois de fato, faz parte da geometria. Porém aqui, não abordaremos cálculos dessa forma, mas sim, iremos estudá-los para criação de elementos visuais de interface.

PONTO E LINHA

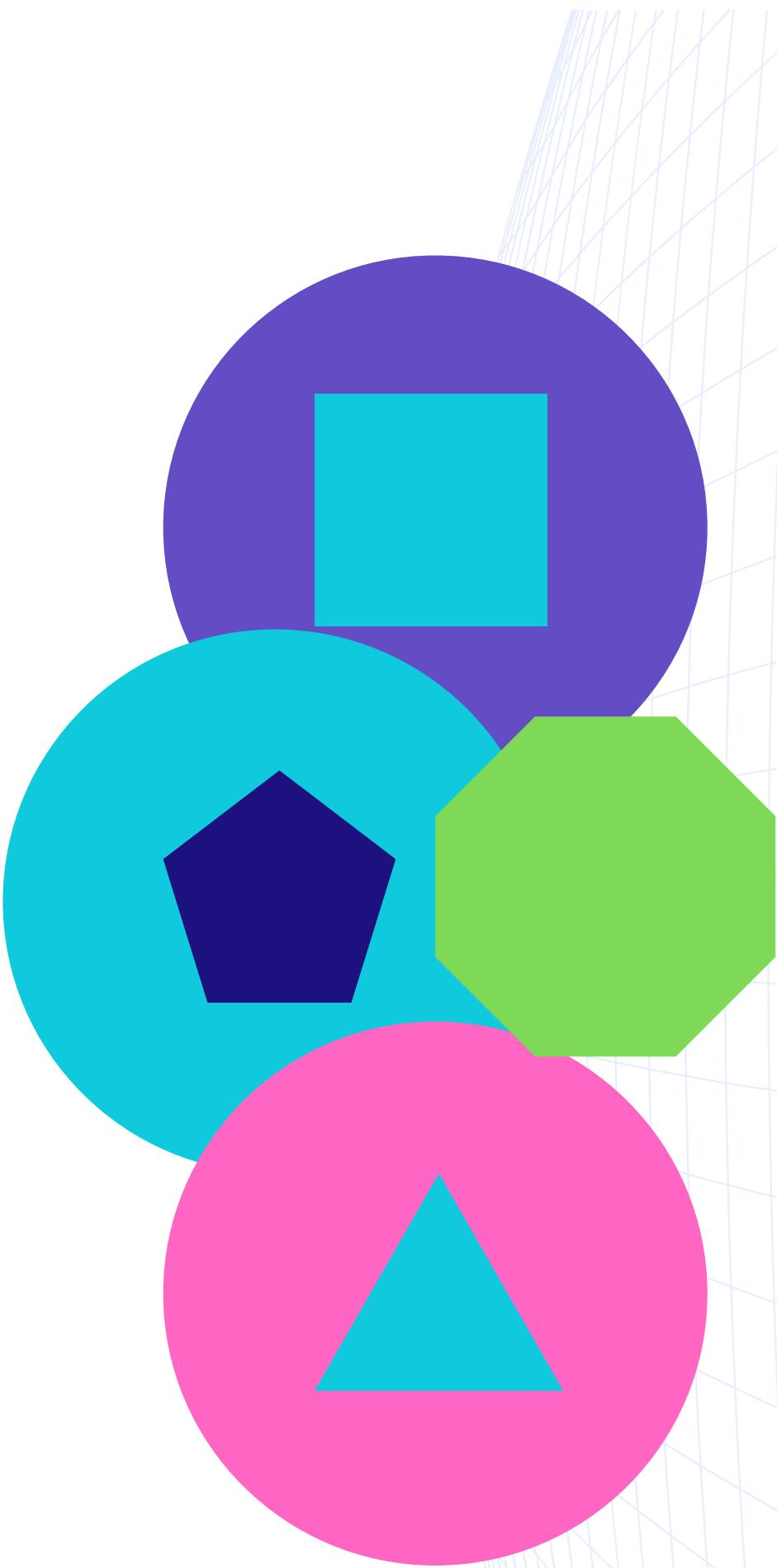
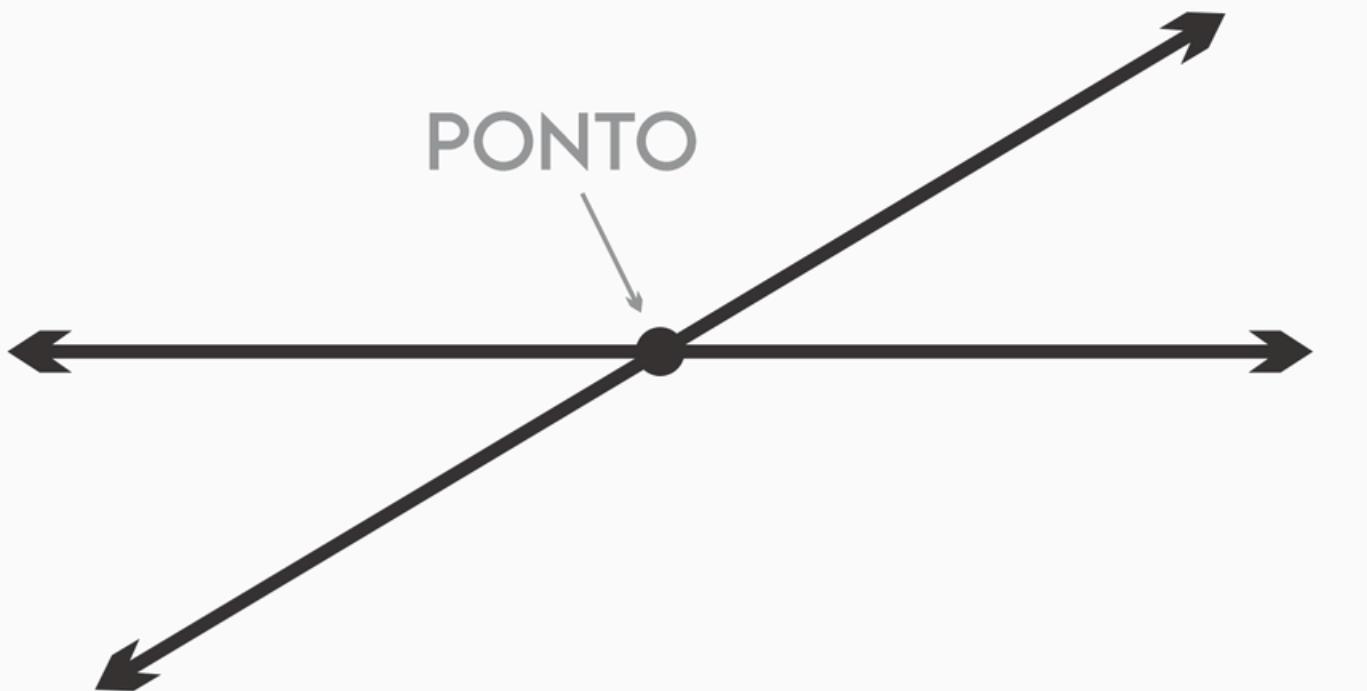
O conceito de ponto e linha são primitivos da Geometria. O ponto é a figura geométrica mais simples. Podemos ter uma ideia do que é um ponto observando a marcação que a ponta de um lápis imprime no papel ou representá-lo graficamente pela interseção de duas linhas. A linha, por sua vez, é uma sucessão de pontos tão próximos entre si que se torna impossível reconhecê-los individualmente.



FORMAS GEOMÉTRICAS

PONTO E LINHA

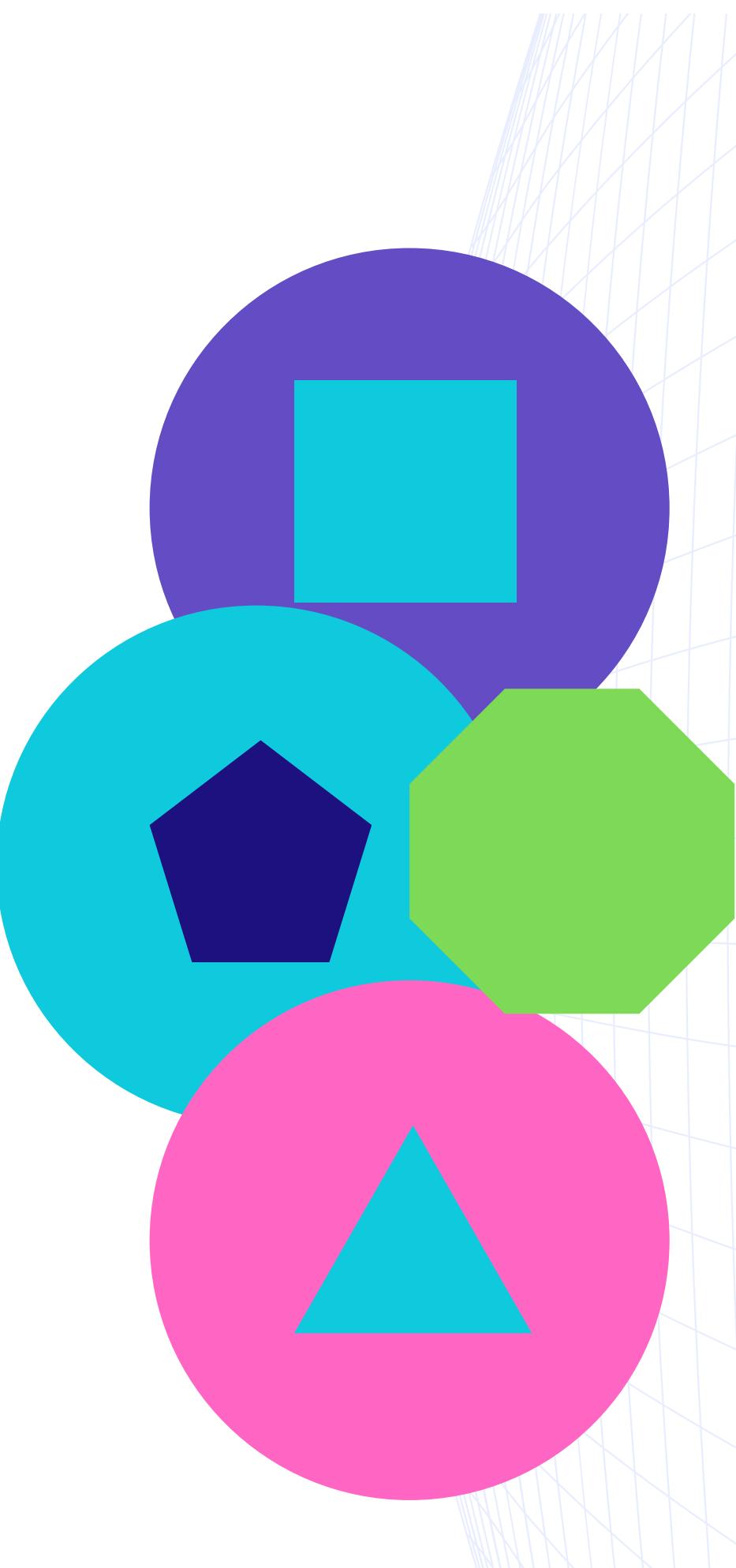
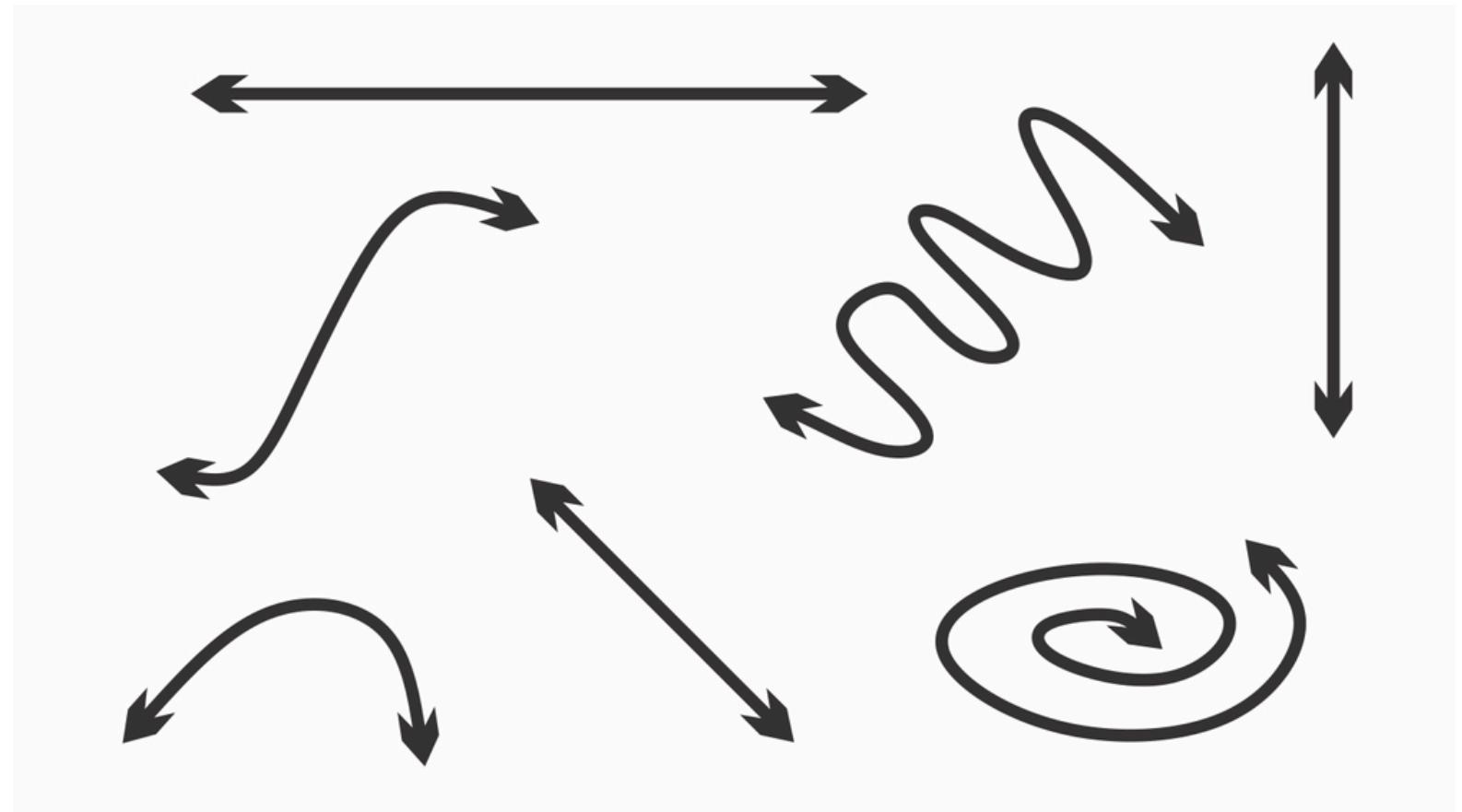
O conceito de ponto e linha são primitivos da Geometria. O ponto é a figura geométrica mais simples. Podemos ter uma ideia do que é um ponto observando a marcação que a ponta de um lápis imprime no papel ou representá-lo graficamente pela interseção de duas linhas. A linha, por sua vez, é uma sucessão de pontos tão próximos entre si que se torna impossível reconhecê-los individualmente.



FORMAS GEOMÉTRICAS

PONTO E LINHA

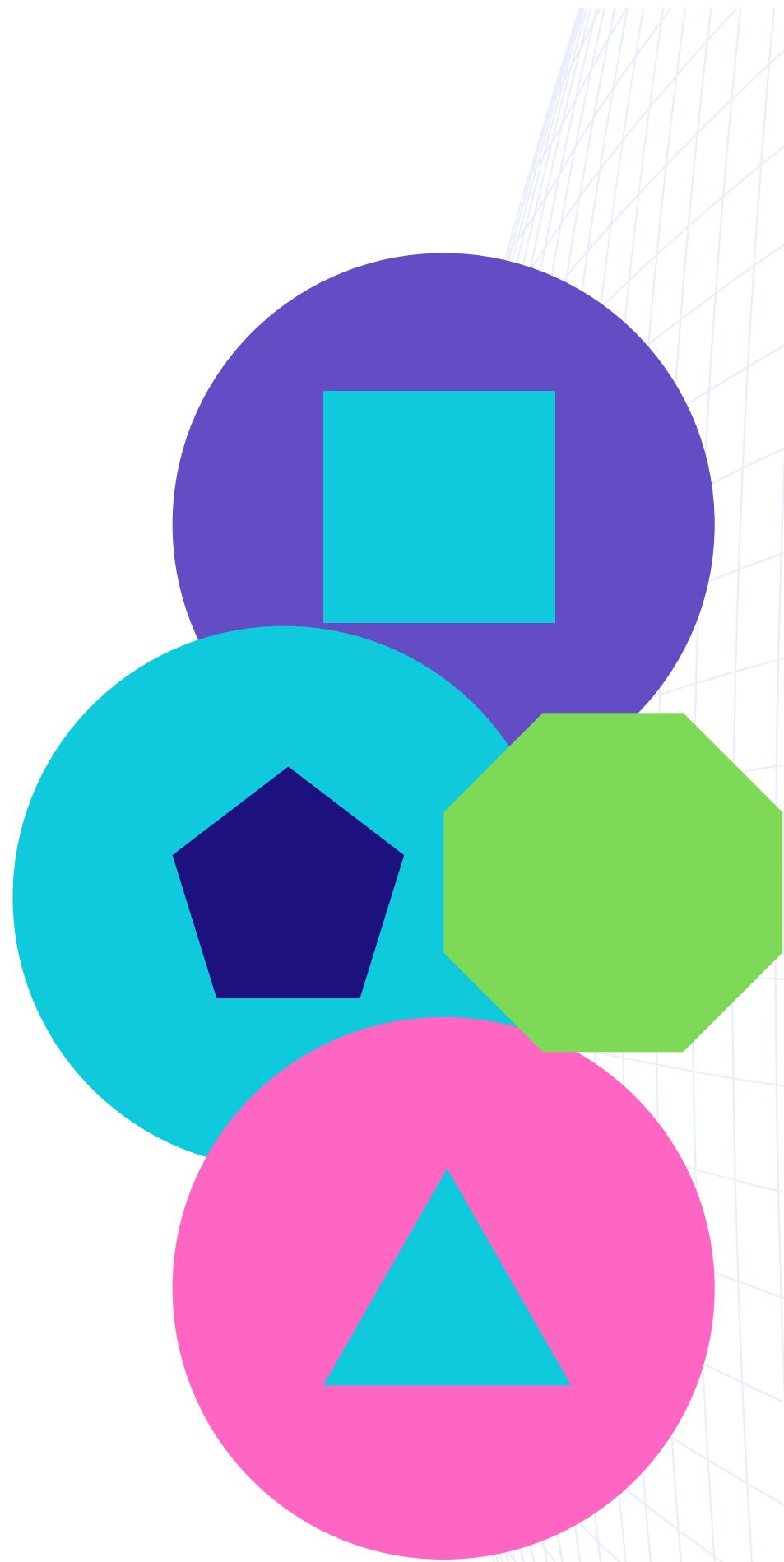
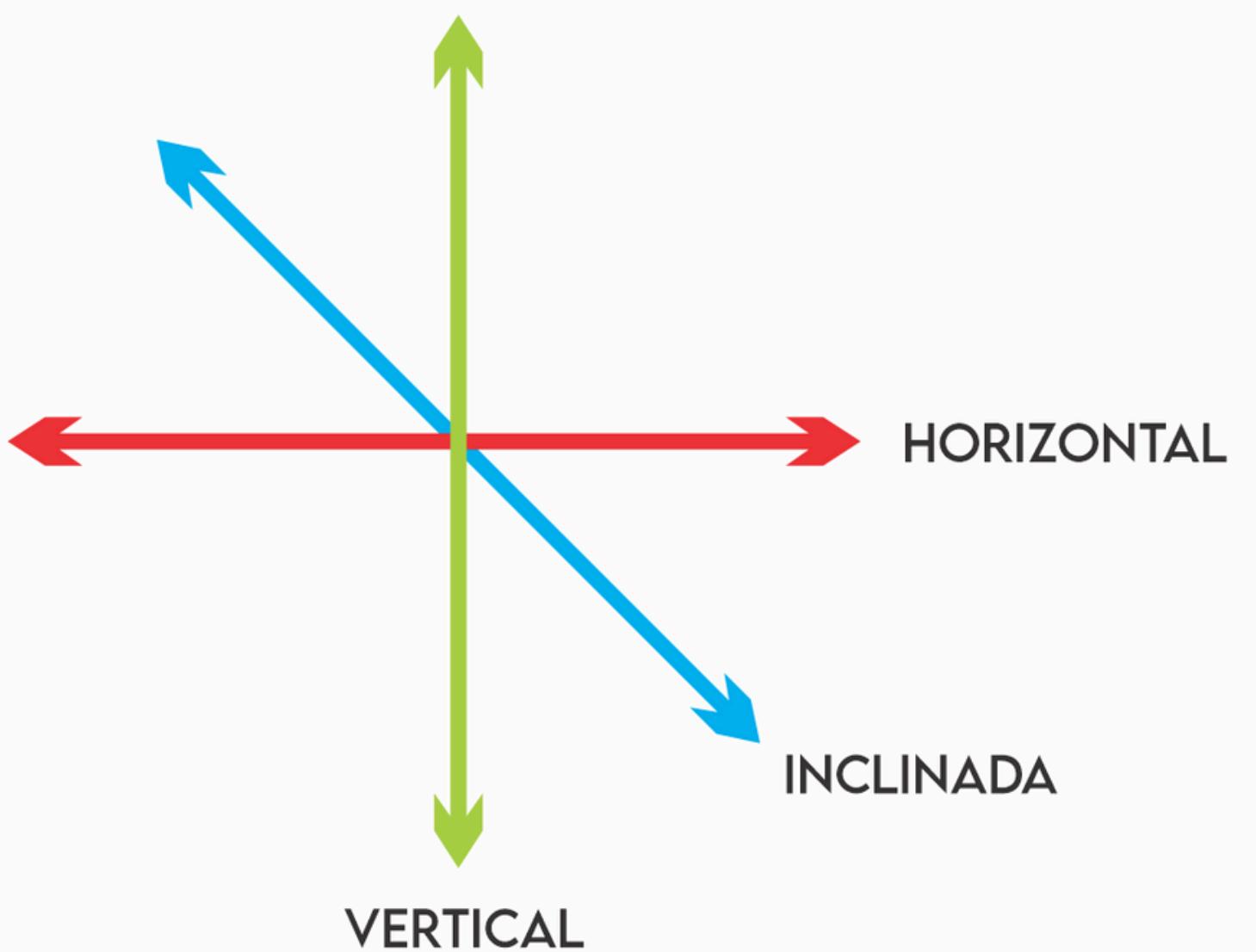
A sucessão de pontos que formam a linha é infinita e nos dão uma sensação de direcionamento. Quando a linha segue em direções variadas a classificamos como curva e quando a linha segue em uma única direção a classificamos como reta. Observe a figura a seguir:



FORMAS GEOMÉTRICAS

PONTO E LINHA

De acordo com sua posição no espaço, a linha reta, ou simplesmente reta, pode ser: vertical, inclinada ou horizontal.

