

PROGRAMA DE EDIÇÃO DE IMAGEM PARA PÁGINAS WEB (LAYOUT)



Aula 1

Introdução ao Design
Introdução ao Figma

Origem e Princípios

-Projetar

Processo do **designer** de moda:

- a) **Qual é o Problema?** “é necessário desenvolver uma roupa para militares do Exército que possuem uma tarefa no deserto.”
- b) **Quais são as necessidades do público-alvo?** “passar despercebido, ser reconhecido como autoridade, suportar altas temperaturas, carregar bebidas e suplementos.
- c) **Quais são as possíveis soluções?** (pesquisar) “camuflagem, tecido leve, resistência, ter bolsos, etc.”
- d) **Projetar a solução.** “uniforme com camuflagem das cores do deserto feito com tecido de fácil transpiração, cinto com porta-garrafas, brasão militar costurado etc.”



**FIQUE
ALERTA**

O processo de design sempre lida com um público-alvo que precisa ser muito bem compreendido para que se possa chegar à melhor solução do problema em questão. Na elaboração de um design, você jamais deve colocar sua experiência pessoal em primeiro lugar ao questionar a viabilidade de uma solução para o público-alvo.

10 PASSOS PARA CRIAR UM PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL



1 ANÁLISE E DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

A fase mais importante do processo é a análise / definição do problema, pois, **um problema bem definido já é metade da solução.**

Pesquisa:
Empresa, serviço, produto, mercado, consumidor e concorrentes.

Análise de tendências:
gráficas, cores, padrões, fontes, etc..

2 PESQUISA INTERNA / EXTERNA



3 BRAINSTORM E GERAÇÃO DE IDEIAS

De posse das informações, agora é a hora de gerar muitas e muitas ideias, que deverão ser comparadas, refinadas e filtradas para que se chegue às melhores soluções criativas.

Com base no problema definido, escolha as melhores ideias e defina um ou mais conceitos, se utilizando de palavras-chave que sejam capazes de transmitir o conceito ao público final.

4 CONCEITO DEFINIÇÃO DO CONCEITO



5 ESTUDOS DA FORMA TIPOGRAFIA E SÍMBOLOS

Analisar o significado das fontes e escolher aquelas que tenham mais sinergia com o significado pretendido para a marca. Não esqueça que legibilidade e legibilidade são aspectos importantíssimos na criação do logo. Inicie o esboço dos símbolos da marca. Crie, crie, crie, até chegar às melhores soluções gráficas. Use todos os conhecimentos teóricos para fundamentar seu pensamento criativo.



Nesta etapa, você define todas as dimensões e proporções do logotipo e símbolo. Defina as distâncias entre os elementos, áreas de respiro, tamanho mínimo permitido, etc..

6 PROPORÇÕES MALHA CONSTRUTIVA



7 ESTUDO DE CORES E POSITIVO / NEGATIVO

Agora, defina as cores e variações tonais. Considere também a legibilidade, a coerência entre os significados das cores e os significados pretendidos para a marca. Normalize o uso Positivo e Negativo, assim como, defina o uso de cada padrão sobre fundos coloridos chapados e imagens.



Definidas as características do logotipo e símbolo, submeta-o a testes de percepção / legibilidade. Faça as alterações necessárias.

8 TESTES ANÁLISES DE RESULTADOS



9 APLICAÇÕES GRÁFICAS PAPELARIA / OUTROS

Leve adiante seu projeto, aplicando o logotipo e símbolo da marca em todas as peças solicitadas pelo seu cliente, usualmente:

- Papelaria
- Uniformes
- Frota
- Sinalização
- etc..

É hora de conquistar de vez seu cliente, oferecendo um projeto de alta qualidade, demonstrando na sua apresentação: conhecimento, preocupação com o alcance dos seus objetivos, cuidado com os detalhes e capricho.

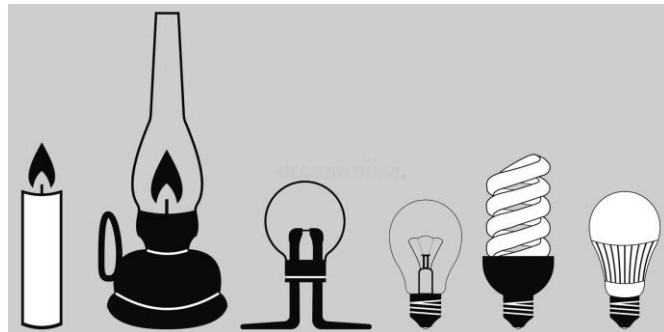


O ser humano, com o passar do tempo, começou a **criar (projetar, fazer o design)** ferramentas como lanças e facas para atacar e proteger-se de outros animais, mesmo que sem a consciência do que é design. Essas ferramentas, no passado, ajudaram o homem na sobrevivência, assim como as ferramentas digitais atualmente ajudam na resolução de alguns problemas.



