

— História e Fundamentos do Design

Objeto de Aprofundamento [001]

SINGULARIDADE

CO  SMOS



Este conteúdo é parte integrante do curso **História e Fundamentos do Design da HUBx**. Proibida a distribuição total ou parcial sem autorização.



Fala, astronauta! Fernando aqui! Bom de mais ter você com a gente! Preparei esse material para irmos ainda mais longe em nossos estudos e aprofundar nosso conhecimento. Aproveite a leitura e fica ligadx, pq vai cair na prova, viu? Abraço!

— O Gênesis

É aqui que tudo começa, no nada, no zero, no escuro. Essa é a história não apenas do Design, mas de tudo no universo. Essa é a origem de todas as coisas.

Não sei exatamente quanto tempo faz, mas em algum momento da nossa história, as coisas começaram a existir. Minha mente inquieta tem dificuldade de acreditar que tudo isso que vemos é puramente fruto do acaso, da aleatoriedade. Penso que não. Sei lá, mas deve ter sim uma mente pensante por trás disso.

Acredito que você já deve ter pensando nessa possibilidade: a existência de um designer. Uma mente inteligente que projetou tudo isso. Já te contaram alguma vez aquela história do relógio? Dizem assim: se você tomar cada pequena engrenagenzinha de um relógio e lançar pra cima, nem em um bilhão de anos essas peças se juntarão novamente fazendo o relógio funcionar, de forma perfeita, pela força do acaso. Isso sugere que o relógio jamais seria relógio se não fosse o trabalho do relojoeiro, o designer por trás do projeto.

Eeeehh, eu sei que não é exatamente assim na vida real, mas a exatidão como as coisas se encaixam no Cosmos me parece absurda de mais pra não ser algo projetado, parece haver planejamento. E é essa perfeição do Universo que me assusta muito, não apenas por ser belo, mas por funcionar. Que loco isso, né? Como pode?

Esse papo todo estranho, aparentemente sem pé nem cabeça, é na verdade uma tentativa de ilustrar que o belo, o apenas belo, pode até ser accidental, afinal de contas posso conceber que de forma aleatória algo bonito pode ser produzido (nisso, tenho que dar o braço a torcer), mas

o belo e funcional, aquilo que além de ser bonito tem função, do meu ponto de vista, exige design, exige alguém projetando uma solução viável. Concorde com isso ou tô viajando muito? Talvez.

Bom, parece interessante. Se você tiver curiosidade e quiser saber um pouco mais sobre Design Inteligente clique no botão abaixo. Dá uma olhada.

Ver material complementar

Design é função e não forma

Dizem que foi Steve Jobs

— Aplicações do Design

Como vimos em nossa aula, o Design é na verdade uma ciência, um grande campo de estudo que, por didática ou pela própria dinâmica de mercado, se subdivide em áreas que atendem demandas específicas, como é o caso do Design Gráfico, nosso principal objeto de estudo, do Design de Produto, Design Digital, Design de Moda e por aí vai. Mas existem ainda algumas aplicações do design que eu gostaria de apresentar à você. Vai que é assim que você descobre uma nova paixão, né?



Design de Interiores

O profissional dessa área estuda e projeta ambientes físicos, espaços residenciais ou comerciais. É o segmento que combina Arquitetura e Design.



Design de Produtos

Projeta produtos para produção em escala. Esse é o profissional que cria desde pequenos utensílios para o lar à equipamentos eletrônicos, móveis ou até mesmo carros.



Design de Interface do Usuário | UI

Projeta interfaces, “as telas”, que as pessoas usam para interagir com algum sistema ou aplicativo.



Game Design

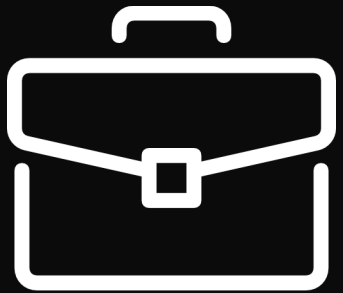
O profissional dessa área do design projeta mundos, cenários virtuais, personagens e mecanismos para jogos.



Design de Experiência do Usuário | UX

Diferente do Design para interfaces, esse campo se preocupa com as experiências de uso e consumo na

perspectiva dos usuários. Está relacionado com as sensações, sentimentos, prazeres e frustrações decorrentes do uso de produtos ou serviços digitais ou físicos.



Business Design

Análise e projeto de estratégias, estrutura organizacional, processos, capacidades e métricas de desempenho.



Design Cênico

Envolve a criação de cenários, palcos, estúdios e sets de filmagem. Também é a área responsável pela composição de figurinos.



Design de Iluminação

Área dedicada ao estudo e projeto de iluminação de ambientes, geralmente aplicada à arquitetura, mas também ao teatro e cinema.



Sound Design

Projeto e produções sonoras, geralmente aplicados ao cinema, como na mixagem de trilhas, efeitos sonoros e folley.

E aí?
Já escolheu
qual carreira
seguir?



Parabéns! Você merece um presente por ter chegado até aqui. Chame seu tutor ou time de suporte e diga a palavra-chave: **SINGULARIDADE.**