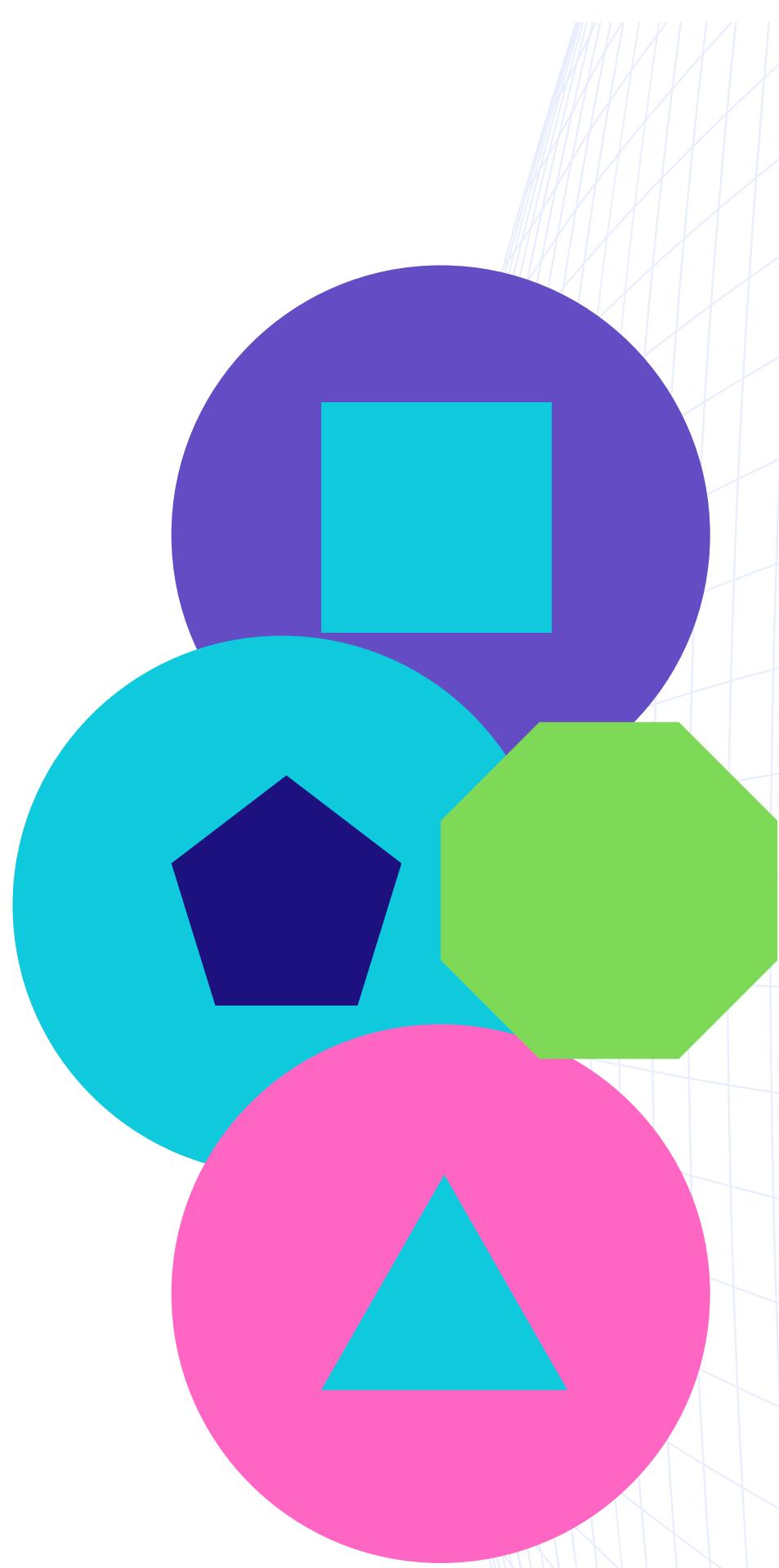


FORMAS GEOMÉTRICAS

PONTO E LINHA

As formas geométricas são classificadas em dois tipos: A geometria plana, chamada de Bidimensional, por possuir duas dimensões: largura e altura; E a geometria espacial chamada tridimensional, que possui três dimensões: largura, altura e comprimento.

Atualmente esses termos estão sendo utilizados com outras abreviaturas, principalmente, citando como exemplo, na área de jogos digitais, as abreviações são: 2D, que refere-se a duas dimensões ou bidimensional, e 3D, quando falamos de três dimensões ou tridimensional.



FORMAS GEOMÉTRICAS

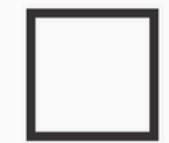
FIGURAS 2D/BIDIMENSIONAIS



CÍRCULO



TRIÂNGULO



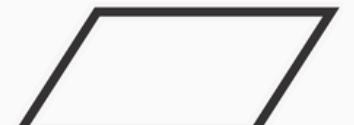
QUADRADO



RETÂNGULO



LOSANGO



PARALELOGRAMO

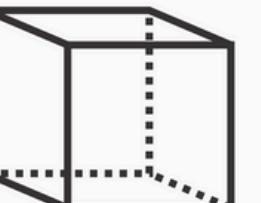


HEXÁGONO

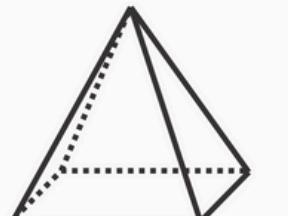


TRAPÉZIO

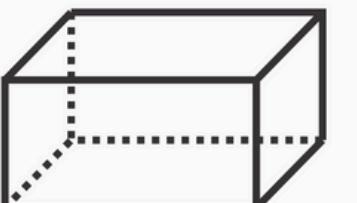
FIGURAS 3D/TRIDIMENSIONAIS



CUBO



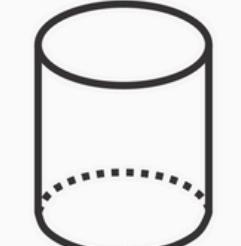
PIRÂMIDE RETÂNGULAR



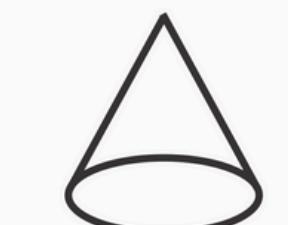
PARALELOGRAMO



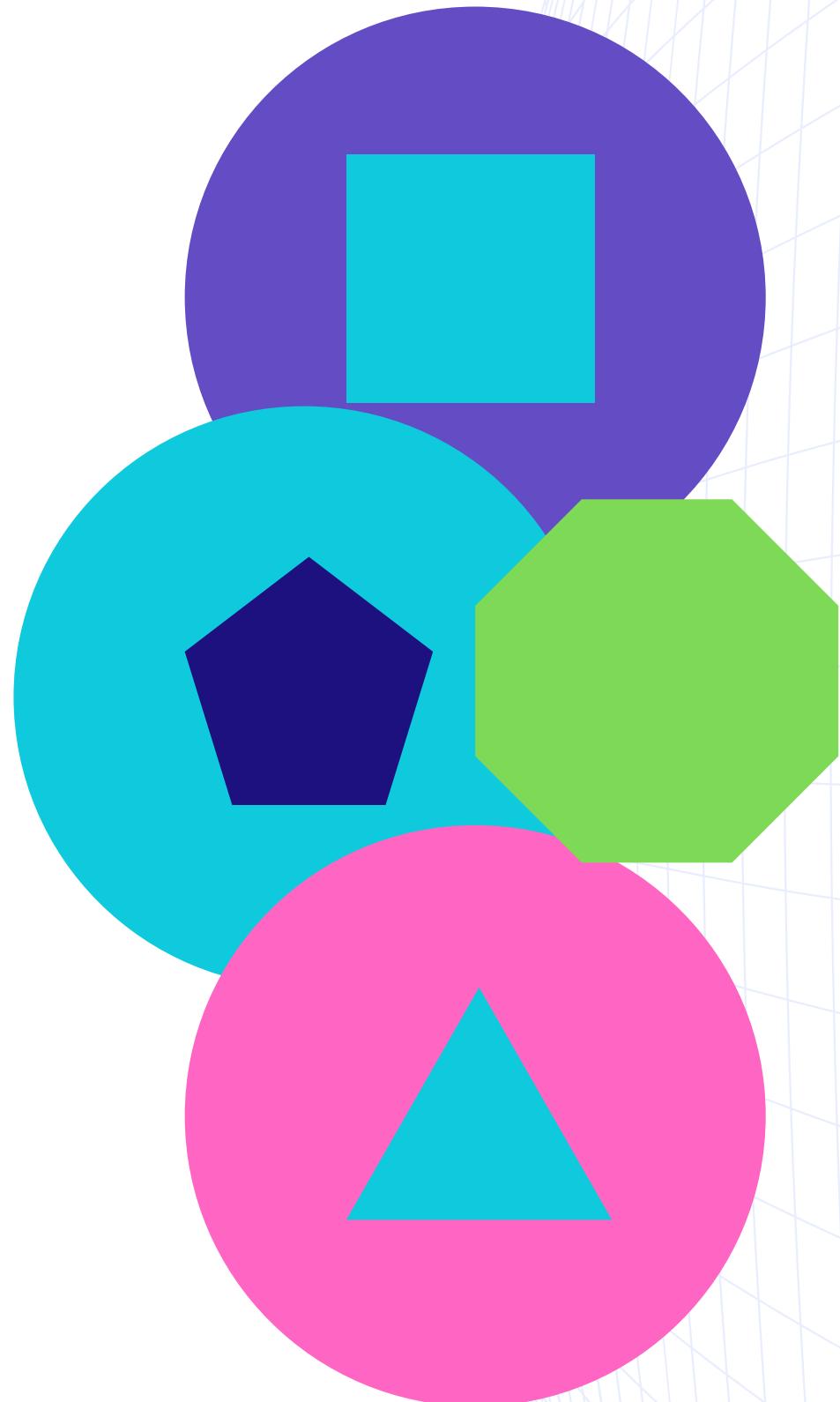
ESFERA



CILINDRO



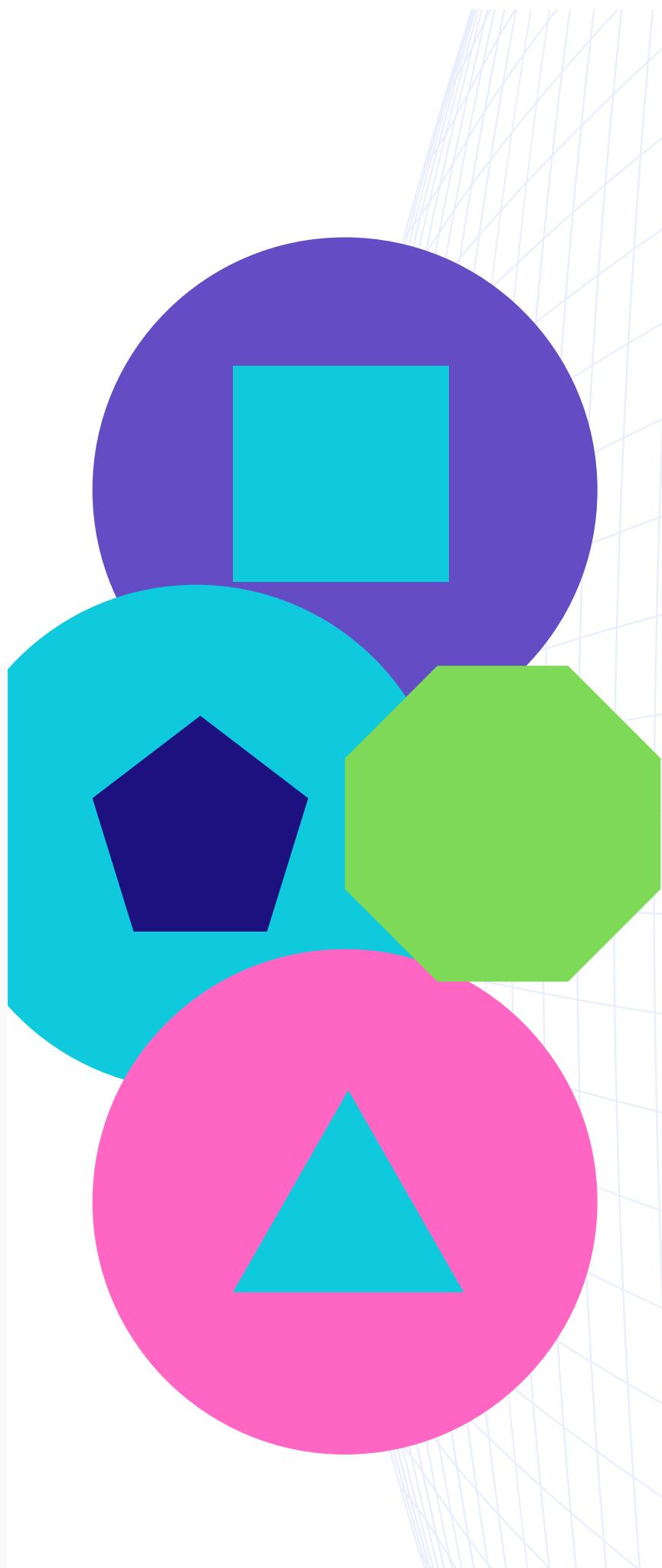
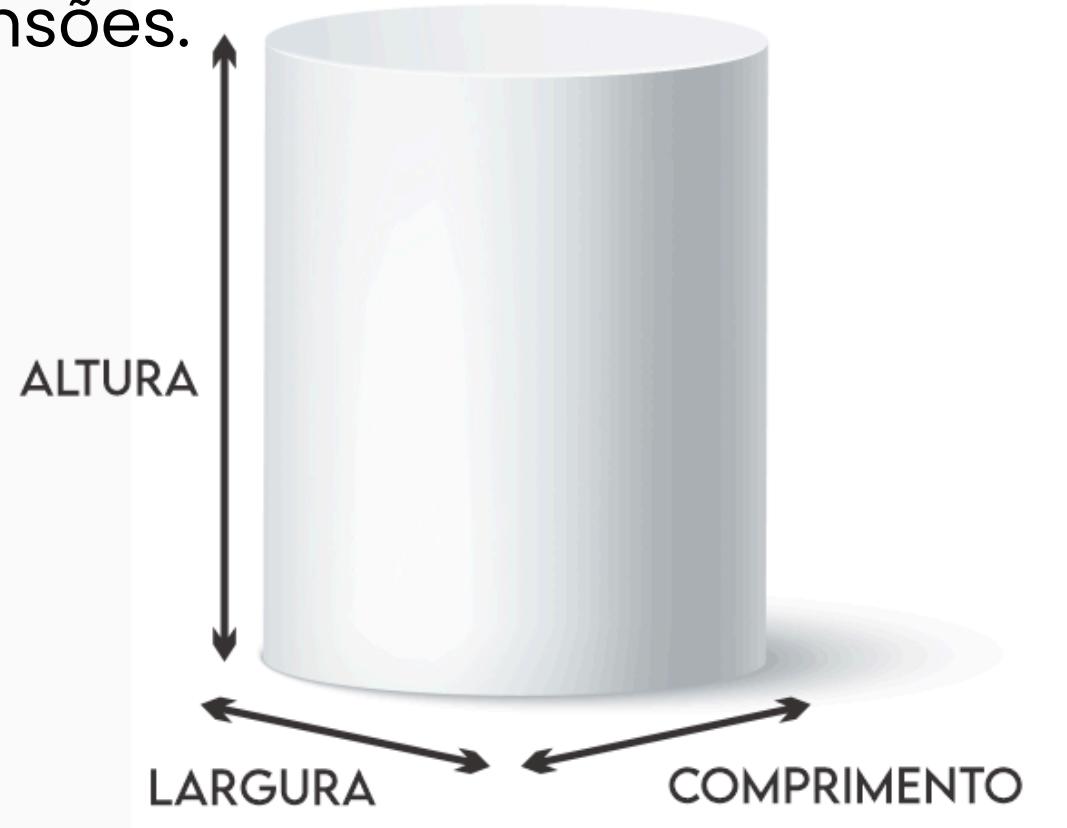
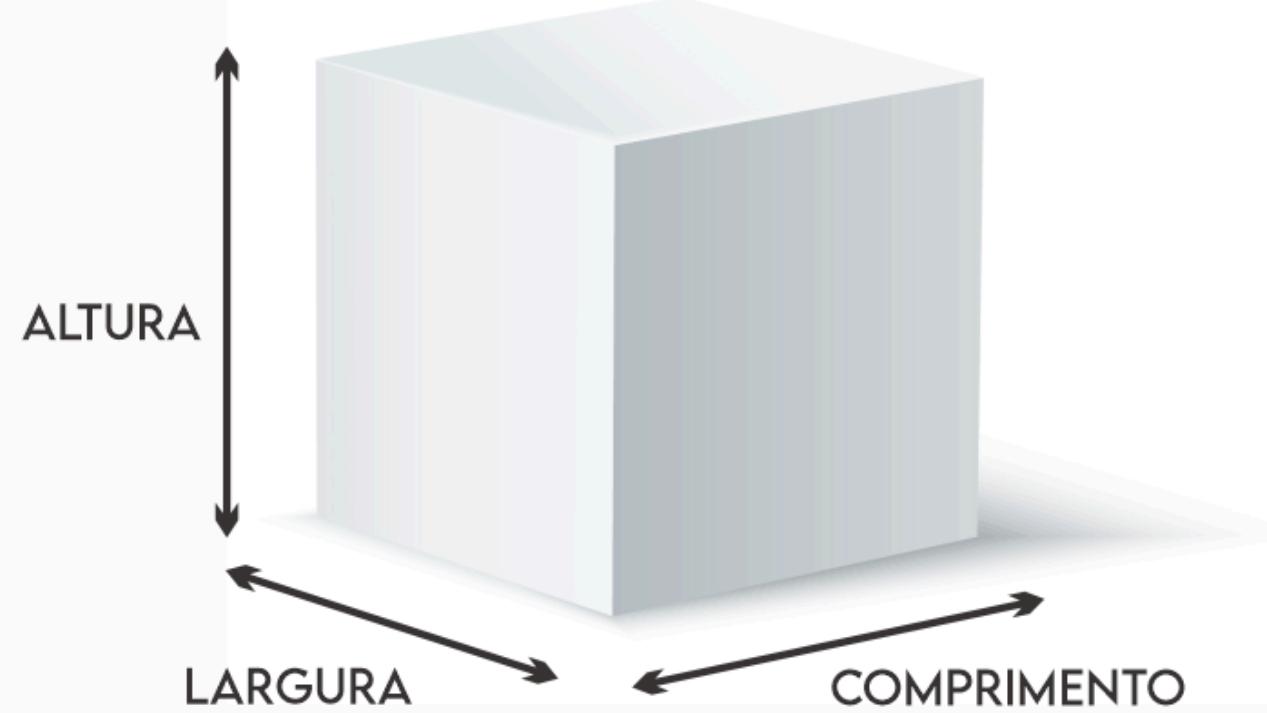
CONE



FORMAS GEOMÉTRICAS

VOLUME

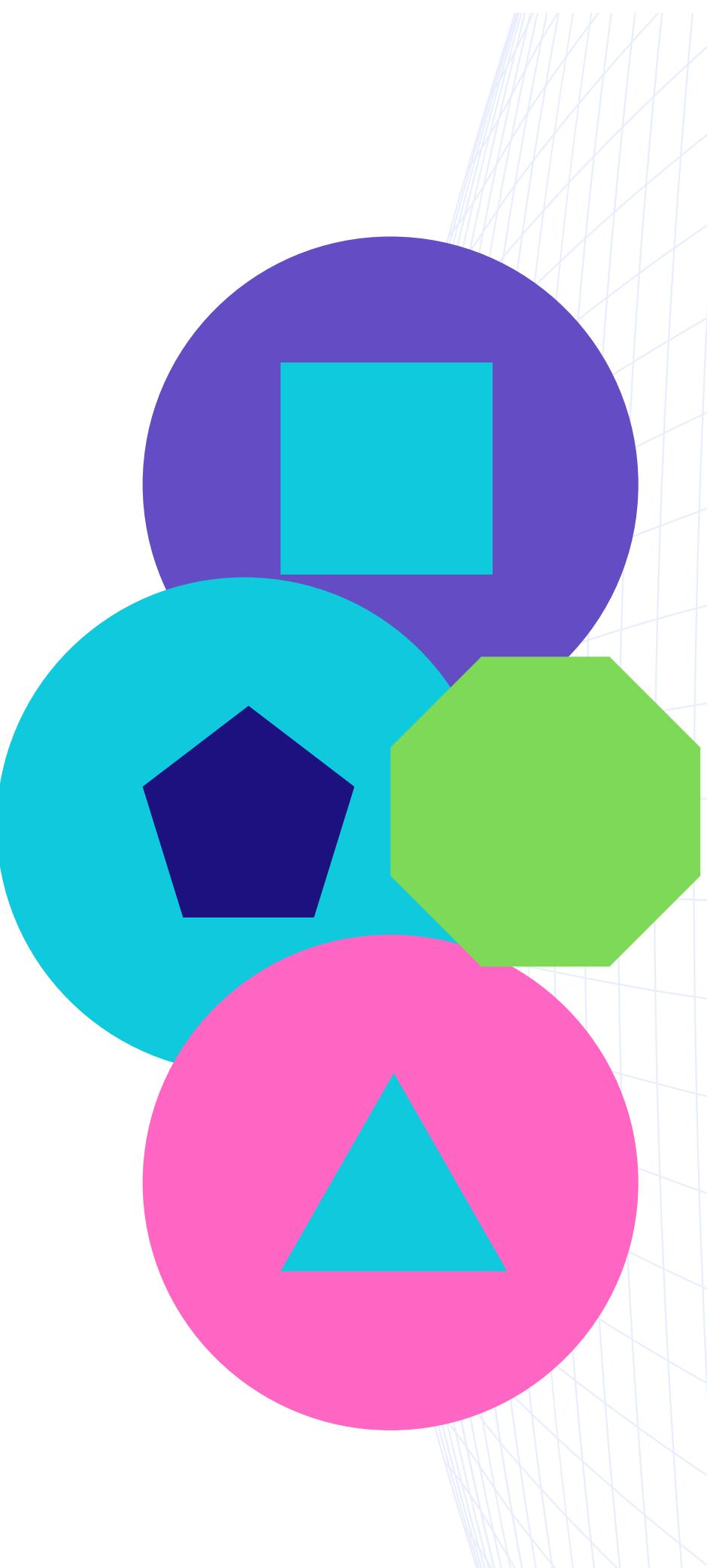
O volume refere-se à capacidade dos sólidos considerando suas três dimensões. Ao sobrepor as figuras geométricas planas, iremos formar objetos tridimensionais definidos no espaço, como por exemplo: cubos, cilindro, esferas entre outros sólidos geométricos que passam a se caracterizar pelas três dimensões.



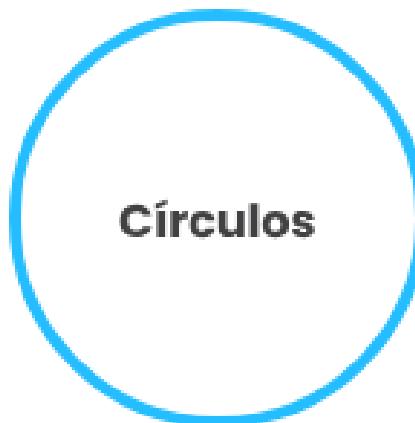
FORMAS GEOMÉTRICAS

VOLUME

Nosso subconsciente, cria ilusões de profundidade onde não existe. Faz com que possamos ver coisas sem sequer notarmos. Por isso, a importância do estudo das formas. Estas escolhas fazem com que clientes aprovem projetos, por exemplo, pois seu subconsciente enxergou algo que lhe agradou, mas o mesmo não teve consciência do que foi, e gostou. A seguir iremos citar algumas formas geométricas mais utilizadas para impactos visuais.



FORMAS GEOMÉTRICAS



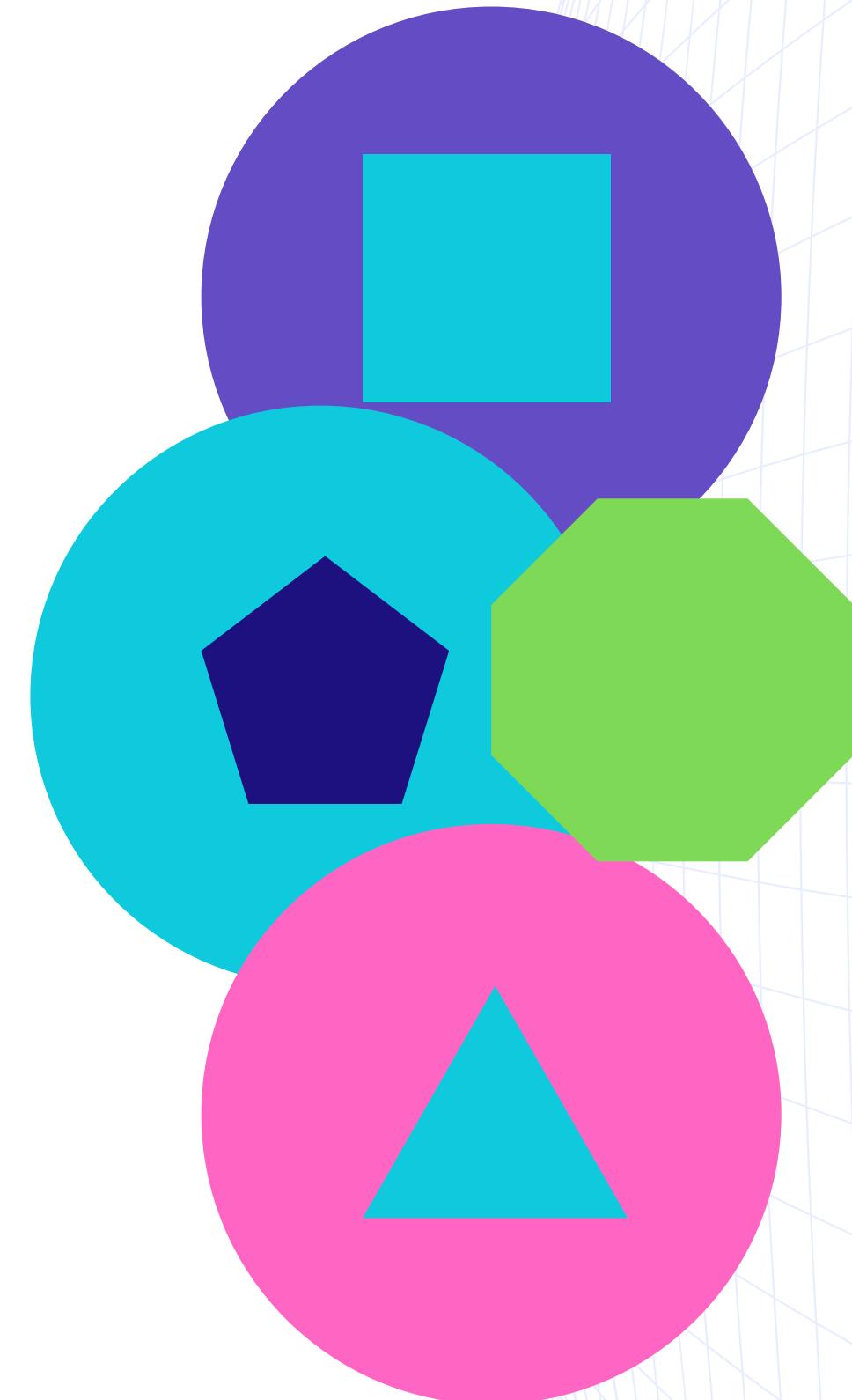
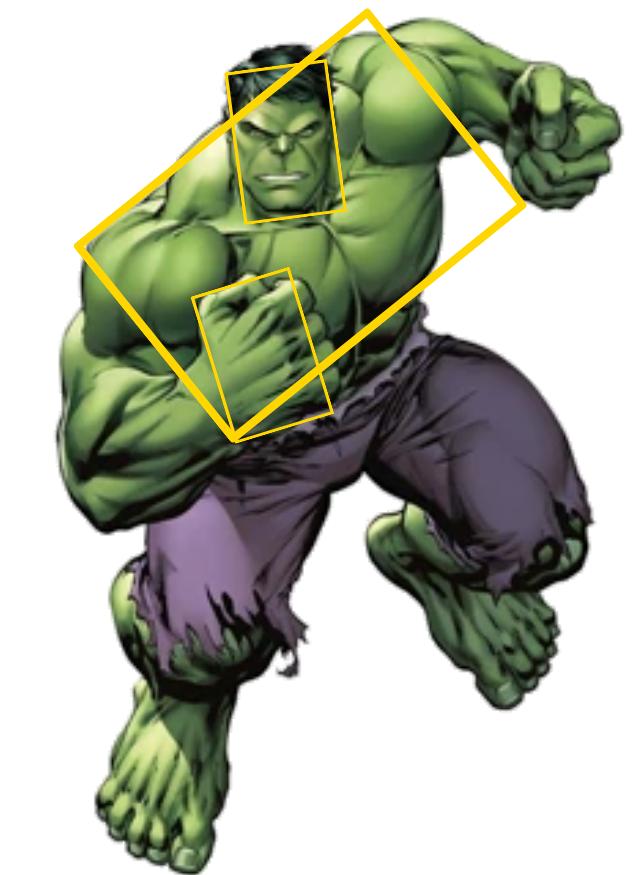
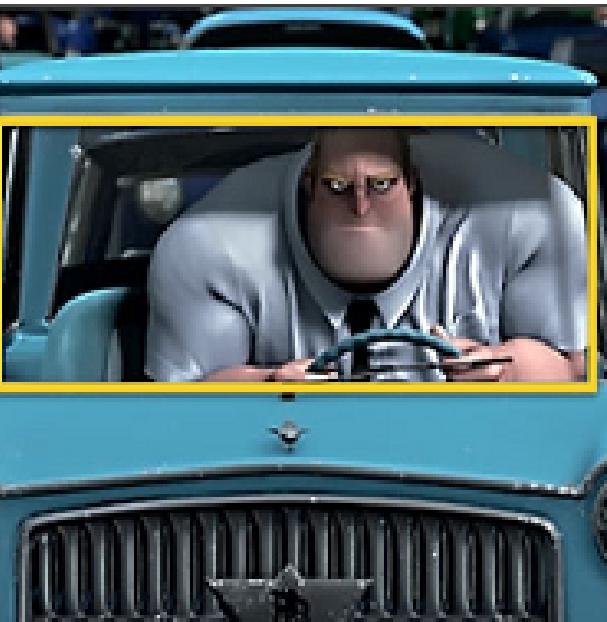
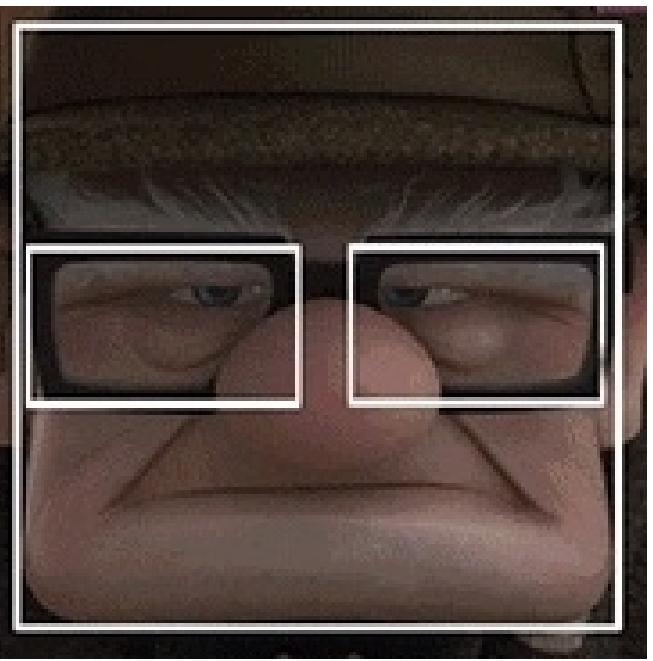
Criam sensações de “leveza”, chamam atenção por serem menos comuns no cotidiano, aparentam estabilidade, quando unidos a outros, demonstram sensações de serem acolhedores, trazendo uma mensagem de união.



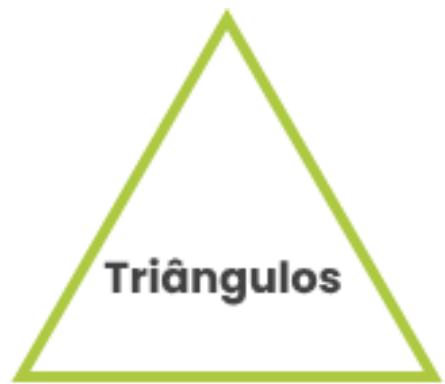
FORMAS GEOMÉTRICAS

Quadrados e Retângulos

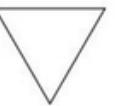
São conhecidos por sua resistência, dão a sensação de estabilidade, solidez, e podemos enxergar em vários elementos do nosso dia a dia. Trazem a sensação de força, rigidez e segurança.



FORMAS GEOMÉTRICAS



Suas extremidades guiam nosso olhar para onde elas apontam e podem demonstrar sensação de agressividade, porém essa é uma das formas que varia muito seu significado dependendo de ângulos e posições.



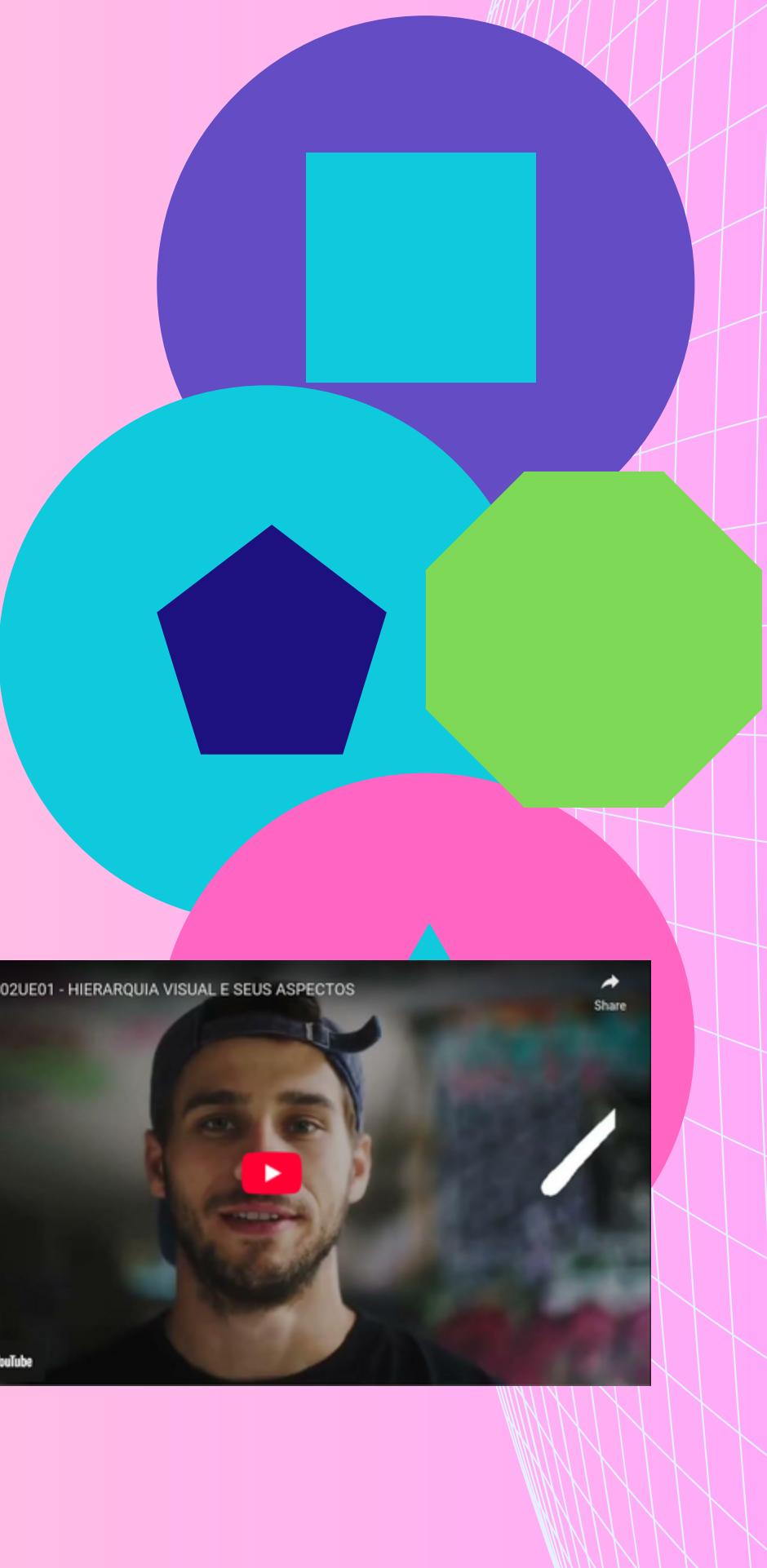
REGRAS DE VISUALIZAÇÃO DOS ELEMENTOS DA INTERFACE

Todos nós somos bombardeados por milhares de informações, e nossa mente capta as que julga mais relevantes. Portanto, para guiarmos o usuário a elementos mais importantes dentro de uma interface, nós devemos estudar algumas técnicas de visualização.

HIERARQUIA VISUAL

Este método consiste em organizar todo o conteúdo para um melhor aproveitamento do usuário, com objetivo de prender a atenção, se comunicar melhor com o usuário e até direcioná-lo para algo mais específico.

Esse conceito é chamado de hierarquia justamente por dar prioridade a certos elementos seguindo uma ordem hierárquica. Mostrando os mais relevantes em primeiro lugar a ser visto na interface do usuário, ajudando assim a ter uma melhor experiência. Entenda um pouco mais no vídeo a seguir:

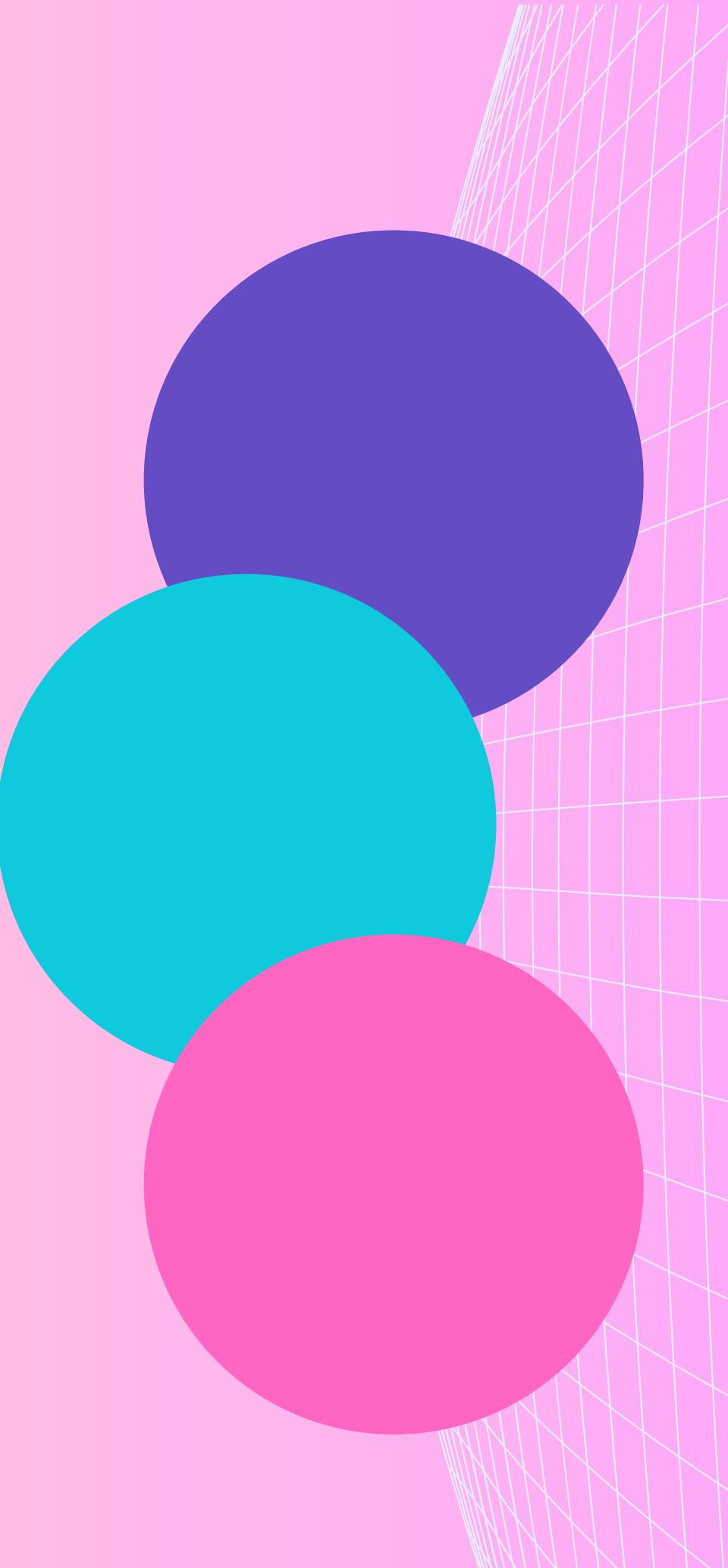


TEORIA DA COR

COR

A cor é uma sensação provocada pela luz sobre nossos olhos. A cor, ou matiz, se refere à característica única que nos ajuda a diferenciar visualmente uma cor da outra. O olho, nosso órgão da visão, é capaz de enxergar diversas variações cromáticas entre as sete cores que são obtidas ao se decompor a luz branca do sol, são elas: vermelho, amarelo, verde, ciano, azul, roxo e magenta.

A percepção da cor depende tanto da pigmentação das superfícies, quanto da intensidade e do tipo da luz que incide sobre essa mesma superfície, esse é um item importante que devemos considerar quando estivermos trabalhando com cores, ou seja, podemos manipular as cores pela combinação de tintas, de luzes ou dos dois juntos.

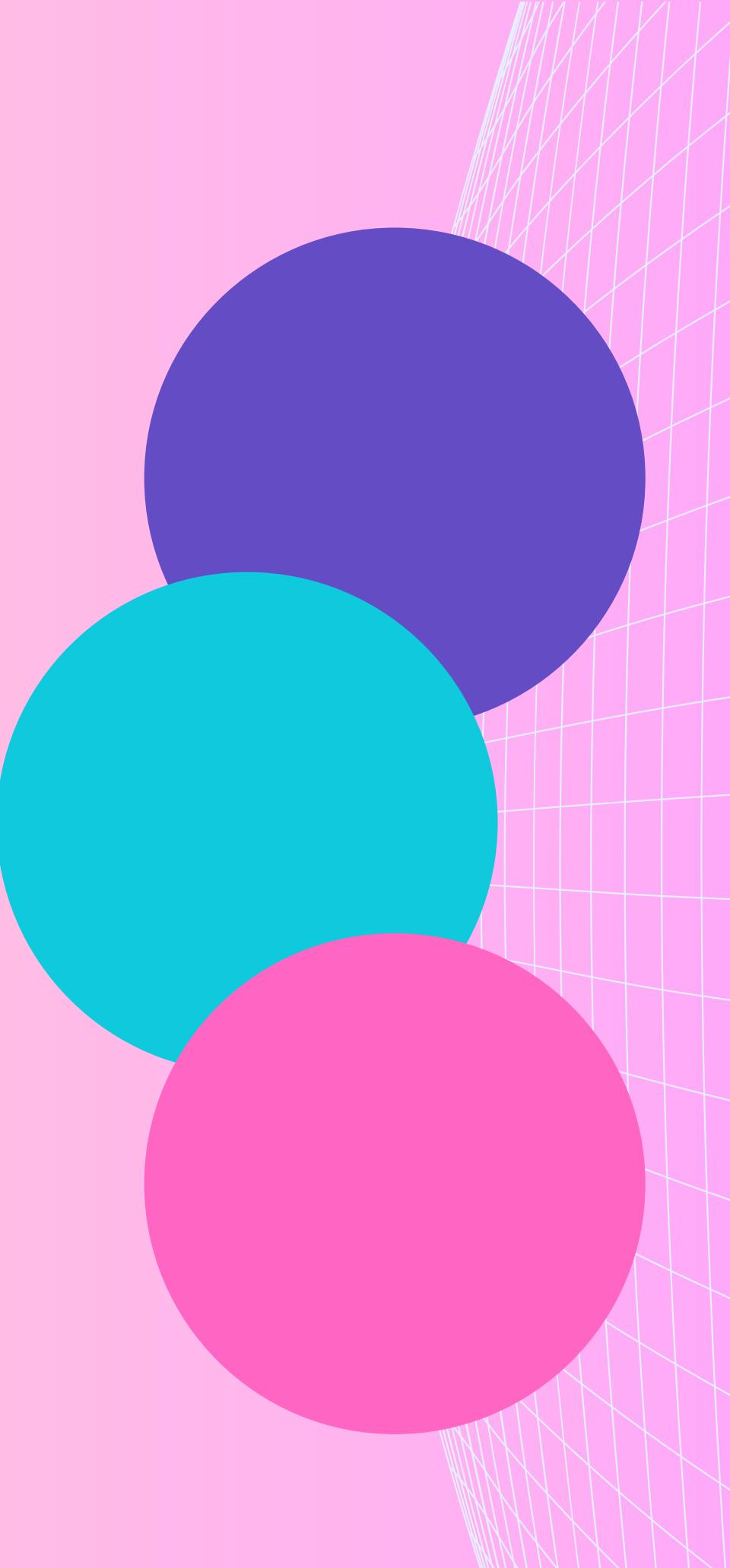
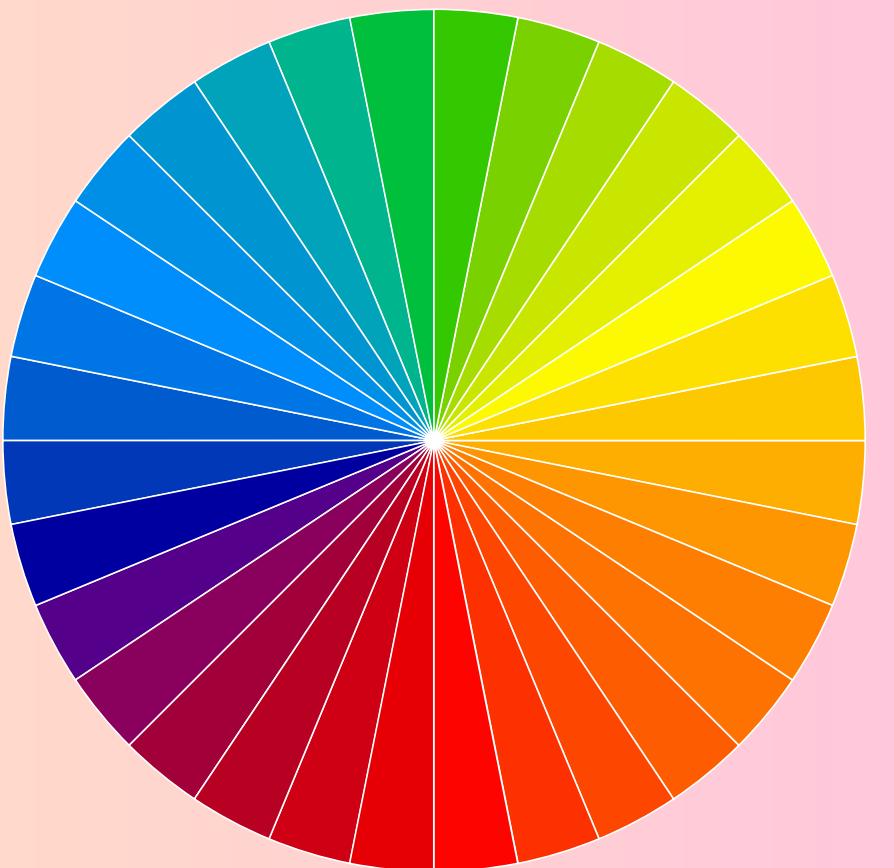


TEORIA DA COR

SATURAÇÃO

A **saturação** ou **intensidade** da cor, corresponde à **vivacidade** ou **palidez** de uma **matiz**, o quanto de cinza foi adicionado a essa cor, ou seja, quanto **menos cinza** na composição da cor, **mais saturada** ela é.

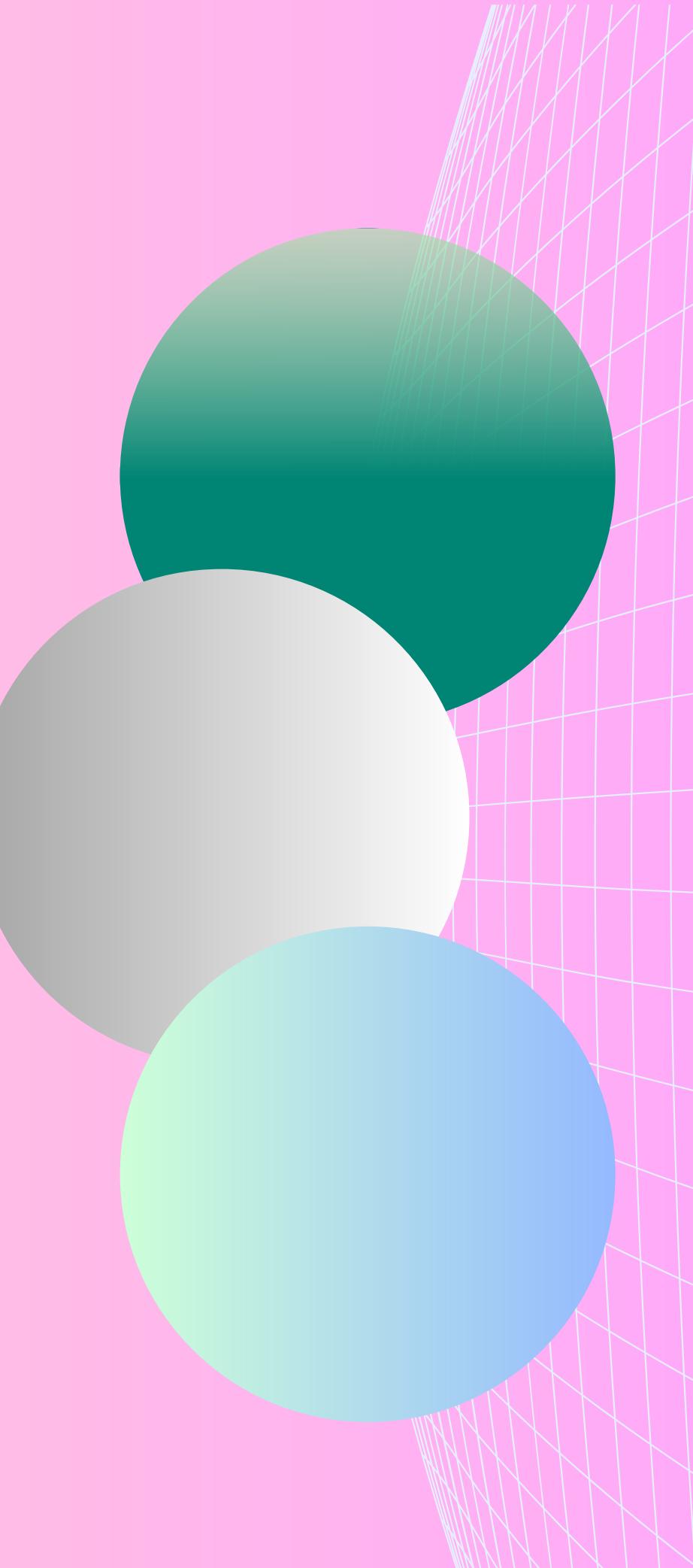
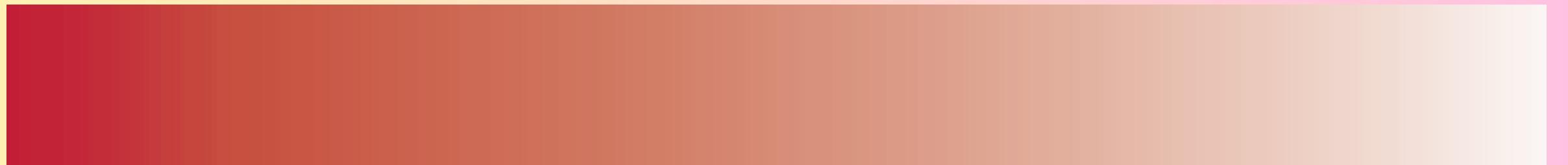
Em softwares de criação e edição de imagens utilizamos a nomenclatura **HSV - Hue, Saturation e Value**.



TEORIA DA COR

BRILHO

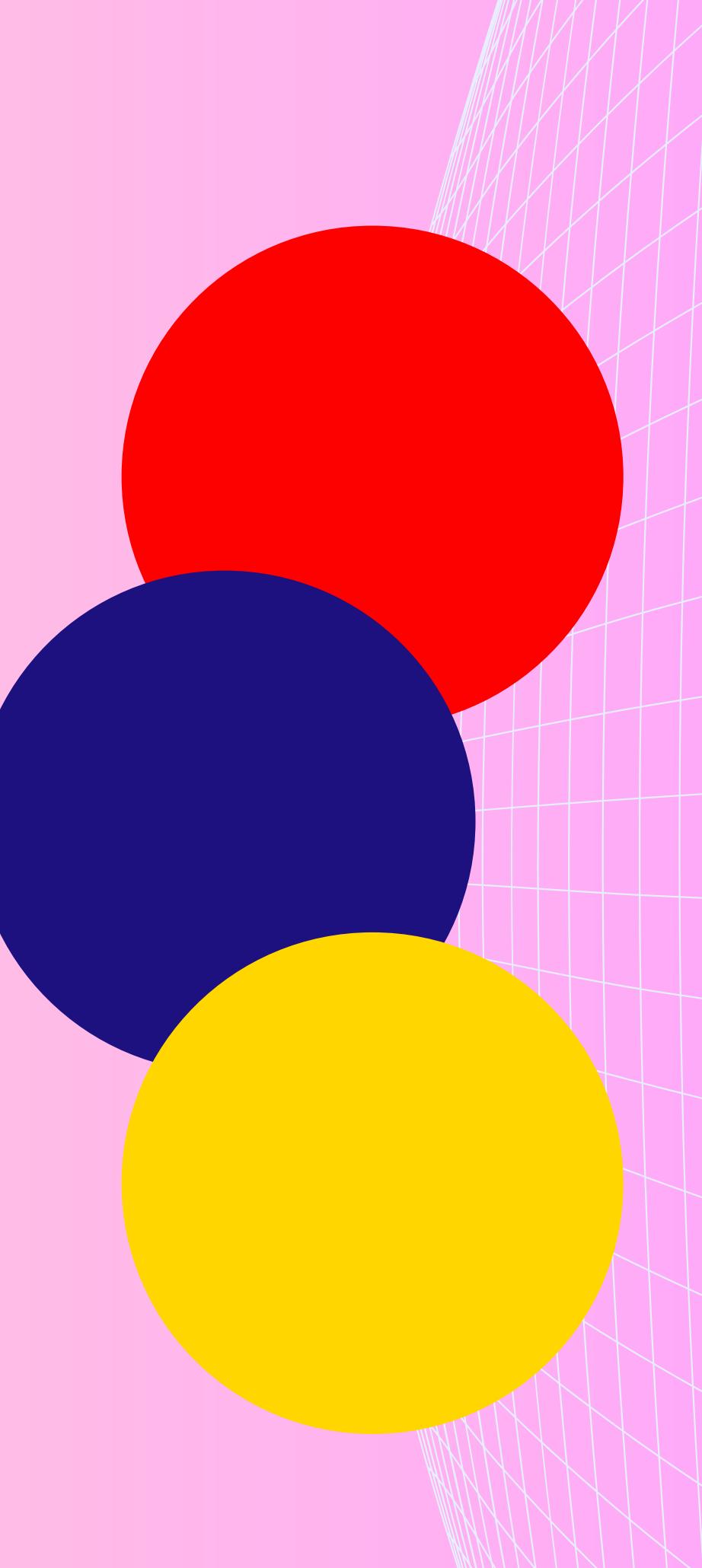
O brilho está relacionado à **luminosidade**, ou seja, está ligado à escala de **claridade**. Ou o quanto mais de **branco** foi aplicado a cor.



TEORIA DA COR

CORES PRIMÁRIAS

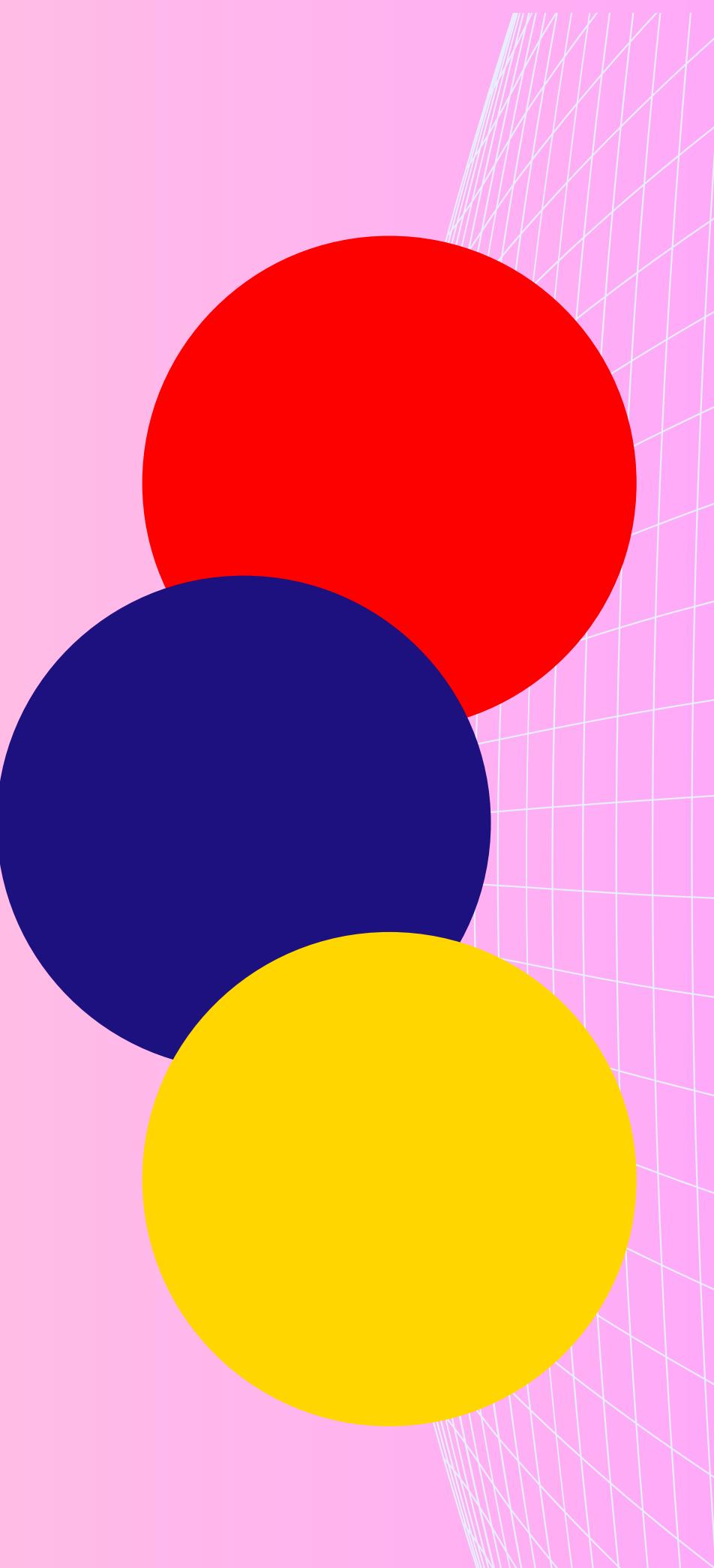
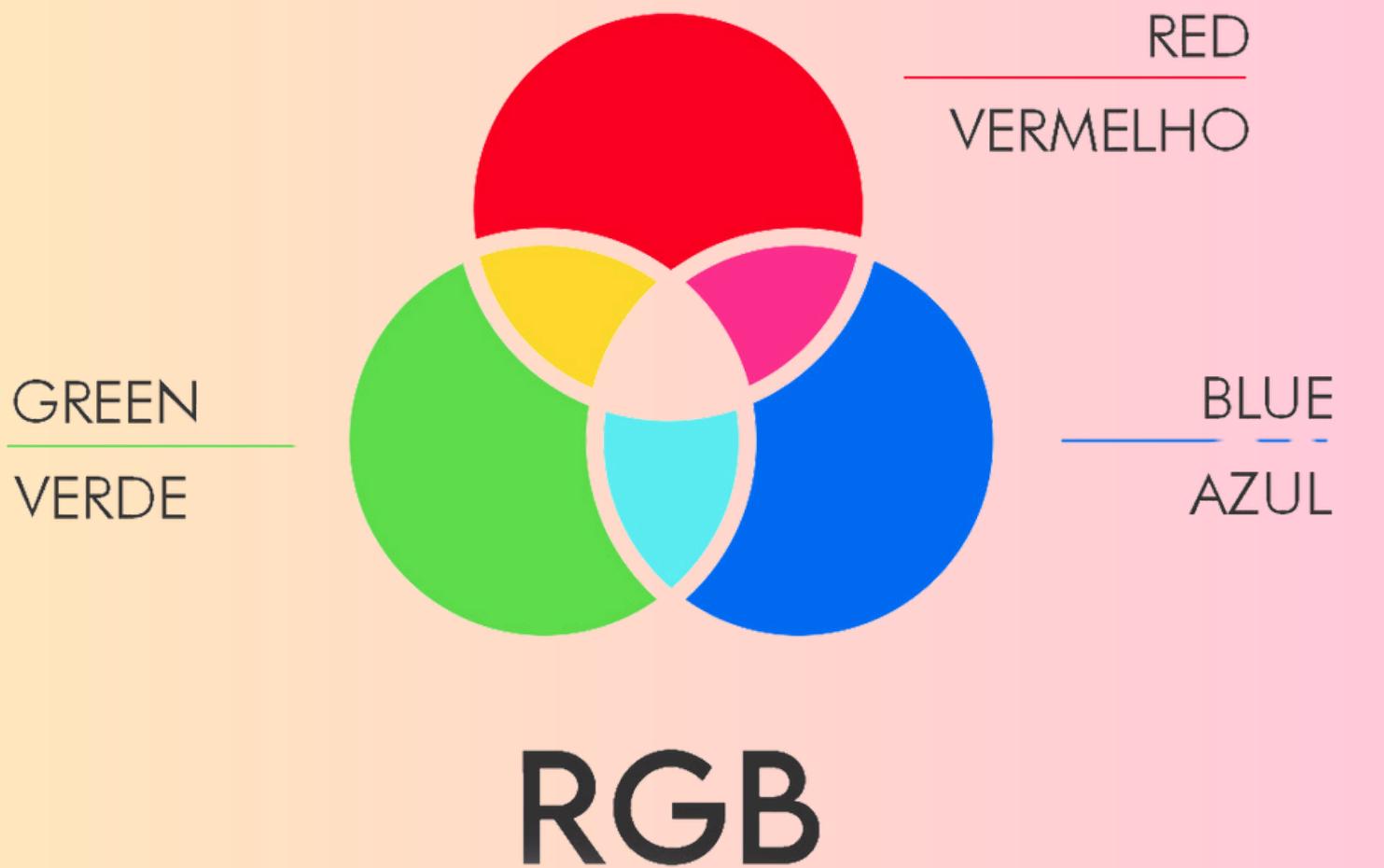
As cores primárias também são chamadas de cores puras, pois não se formam pela mistura de outras cores. As cores primárias utilizadas normalmente são: azul, vermelho e amarelo, mas quando lida-se com cores geradas pela adição de luzes coloridas utiliza-se como primárias: vermelho, azul e verde, ou seja, utiliza-se o padrão RGB, do inglês Red, Green e Blue, também conhecido por síntese aditiva ou adição de luzes monocromáticas.



TEORIA DA COR

CORES PRIMÁRIAS

Os valores para cada canal de luz (vermelho, verde e azul), muito utilizado em monitores, câmeras etc, variam em uma escala de 0 a 255, e na abordagem aditiva, onde colocando as três cores com o valor de 0, resulta em preto, ou seja, a ausência de luzes, e com os valores em 255, resulta em branco, a mistura da matiz máxima de cada cor.

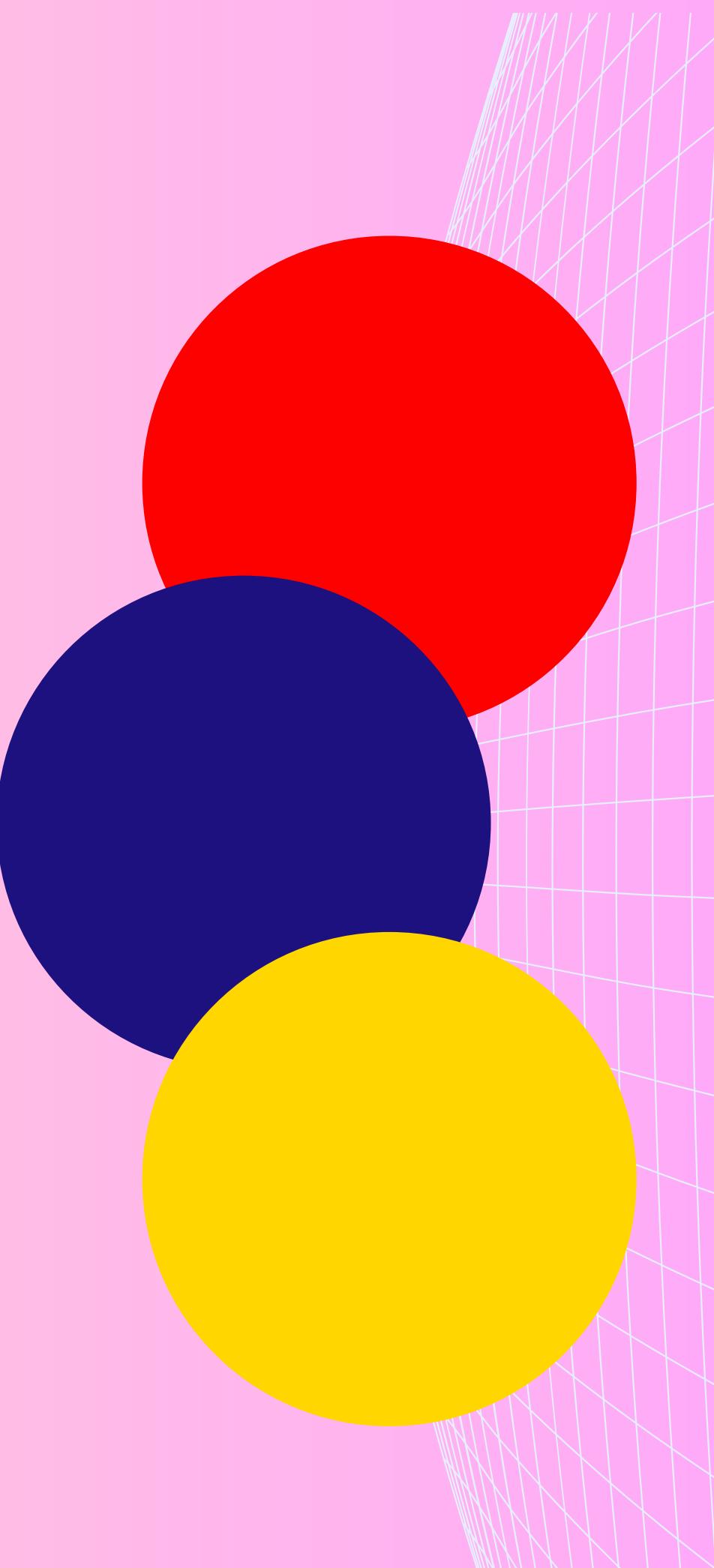
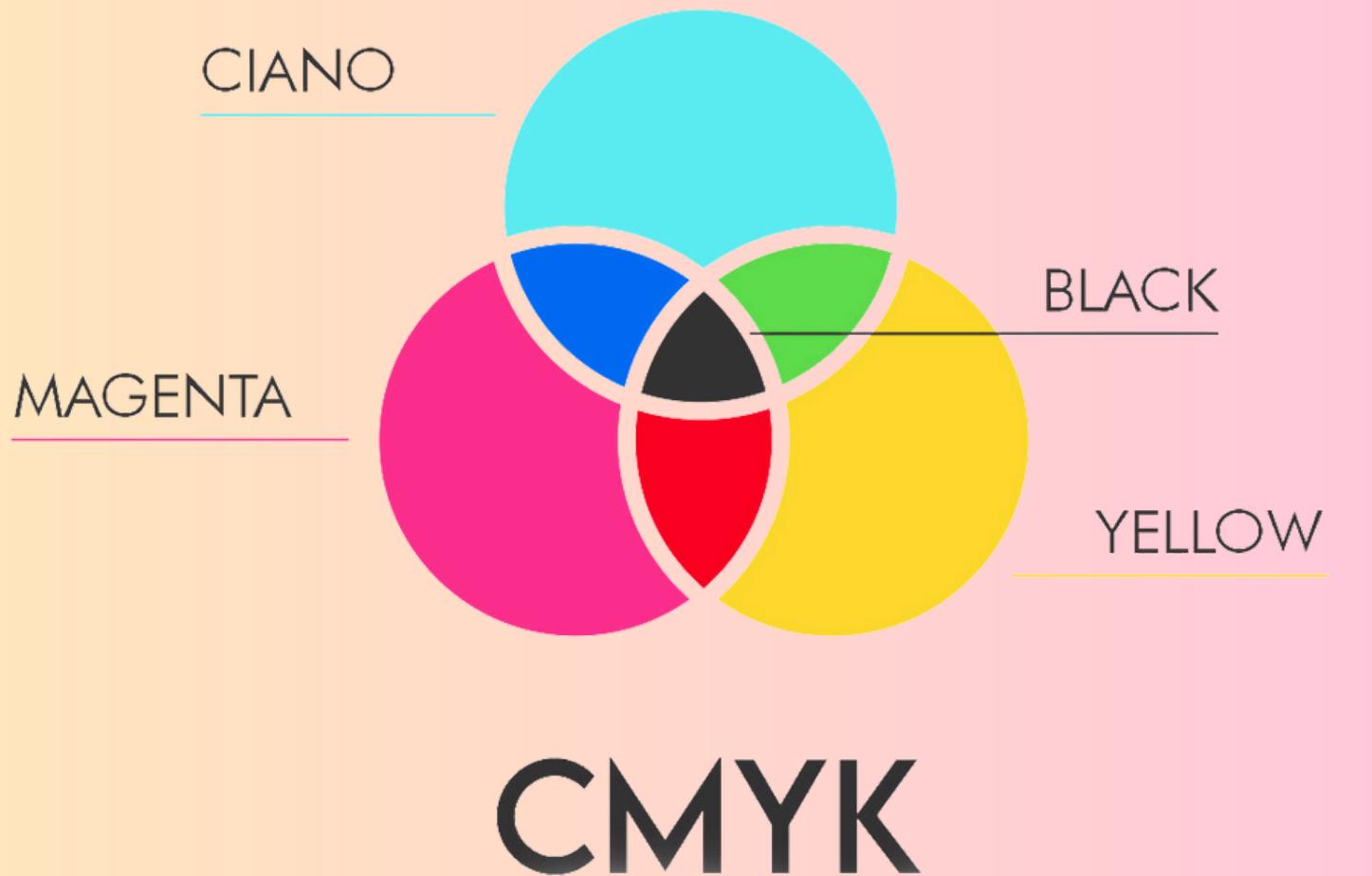


TEORIA DA COR

CMYK

Quando se faz necessária a aplicação de cor a uma superfície por pigmentação, utiliza-se como primárias ciano, magenta e amarelo, ou seja, o padrão CMYK, do inglês Cyan, Magenta e Yellow e Black.

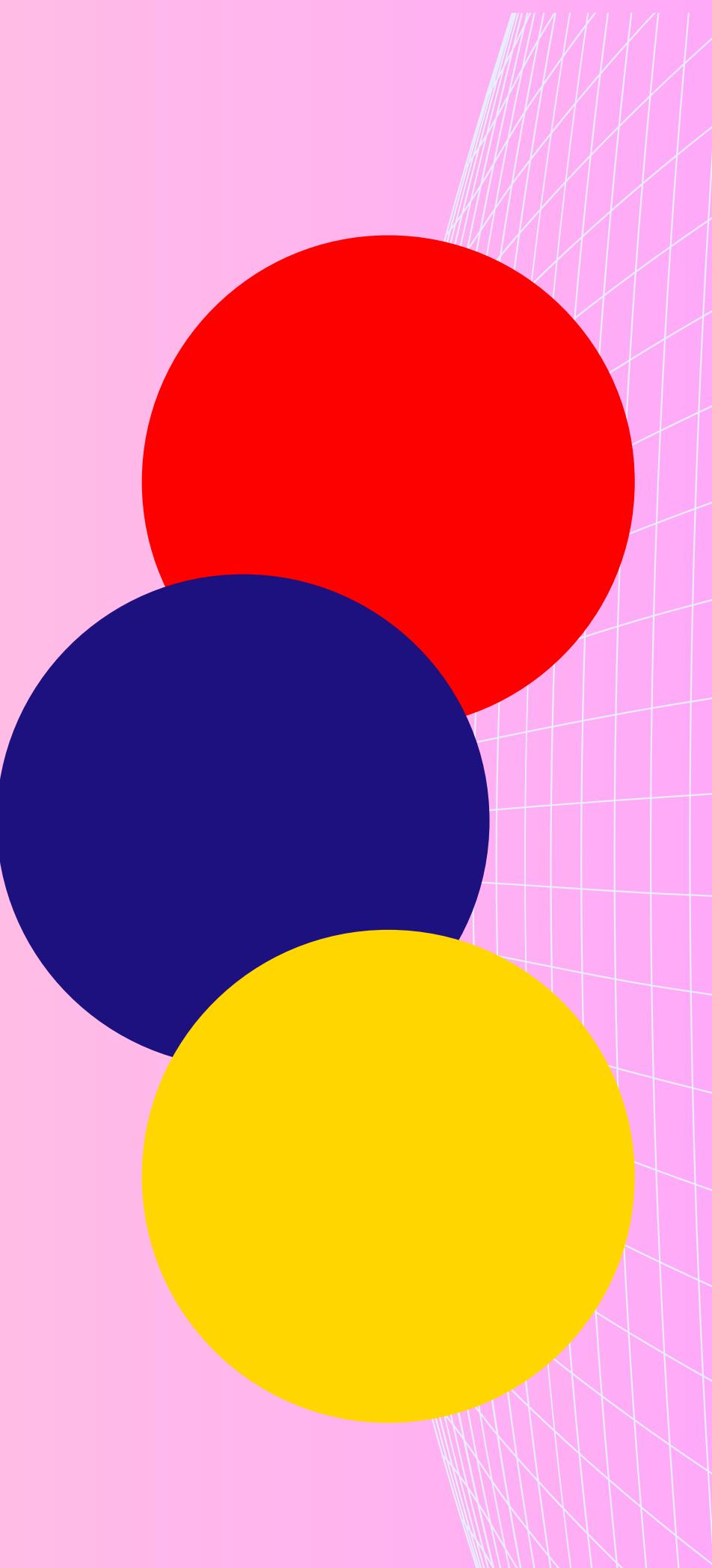
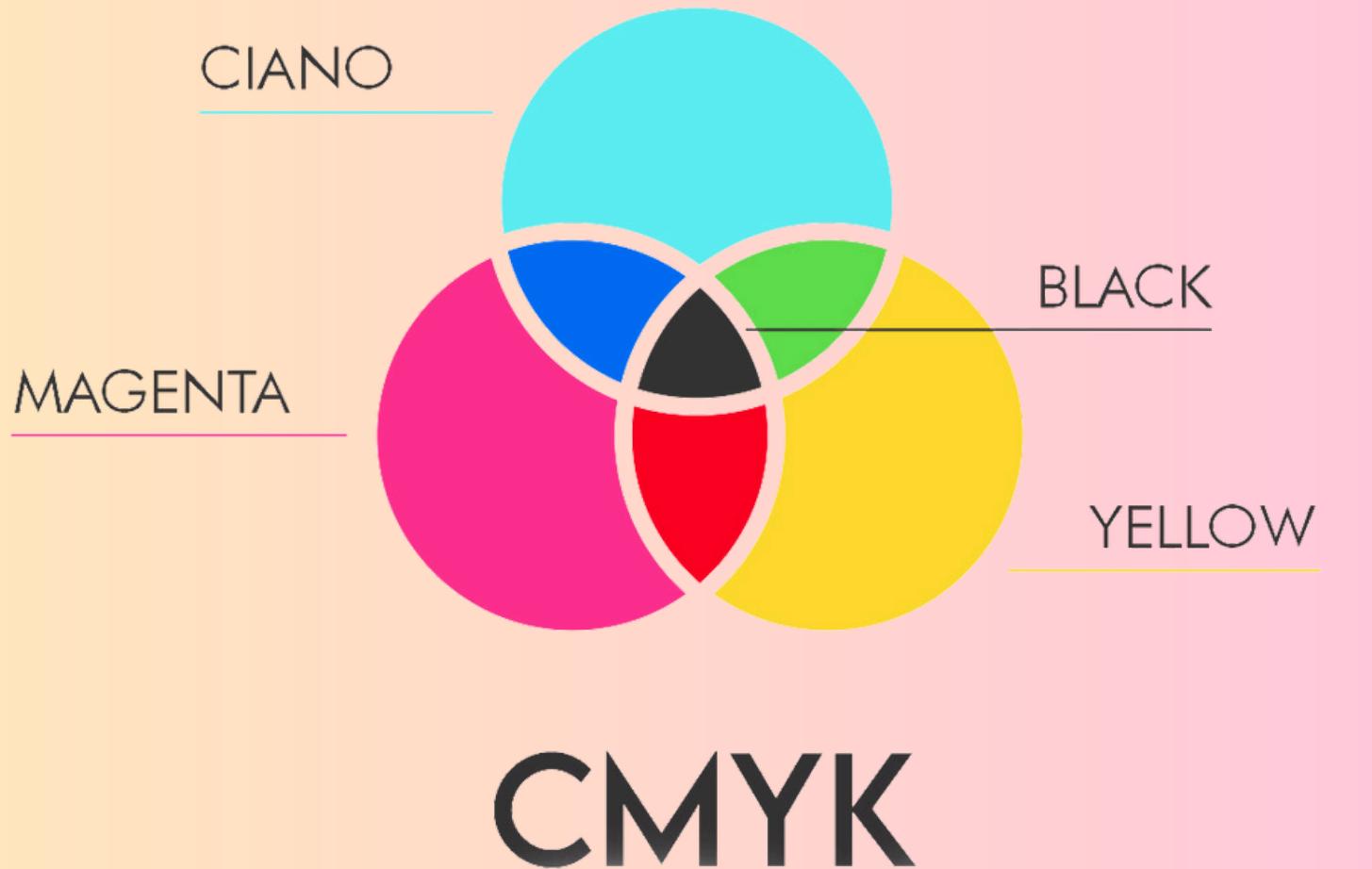
No padrão CMYK, utiliza-se o “K” para abreviação da cor black (preto), para que não se confunda com o padrão RGB, onde o “B” é de blue (azul).



TEORIA DA COR

CMYK

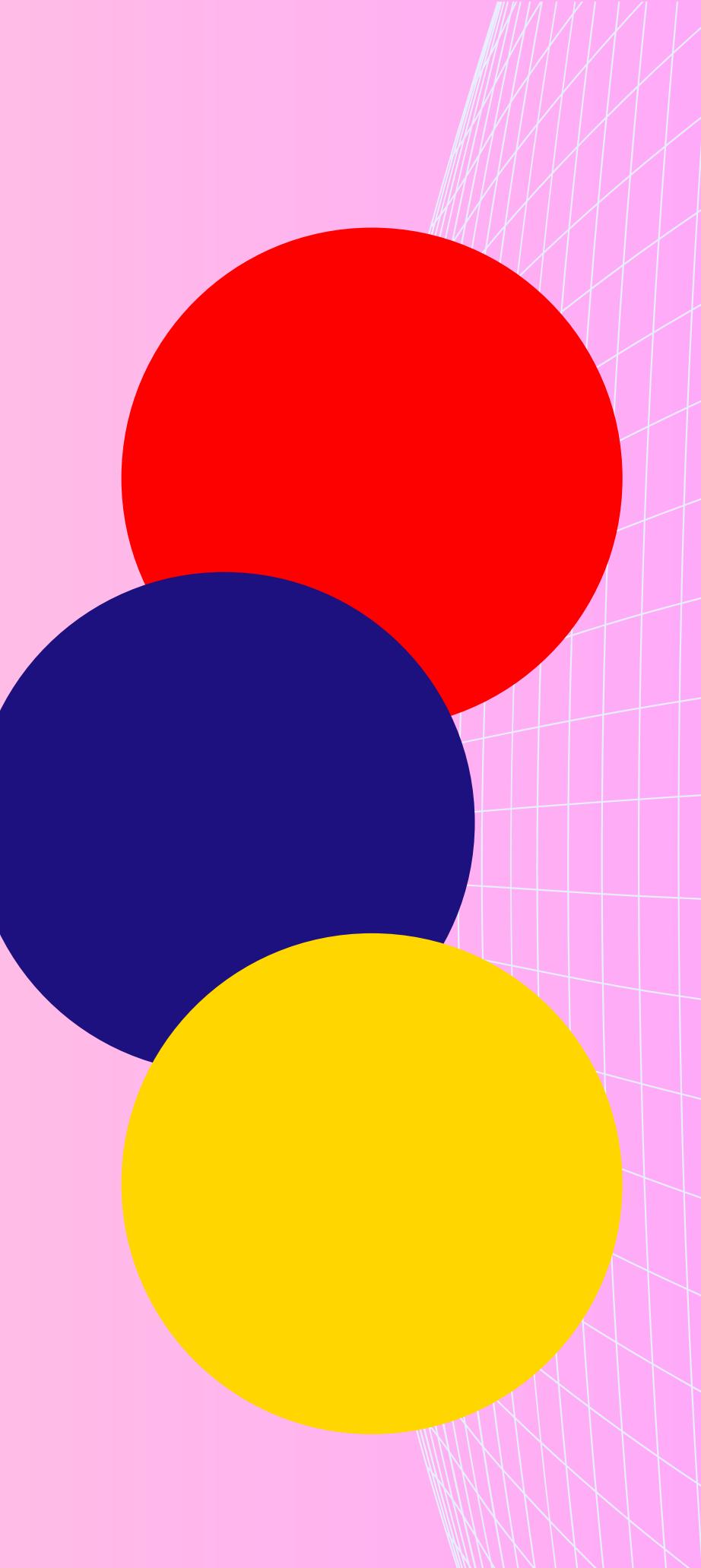
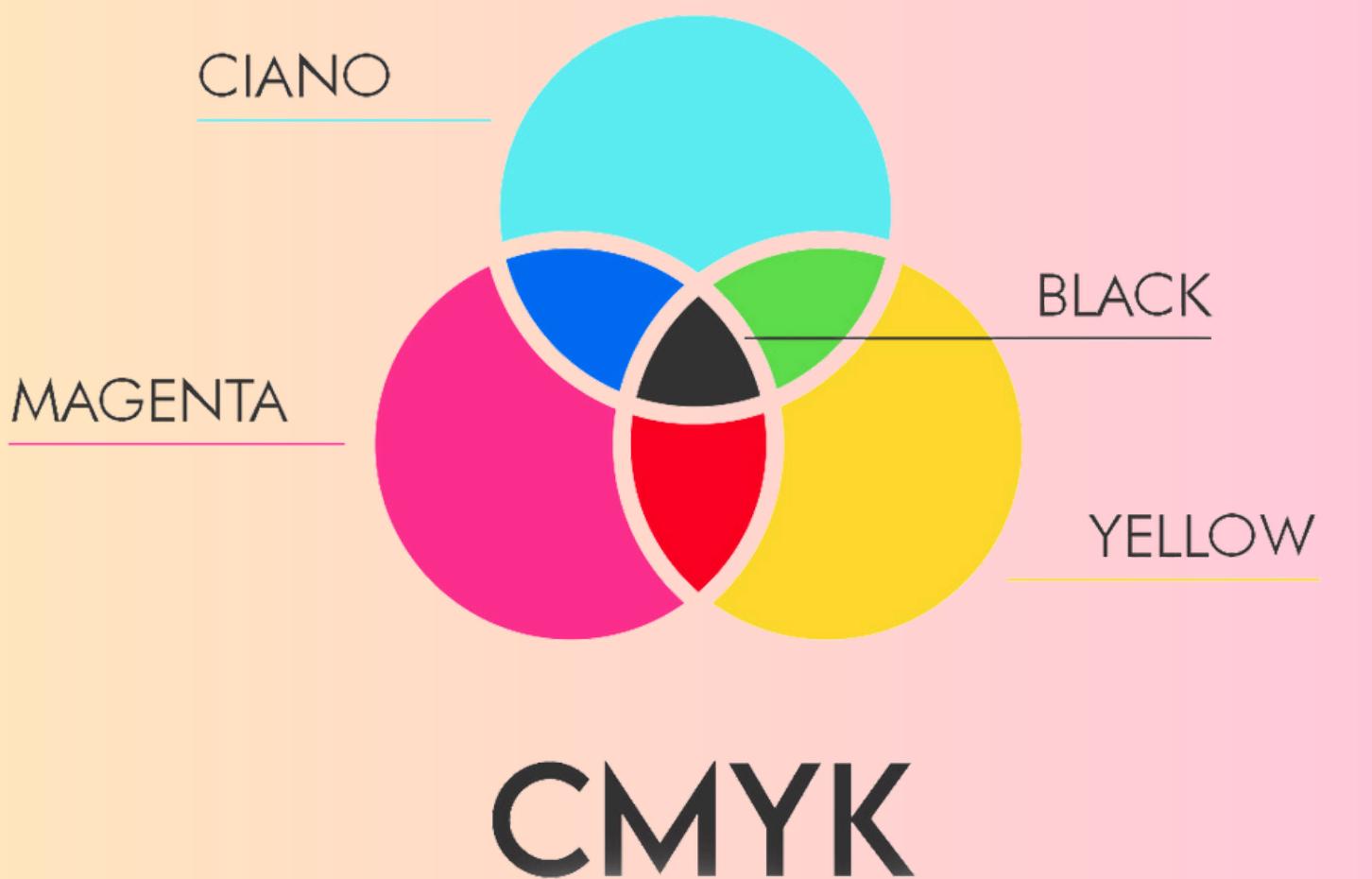
Na teoria, os pigmentos puros ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y) devem se combinar para absorver todas as cores e produzir preto, por isso a denominação de abordagem subtrativa. Como todas as tintas de impressão contêm impurezas, essas três tintas produzem marrom impuro e precisam ser combinadas com tinta preta (K) para produzir preto verdadeiro.



TEORIA DA COR

CMYK

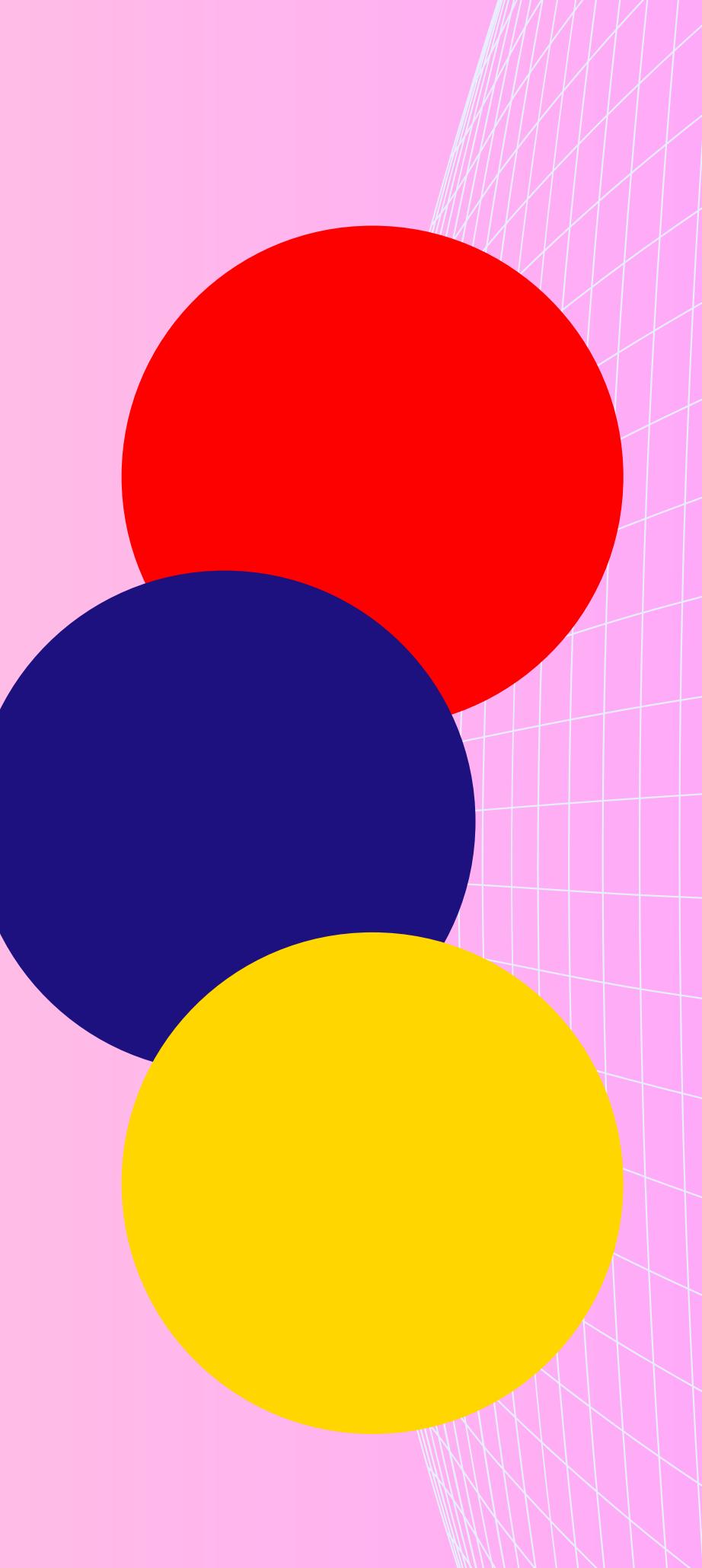
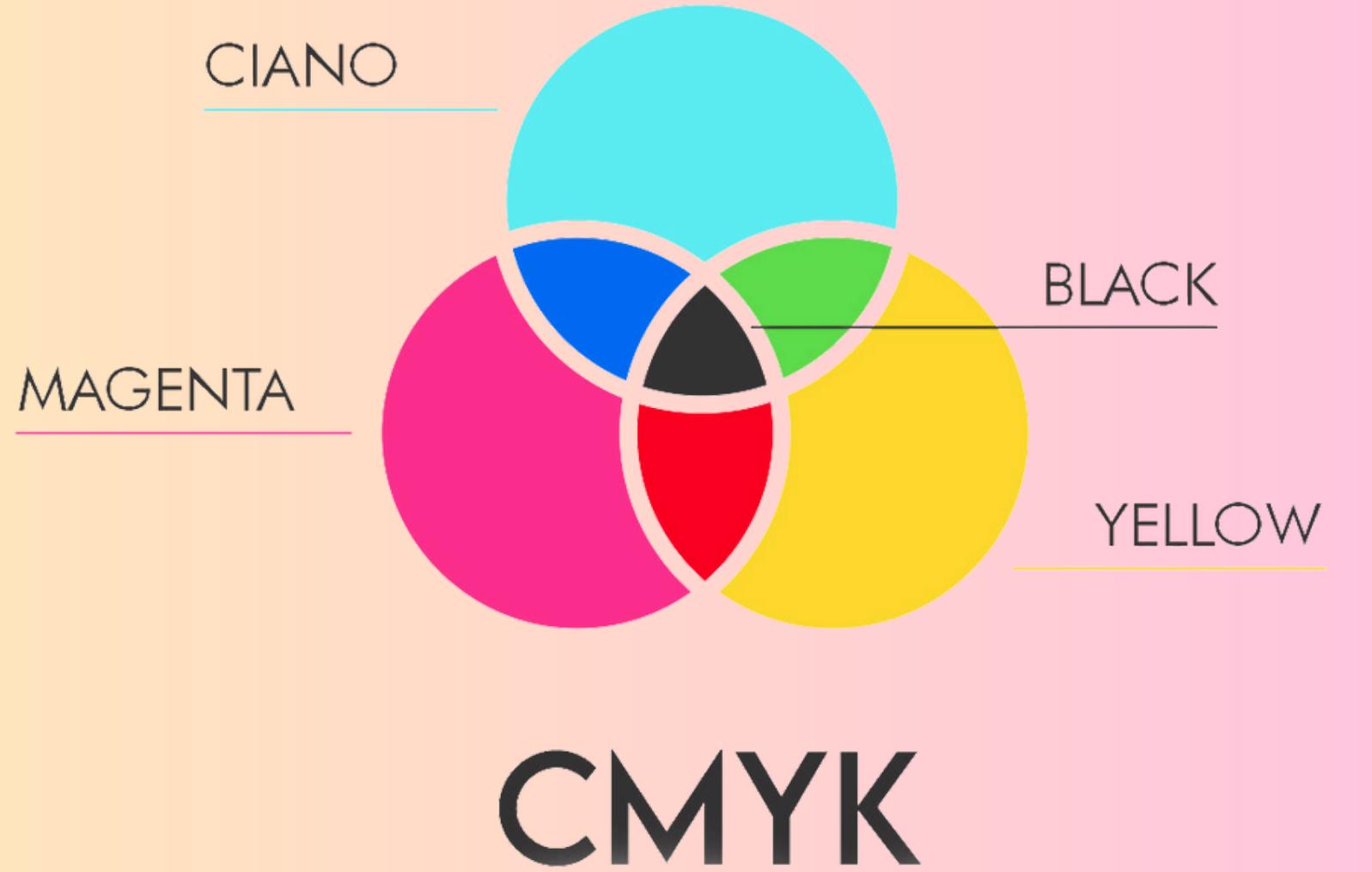
Na abordagem subtrativa o branco é a ausência de pigmentação. Por isso, ao utilizar softwares de edições de imagens, caso seja necessário mandar os arquivos para impressão, lembre-se sempre de deixar as cores com padrão CMYK, pois na impressão irá trabalhar com pigmentos e não mais visualizações digitais.



TEORIA DA COR

CMYK

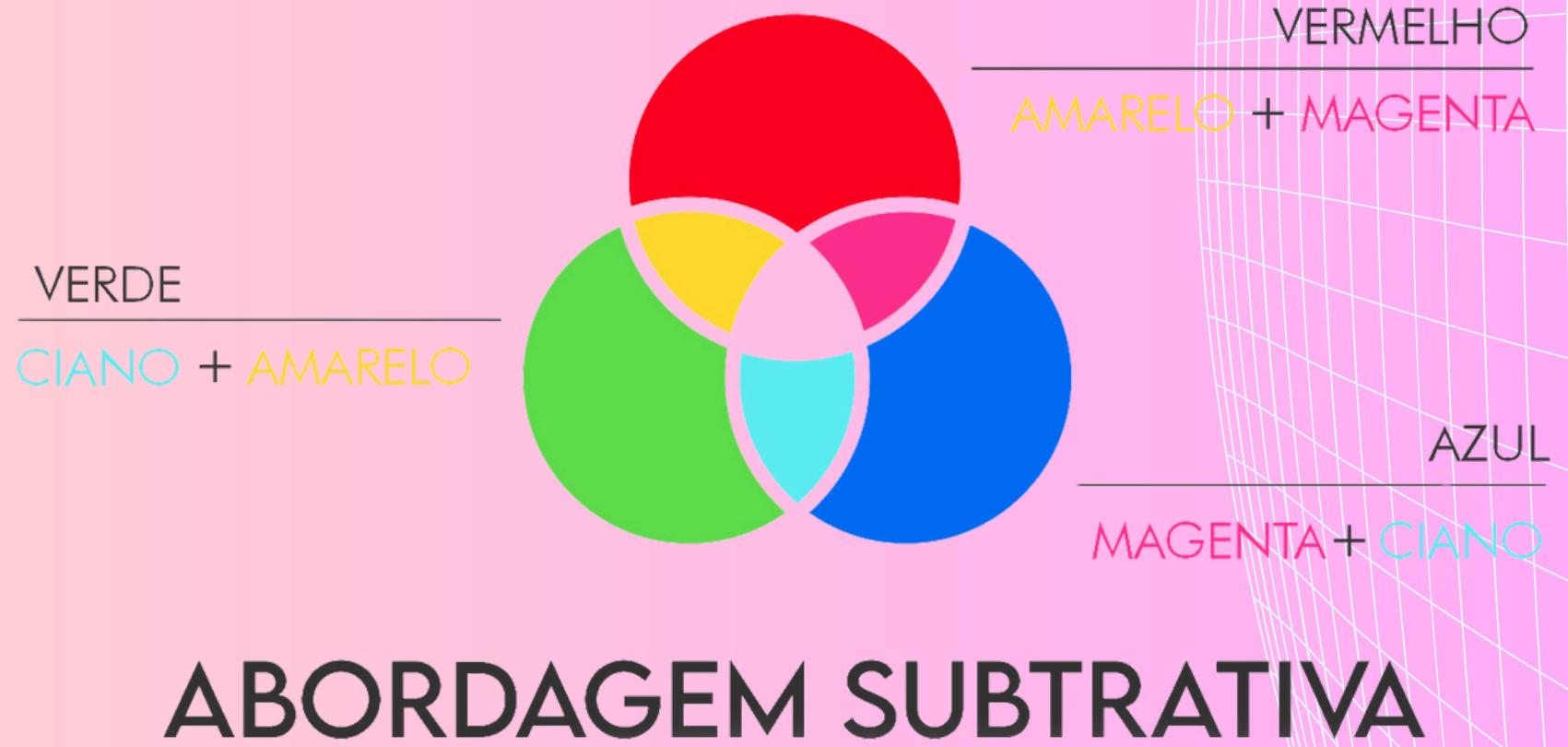
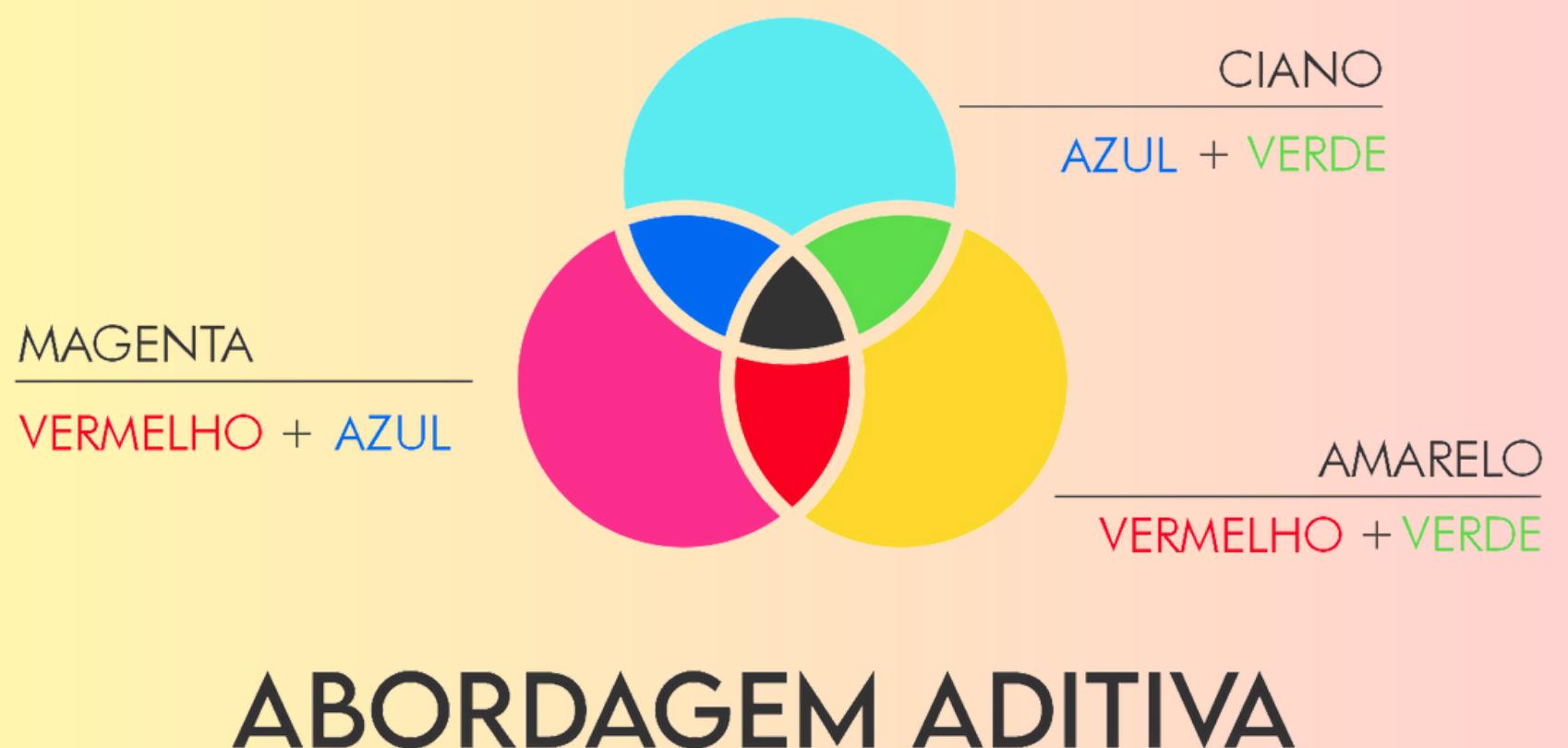
Observe que há uma diferença no padrão de cores com luzes RGB e no padrão de cores por pigmentação CMYK, saber dessa diferença é essencial para o produto que você irá desenvolver.



TEORIA DA COR

CORES SECUNDÁRIAS

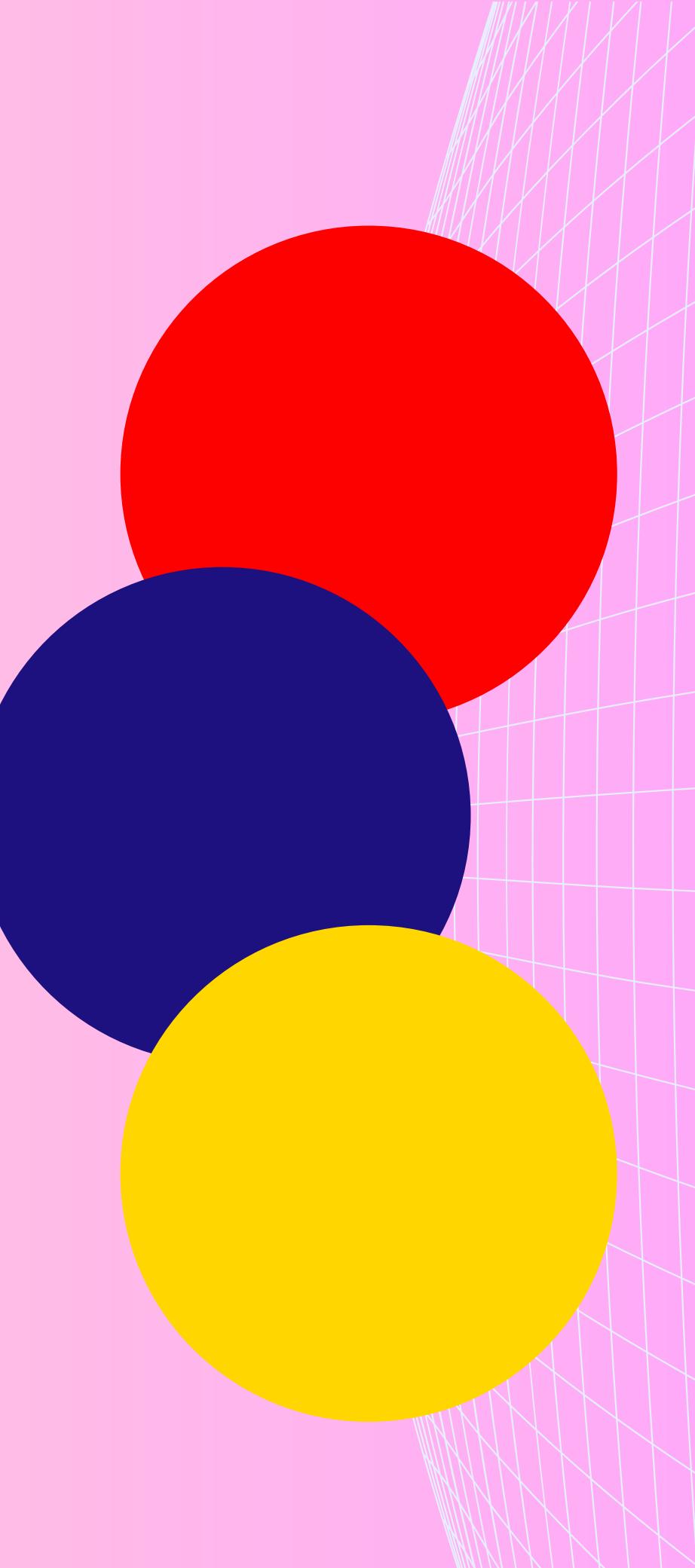
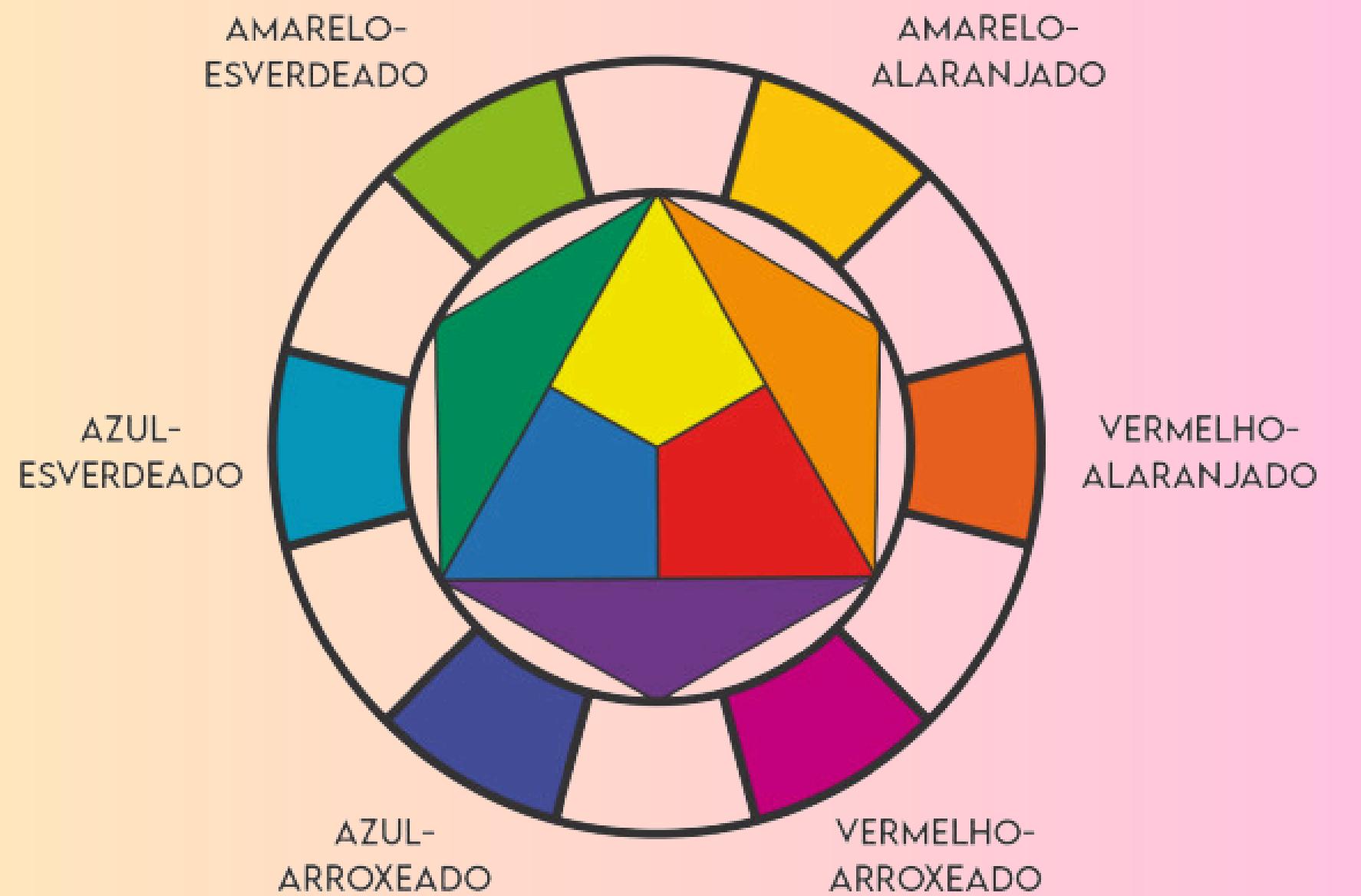
Essas cores são as que se formam a partir da mistura de duas cores primárias em proporções iguais. Observe na ilustração a seguir os resultados dessas combinações nas abordagens aditiva e subtrativa:



TEORIA DA COR

CORES TERCIÁRIAS

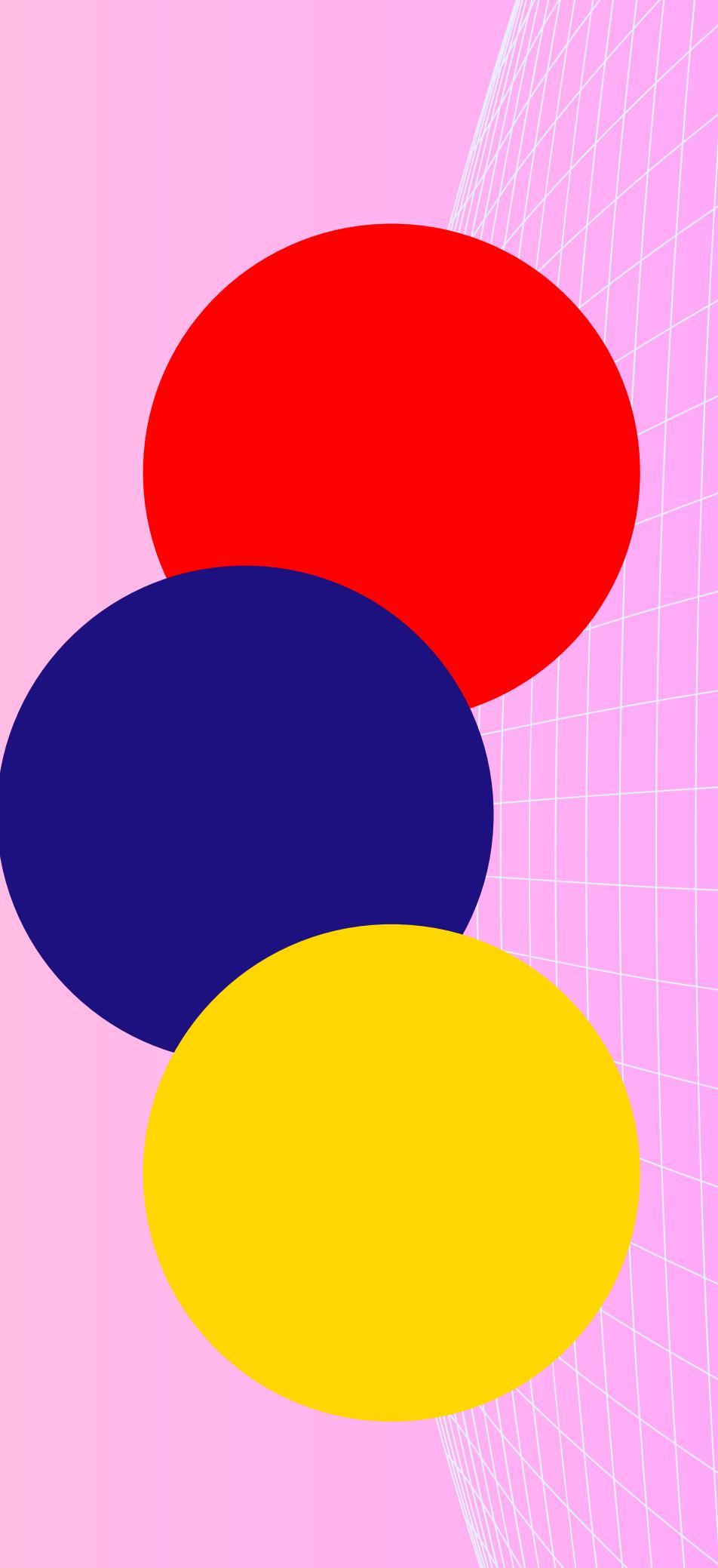
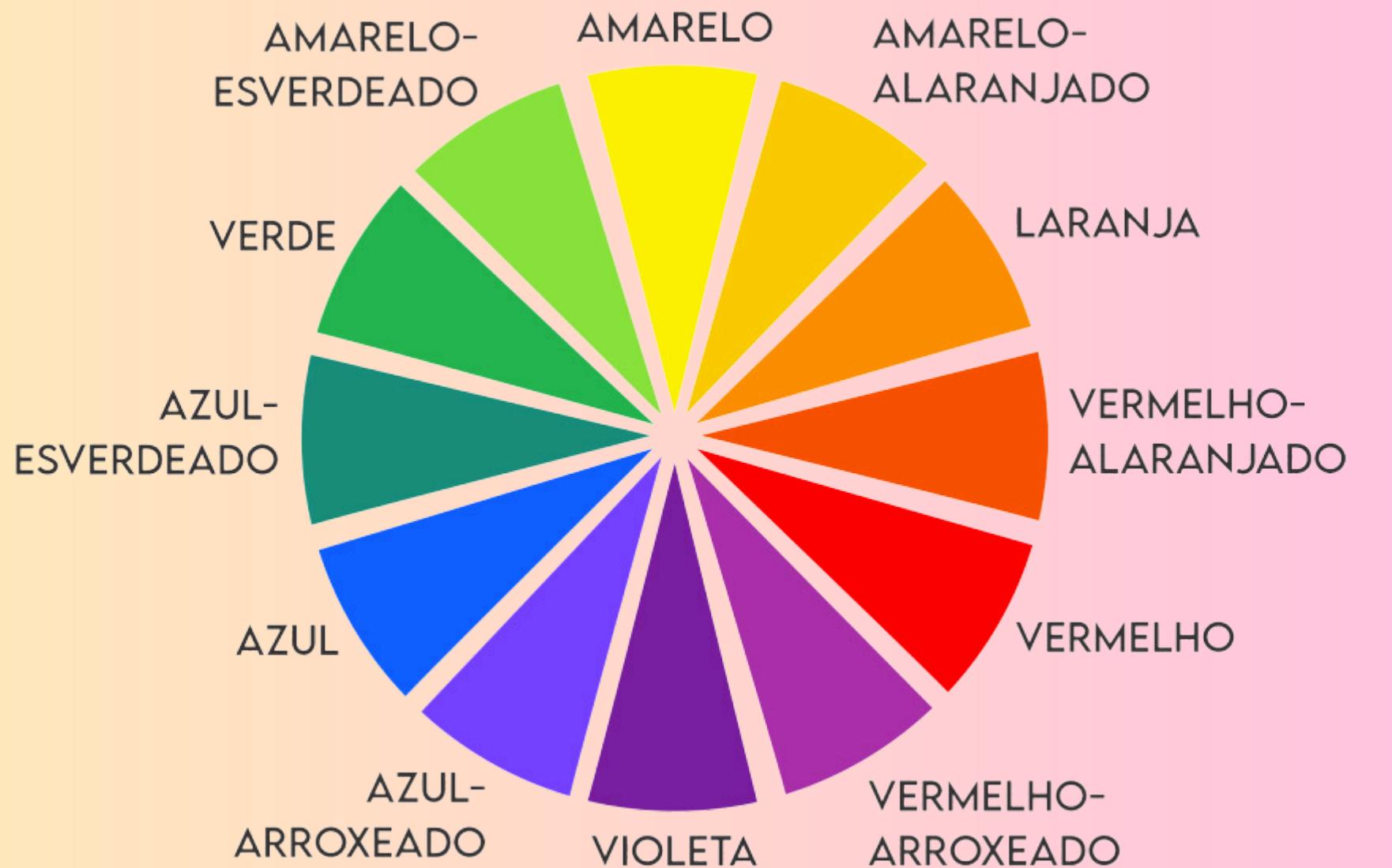
As cores terciárias ou intermediárias são todas as misturas das cores primárias com as secundárias. Selecione abaixo um dos conjuntos para identificar as cores e suas classificações



TEORIA DA COR

CÍRCULO CROMÁTICO

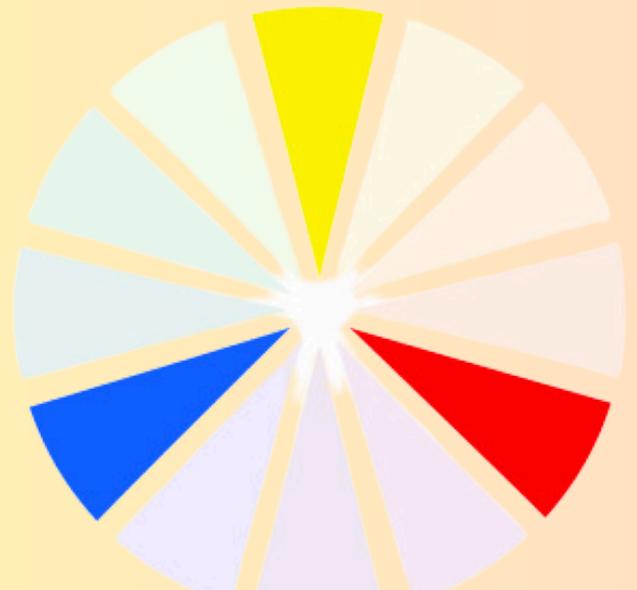
O círculo cromático é uma representação das cores que são enxergadas pelo ser humano, geralmente o círculo é dividido em 12 partes, e cada parte é representada por uma cor, e dependendo do círculo, alguns mostram suas variações de saturação ou não.



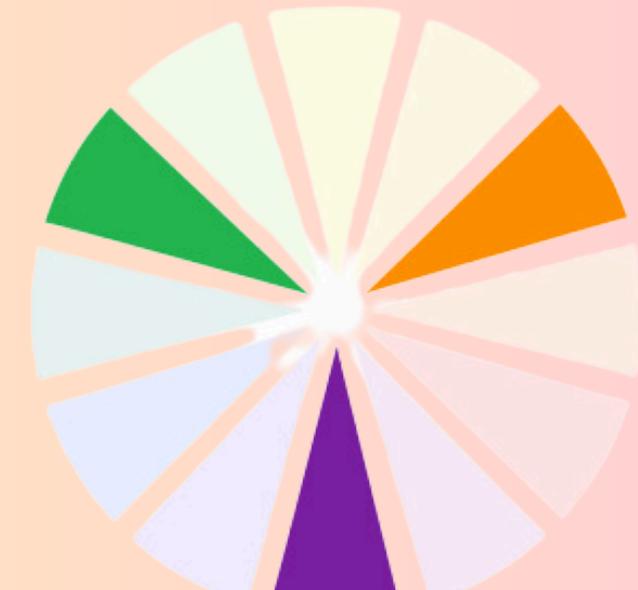
TEORIA DA COR

CÍRCULO CROMÁTICO

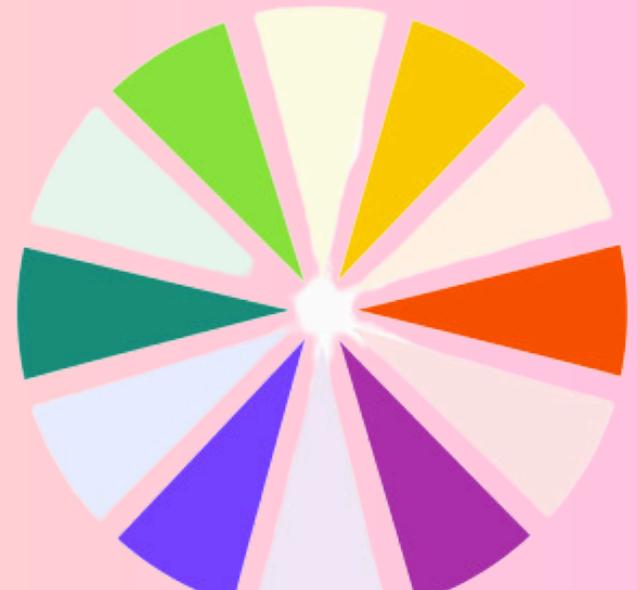
A utilização dessa ferramenta ajuda na harmonização de um projeto, sabendo quais cores ideais para cada trabalho, cores para cada tipo de ambiente, como também ajuda a transmitir toda a personalidade do cliente. Por isso, é utilizado algumas técnicas para união destas cores, chamada de Leis de harmonização. O uso dessas cores trará uma harmonia visual aos olhos humanos. Por isso, vamos entender um pouco mais sobre como reconhecê-las.



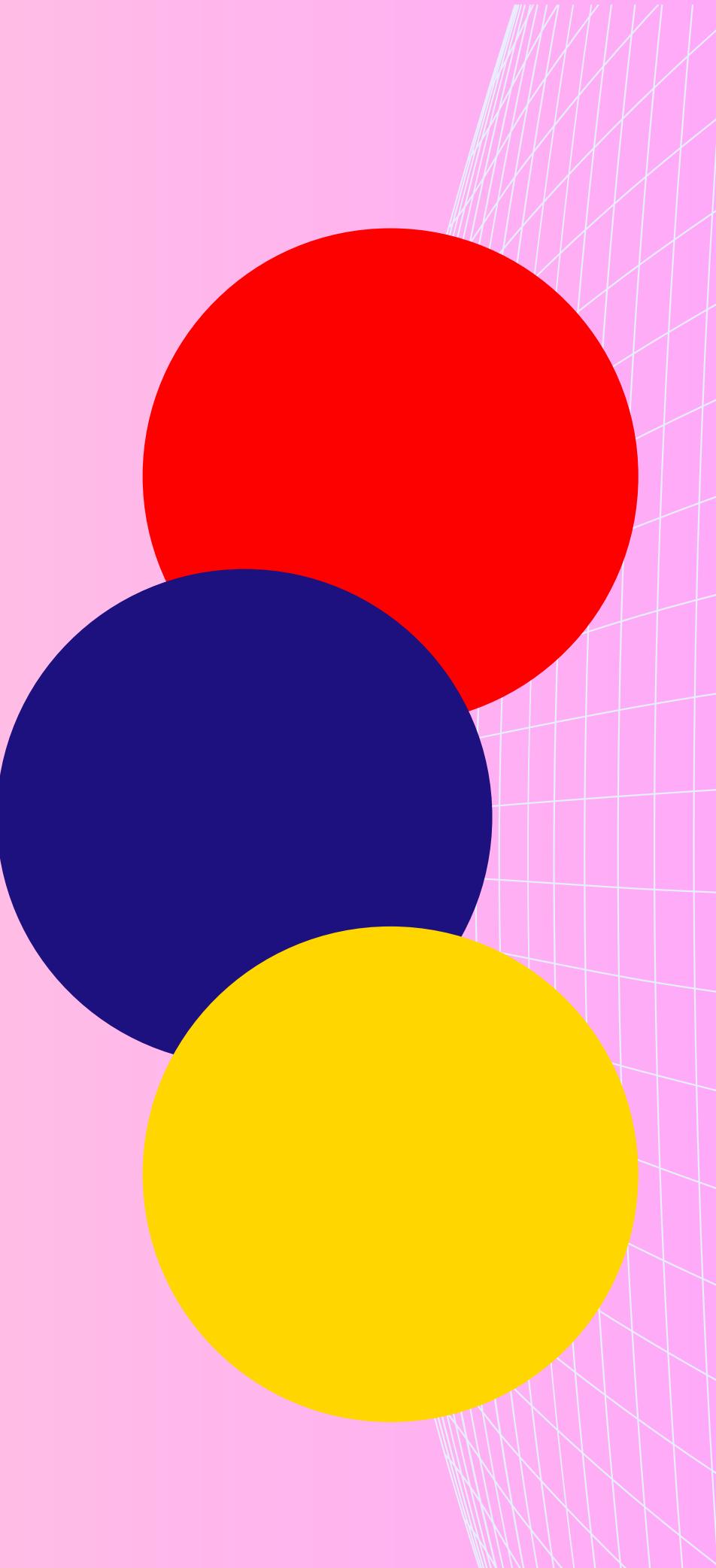
PRIMÁRIAS



SECUNDÁRIAS



TERCIÁRIAS



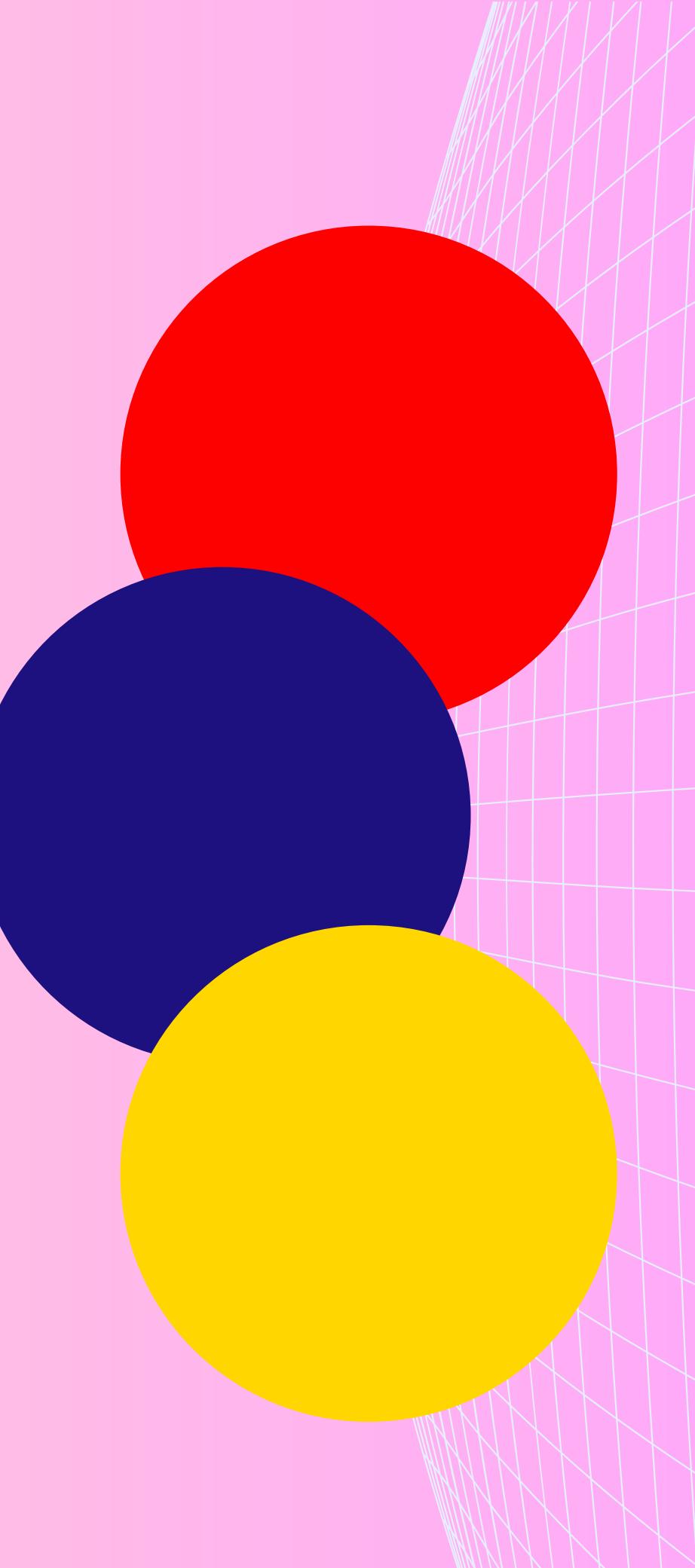
TEORIA DA COR

CORES COMPLEMENTARES

As chamadas cores complementares são as que estão exatamente em posições opostas no círculo cromático. Essas são cores que possuem um maior contraste entre si.



COMPLEMENTARES



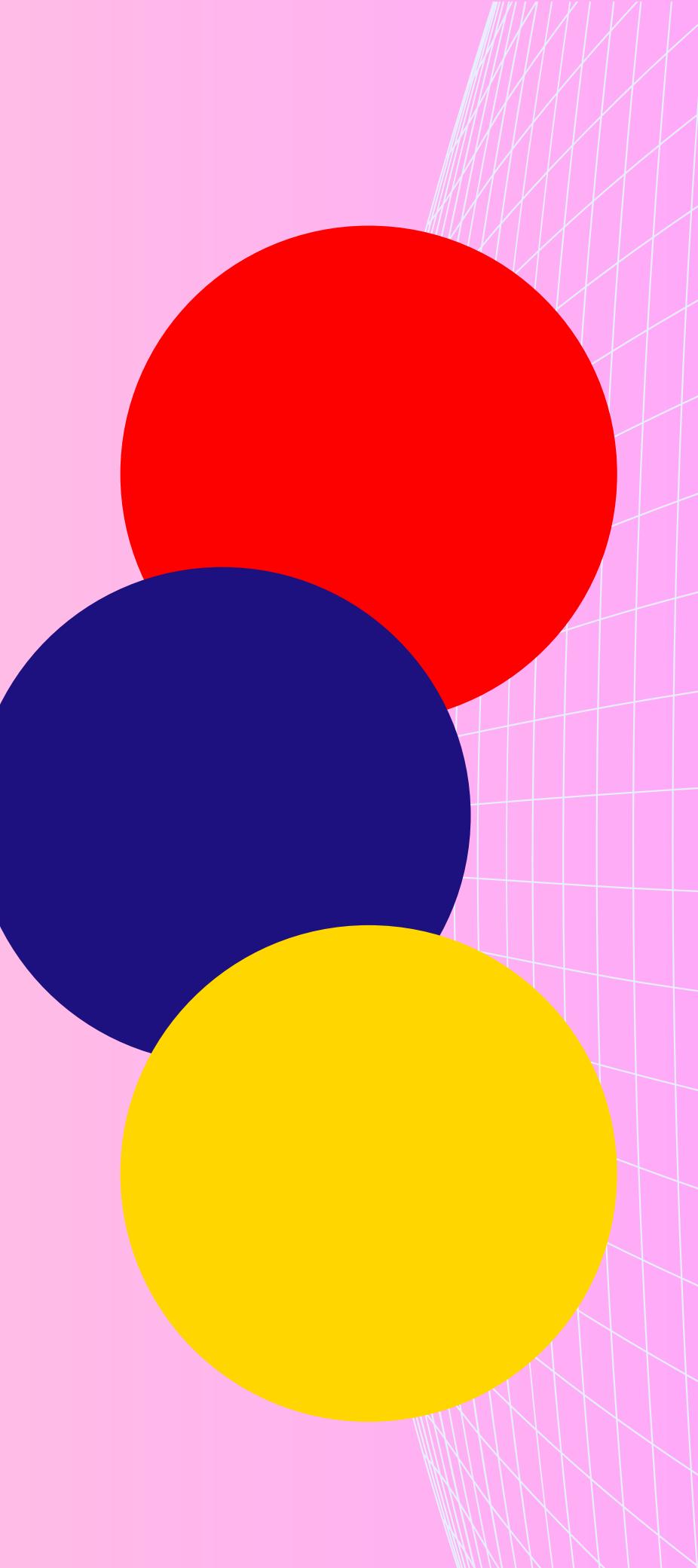
TEORIA DA COR

CORES ANÁLOGAS

Já as cores análogas são as que ficam lado a lado dentro do círculo cromático, elas compartilham uma mesma cor básica em sua composição. Por exemplo, uma cor vermelha: vermelho (primário), vermelho-arroxeados (terciário), vermelho-alaranjado(terciário).



ANÁLOGAS



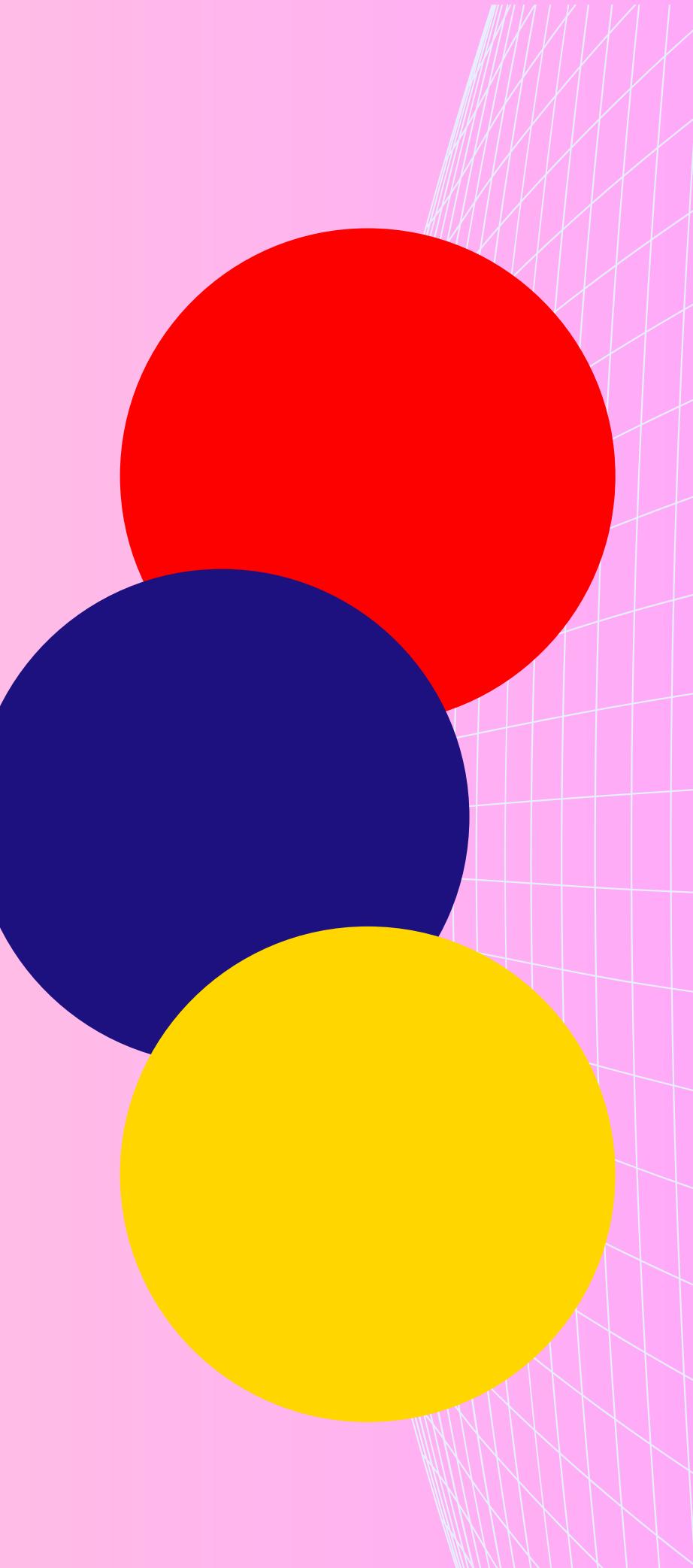
TEORIA DA COR

CORES TRÍADES

Já as cores Tríades, trata-se da escolha de três cores equidistantes no círculo cromático, as principais são: tríades primárias (vermelho, amarelo e azul) e tríades secundárias (verde, roxo e laranja). Porém, pode- -se usar todas as outras cores utilizando a mesma regra de distanciamento.



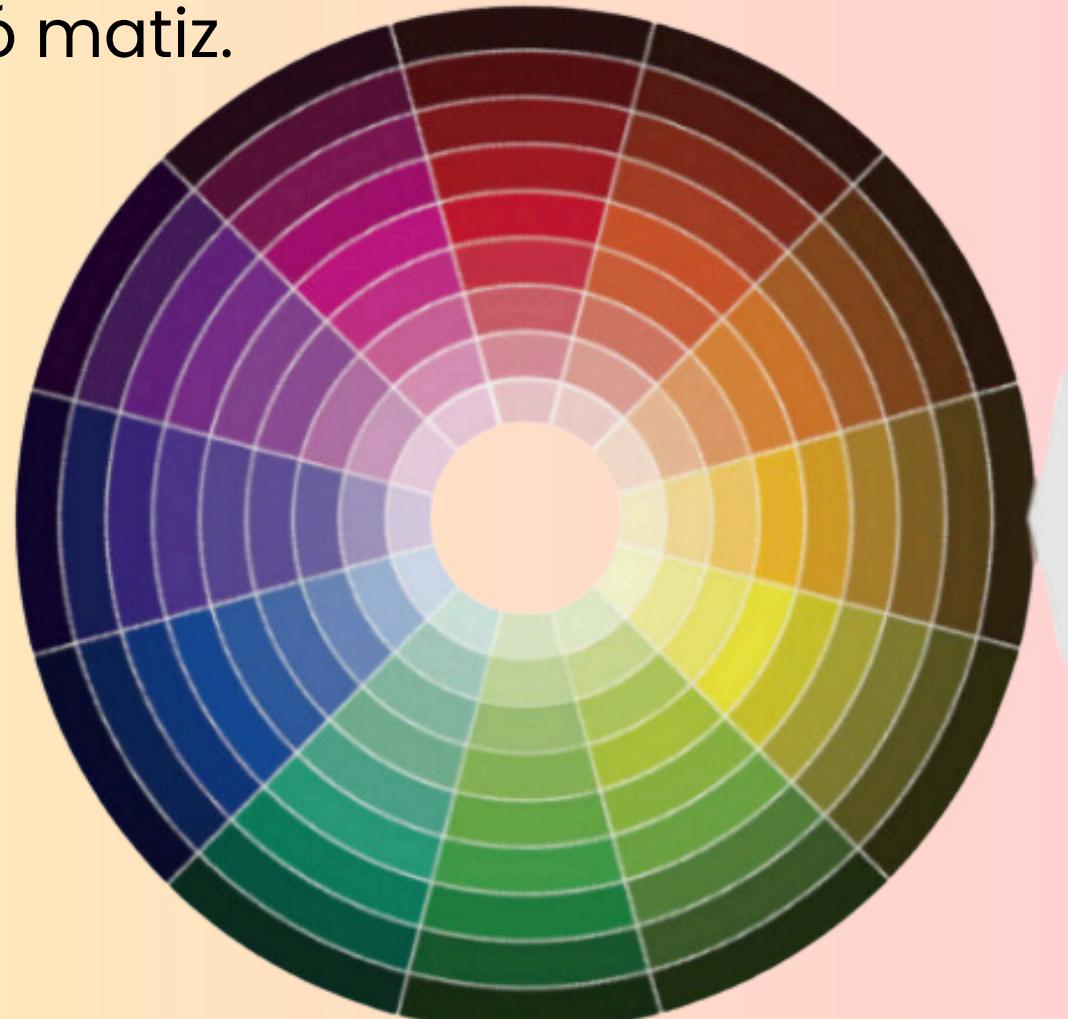
TRÍADES



TEORIA DA COR

CORES MONOCROMÁTICAS

A combinação de cores monocromáticas usa variação de brilho e saturação de uma mesma matiz. Normalmente, esquemas monocromáticos são fáceis de ser manipulados e resultam numa combinação limpa e elegante, mas possui pouca vibração. O exemplo a seguir mostra três combinações de cores feitas a partir da variação tonal de uma só matiz.



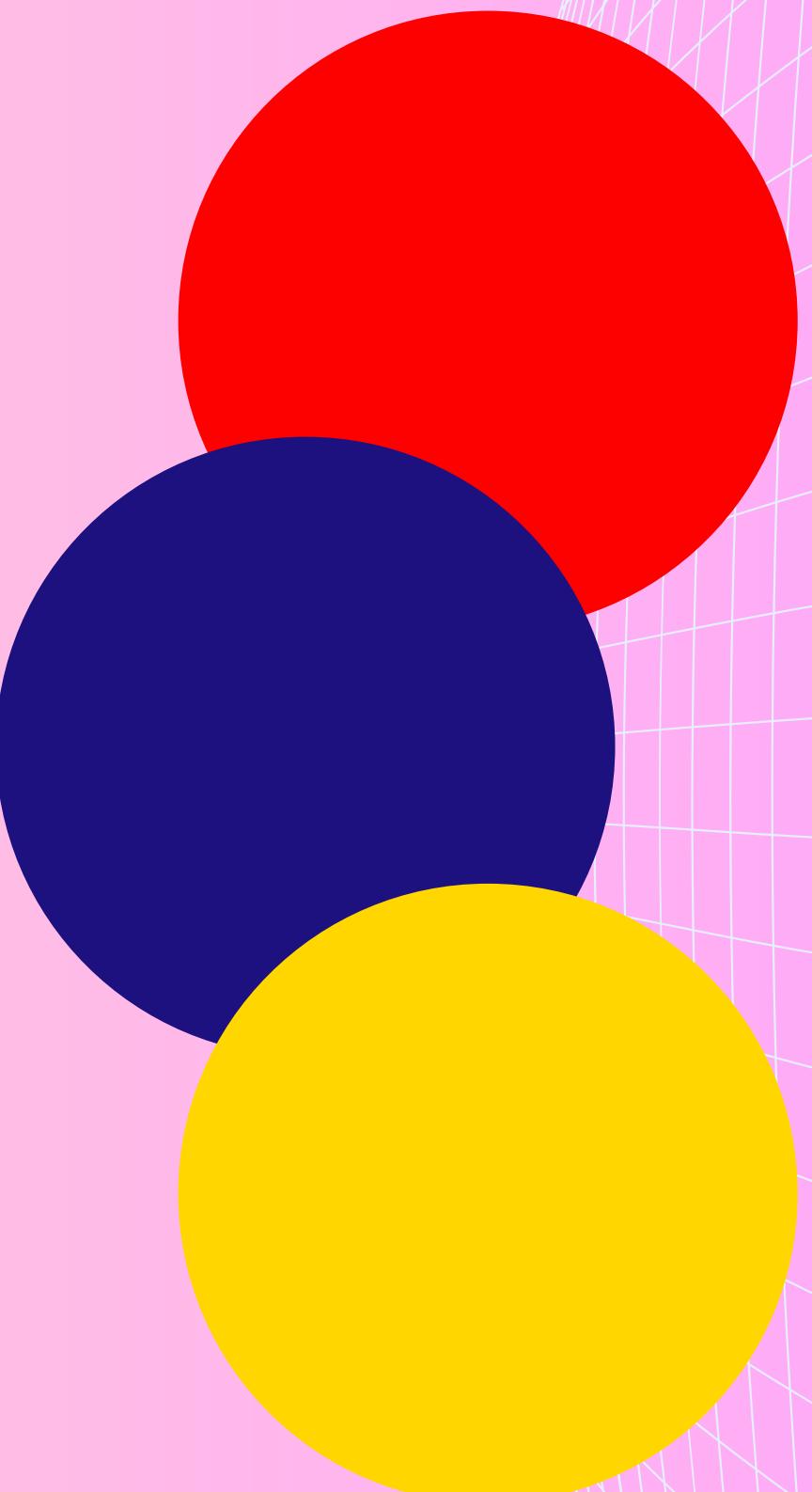
(I)



(II)

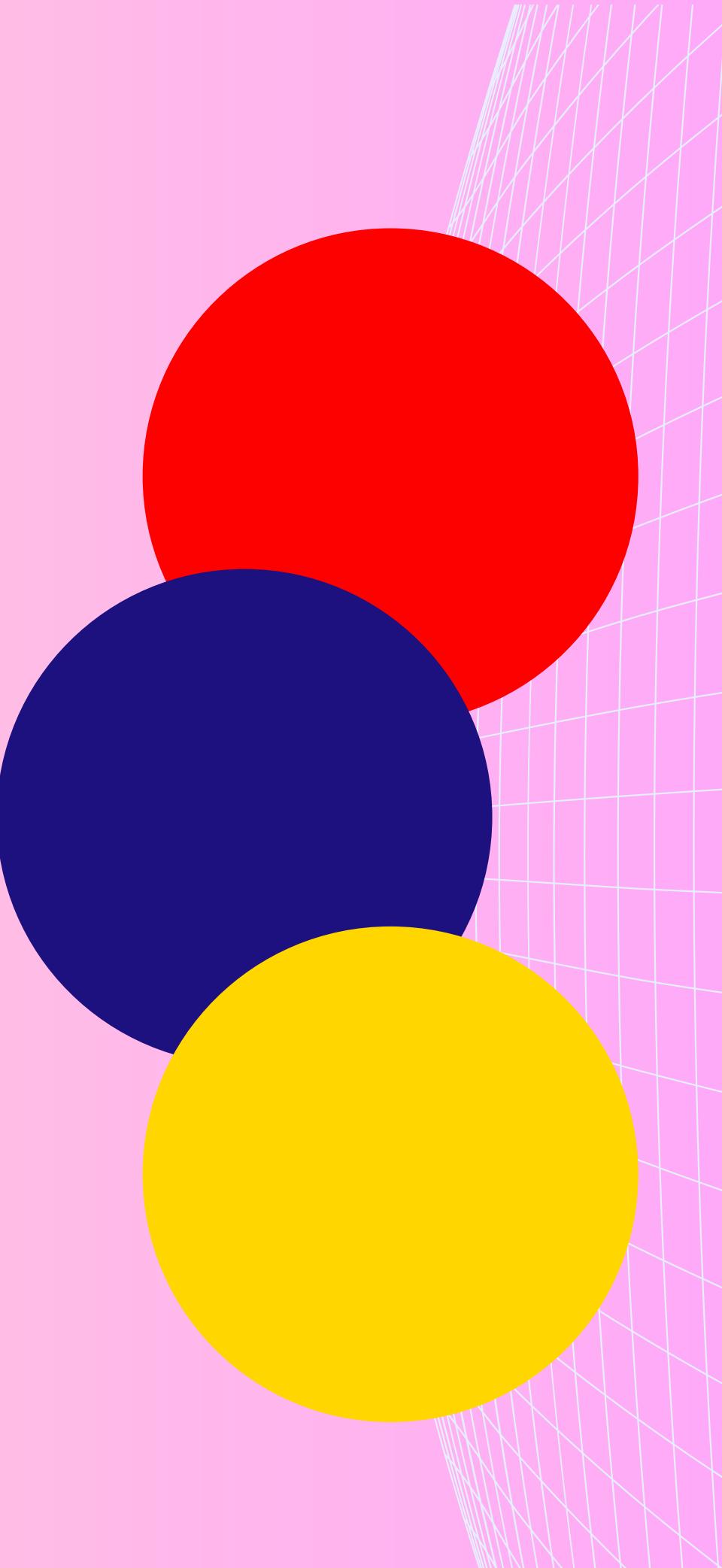


(III)

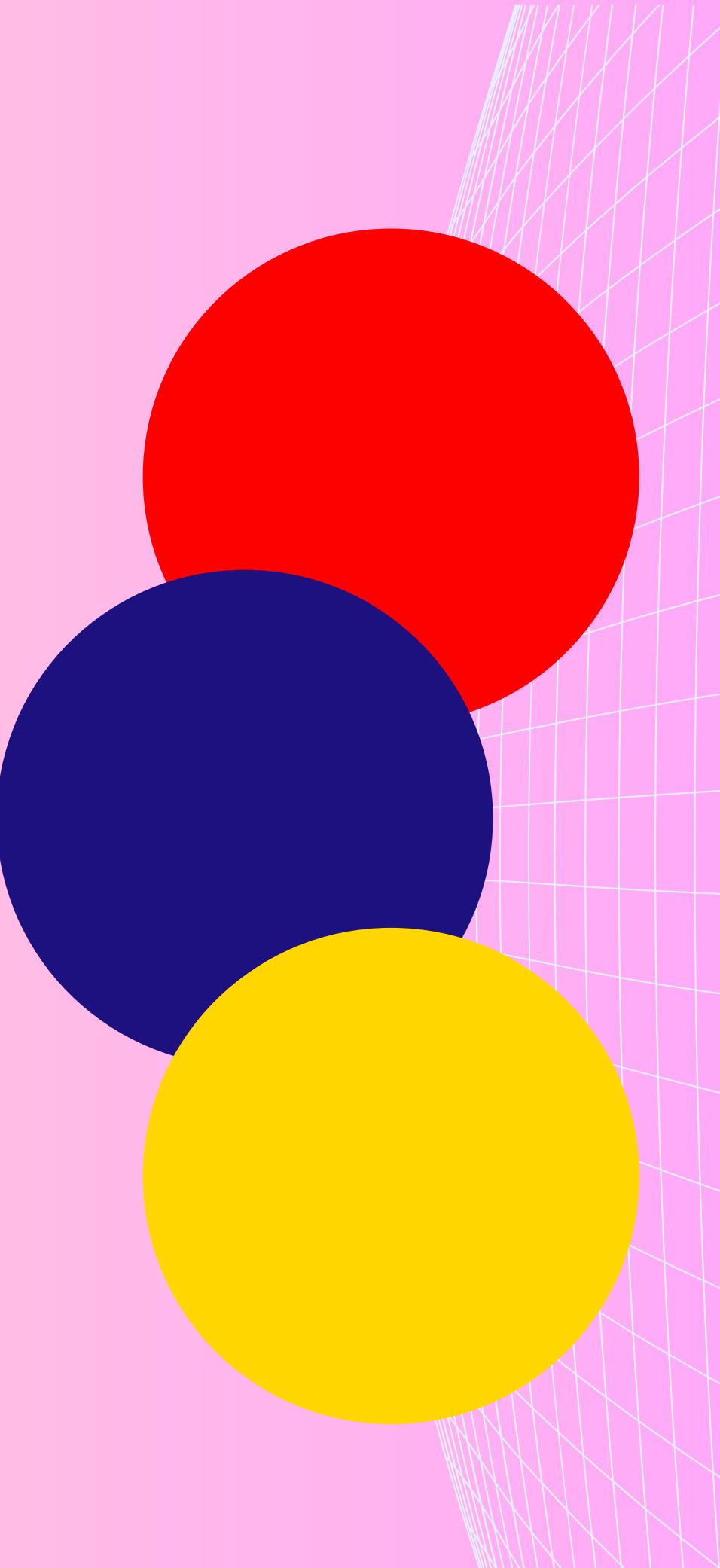


TEORIA DA COR

Compreendendo bem a teoria das cores, sendo harmônico e agradável aos olhos, o design de qualquer trabalho já terá um diferencial. Mas lembrem-se que isso aqui não é uma receita de bolo. A criatividade precisa fazer parte desse processo, afinal, inovar faz parte do desenvolvimento e o principal é conseguir passar com clareza o que deseja através da sua arte.



TEORIA DA COR



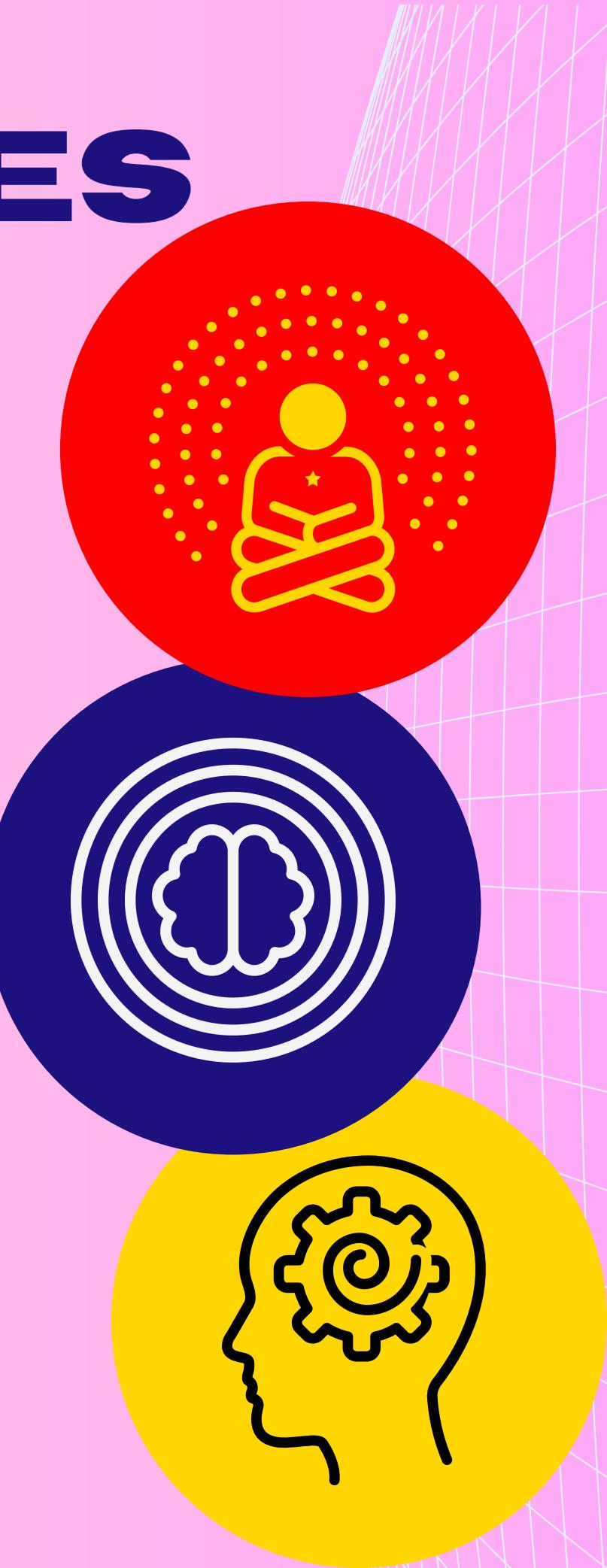
PSICOLOGIA DAS CORES

A psicologia das cores é essencial para criar layouts eficazes, pois as cores influenciam a percepção e as emoções. Cada cor pode despertar sensações diferentes, como o vermelho, que transmite excitação, e o azul, que traz relaxamento.

A socióloga alemã Eva Heller (1948-2008) foi uma das principais pesquisadoras sobre como as cores afetam as emoções. Em seu livro "A Psicologia das Cores" (2000), ela estudou as preferências e associações de cores de mais de 2 mil pessoas. Heller revelou que os significados das cores podem vir da natureza, de padrões mentais ou de construções culturais, variando conforme o tempo, a cultura e as pessoas.



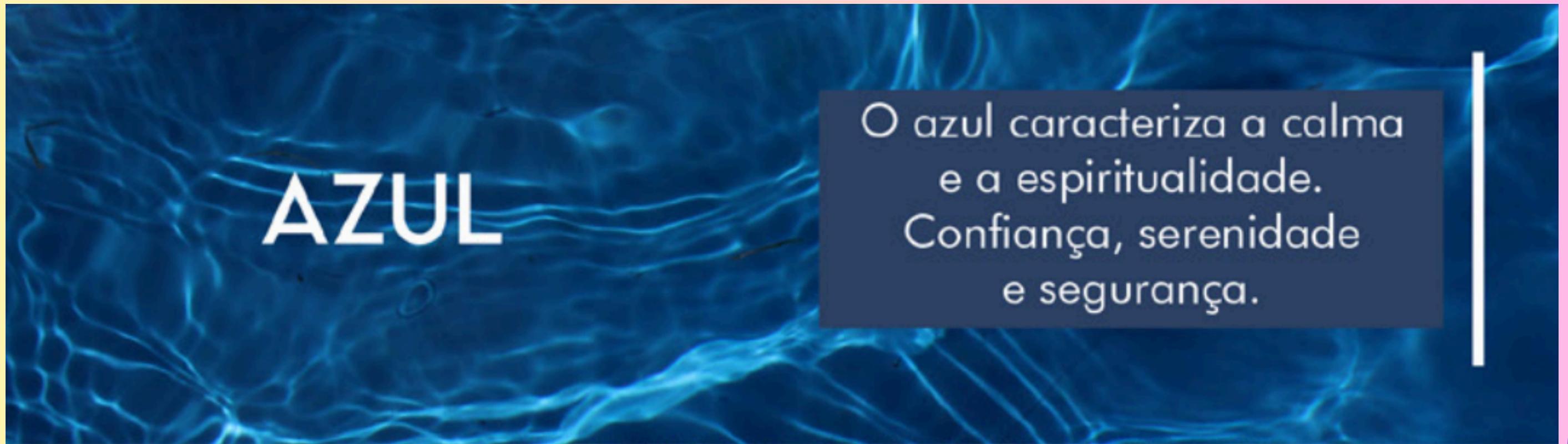
PSICOLOGIA DAS CORES



PSICOLOGIA DAS CORES



PSICOLOGIA DAS CORES



PSICOLOGIA DAS CORES

Se você quer transmitir algum sentimento ou deseja que o seu usuário dê atenção a algum elemento específico, conseguirá obter isso por meio da aplicação correta dos conceitos da psicologia das cores. As cores possuem uma classificação de acordo com a sensação de temperatura que provocam em nosso corpo.

- Cores frias diminuem a circulação do observador, causando uma leve queda na temperatura do corpo. Remetem à paz, calma, harmonia e seriedade.
- As cores quentes, por sua vez, estimulam a circulação do observador, causando um leve aumento na temperatura do corpo. São associadas a calor, alegria, verão e vibração. Dentro desses conceitos, acompanhe a seguir as cores mais utilizadas dentro do design.



PSICOLOGIA DAS CORES

Dentro desses conceitos, acompanhe a seguir as cores mais utilizadas dentro do design.



PSICOLOGIA DAS CORES

No círculo cromático, as cores frias incluem tons de azul, verde e violeta, enquanto as cores quentes abrangem amarelos, alaranjados e vermelhos.

É crucial que o designer saiba que os efeitos das cores variam conforme sua aplicação e combinação. O uso de contrastes, por exemplo, é uma técnica comum que enriquece os objetos de comunicação, criando impacto visual e melhorando a percepção do design.



PSICOLOGIA DAS CORES

Entretanto, para que as cores sejam utilizadas de forma eficiente, é necessário observação a respeito de alguns pontos importantes, que são:

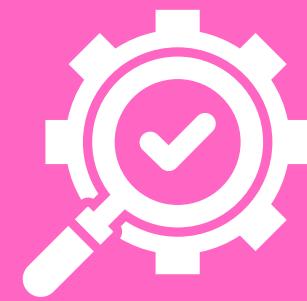
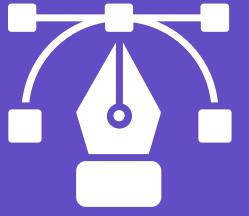
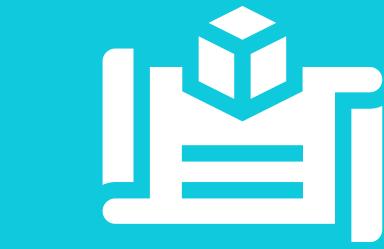
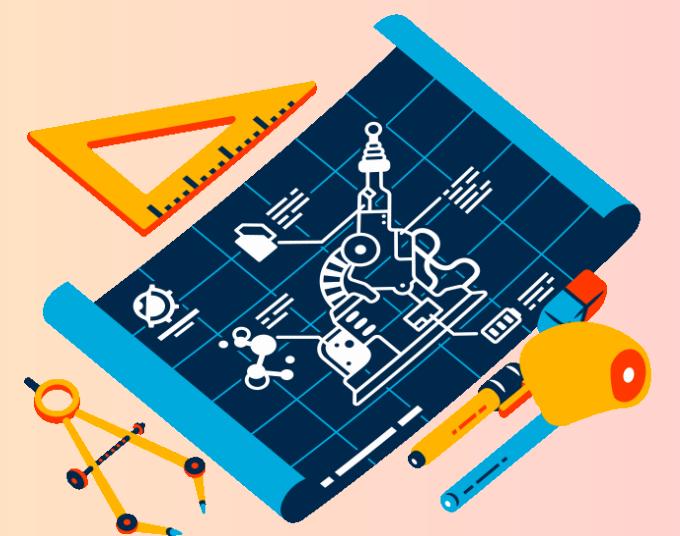
- a relação da cor com o tema;
- a ordem de visualização;
- o perfil do público alvo;
- os objetivos da comunicação.



PROCESSO DE CRIAÇÃO

O processo de criação envolve a concepção e o desenvolvimento de ideias até que tomem forma, seja visual, auditiva, palpável, olfativa ou gustativa. Criar é uma habilidade única dos seres humanos, sendo uma expressão de vida e significado.

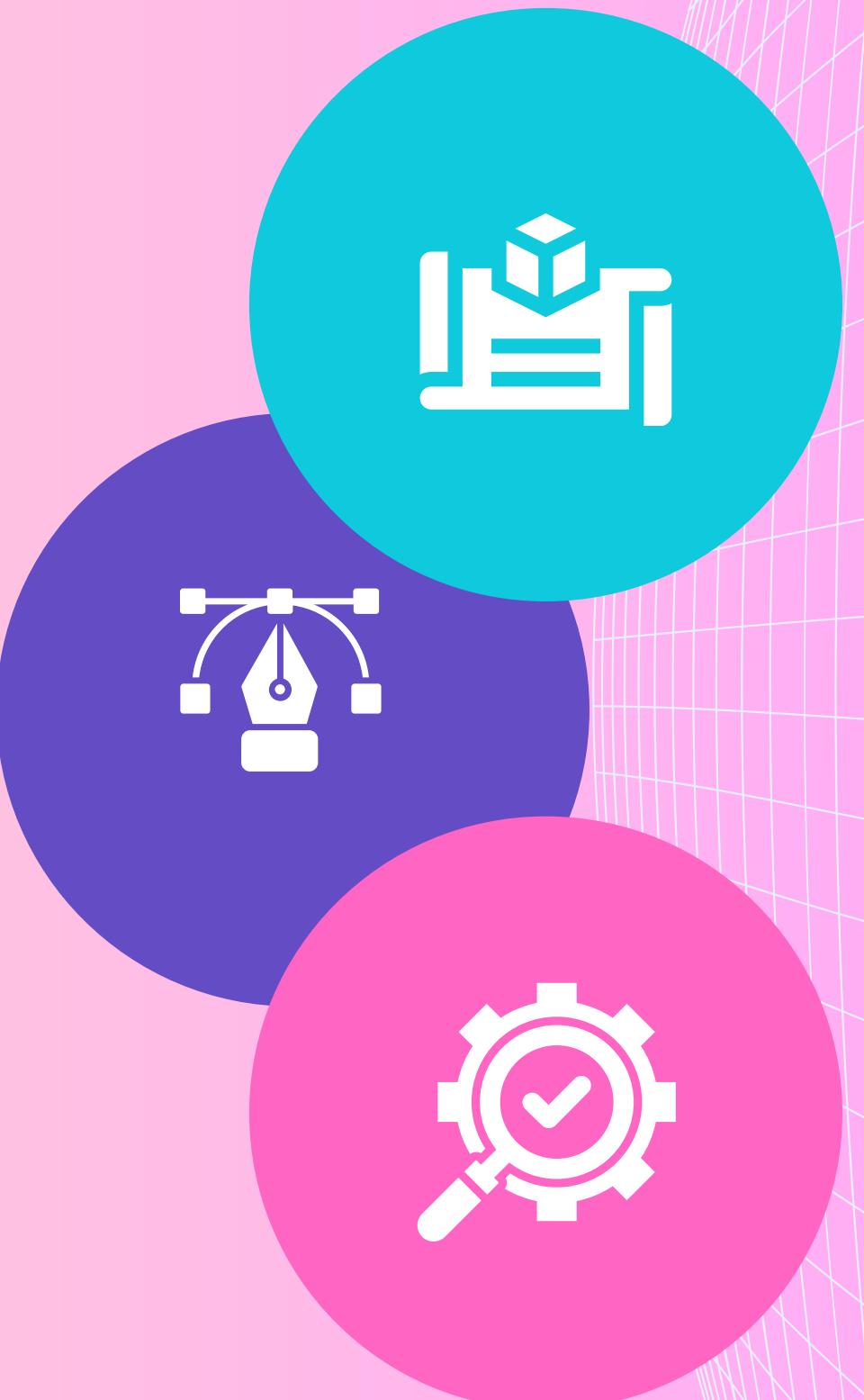
A criatividade é a capacidade de inovar e aplicar novos conhecimentos para concretizar um projeto. Muitas pessoas acreditam que não são criativas, mas essa habilidade pode ser desenvolvida. O processo criativo passa por várias etapas, e compreender essas etapas, além de aplicar estratégias e técnicas, é fundamental para atingir o resultado desejado pelo cliente.



PROCESSO DE CRIAÇÃO

Técnicas de idealização:

- **Brainstorming** - construir ideias a partir das ideias de todos
- **Bodystorming** - Usar interpretação em cenários para encontrar diferentes soluções.
- **Mindmapping** - Uma técnica gráfica usada para conectar diferentes ideias.
- **A pior ideia possível** - Relaxar os participantes e ajudá-los a aumentar sua confiança.
- **Analogias** - Criar comparações para comunicar ideias.

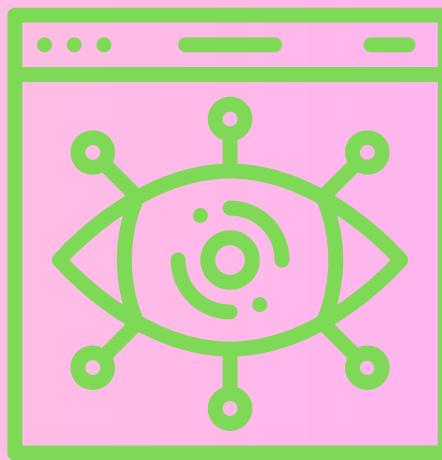
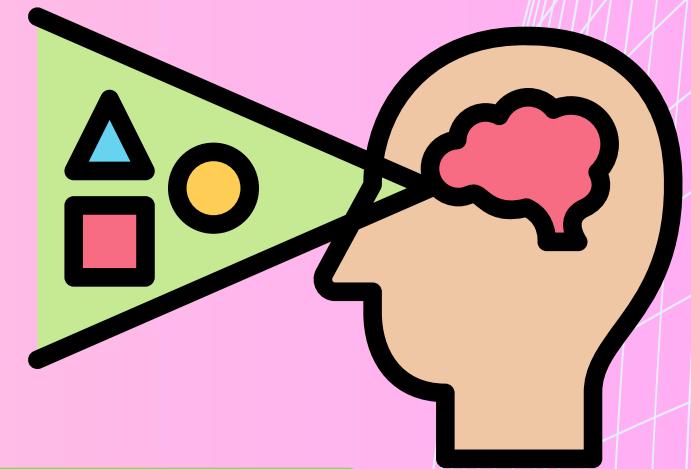


IDENTIDADE VISUAL

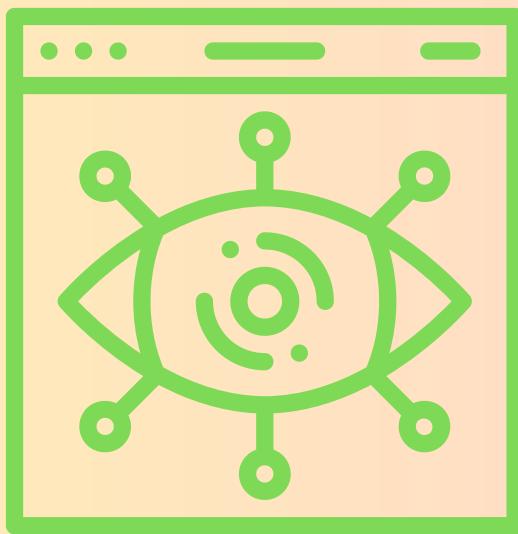
A identidade visual de um projeto é crucial, funcionando como um cartão de visita. Ela é o primeiro contato que o cliente tem com a empresa ou produto, e a primeira impressão, muitas vezes, é decisiva.

Ela é composta por vários elementos, como cores, tipografia, logotipo, formas e frases, que juntos transmitem uma mensagem ao público. A criação de uma identidade visual pode se inspirar em referências existentes, mas precisa ser única, impactante e inovadora.

REFERÊNCIA NÃO É CÓPIA. Designers costumam criar mood boards (painéis semânticos) para reunir imagens e estilos como inspiração. Esses painéis ajudam a direcionar a criação de uma identidade visual alinhada com o projeto.



IDENTIDADE VISUAL

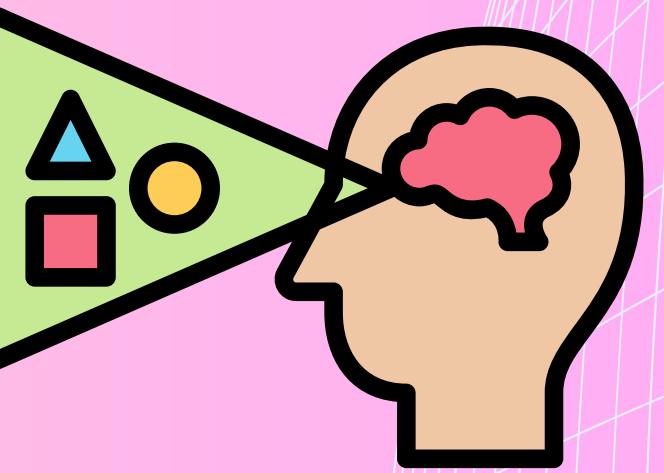


Como Montar um Painel de Referências Fácil e Rápido (Painel Semântico)

Share

COMO MONTAR MOOD BOARD

Watch on YouTube



ATÉ A PRÓX, GALERINHA!



ONEFUCKINGPER