Fundamentos de Web Design

Exemplos de evolução de Design



Fundamentos de Web Design

Arte VS Design

Arte

Design

É um ato de liberdade 

É um ato de empatia 

Não possui restrições 


Possui restrições limitadas 


Questiona 

Busca respostas 


 É uma busca constante

É observador 

Não segue processos 


Possui processos 


É multifacetada 

É óbvio 

É interpretada 

É entendido 

Envia mensagens diferentes para todos 

Envia a mesma mensagem para todos 

DESIGN

- SERVE UM PROPÓSITO
- VALORES EXTERNOS E DEPENDENTES
- FAZ VOCÊ PENSAR MENOS
- PRECISA FUNCIONAR
- REFLEXO DA AUDIÊNCIA
- OBJETIVO

É projetado e tem uma audiência específica

ARTE

- EXPRESSÃO PESSOAL
- VALORES INTRINSECOS E IDEPENDENTES
- FAZ VOCÊ PENSAR
- APRECIÇÃO
- REFLEXO DO CRIADOR
- SUBJETIVO

Contexto emocional

Design não é arte

<https://medium.com/@alanheck/design-n%C3%A3o-%C3%A9-arte-8718b8b25bce>

O que é Arte ?

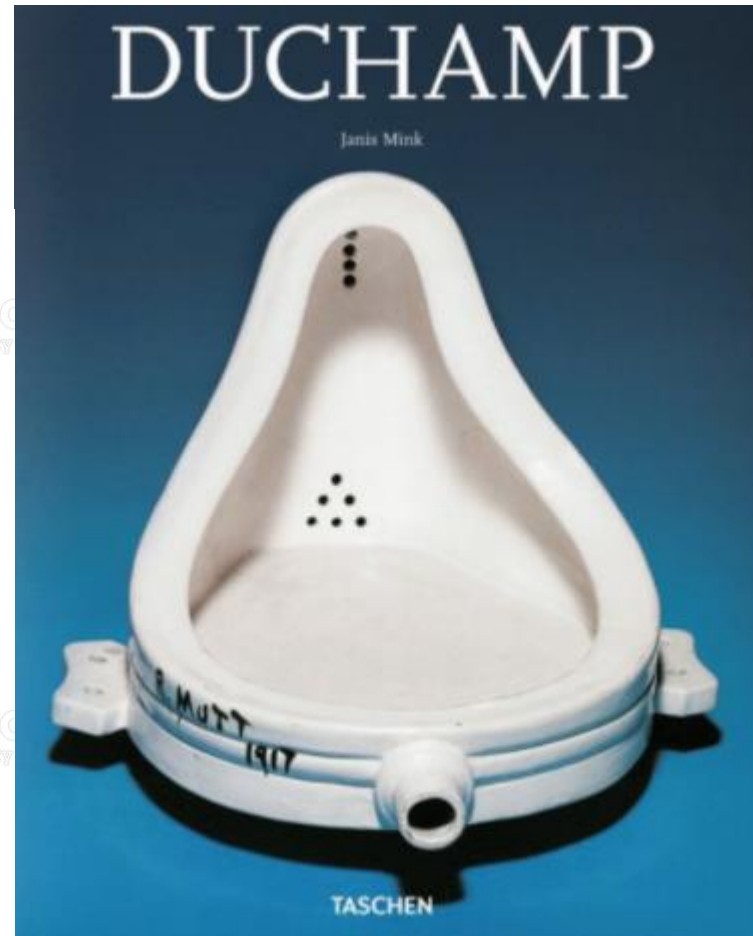
<https://www.youtube.com/watch?v=8lcmQyME2ek>

8 Diferenças entre Arte e Design

<https://desenhodeservicos.com.br/diferenca-entre-arte-e-des>

Mesmo que o design e a arte tenham formas parecidas, eles não podem ser a mesma coisa.

Arte VS Design



O Web Design

O web design recria o design gráfico dentro do meio digital.

Utilizam-se gráficos para resolver os problemas de comunicação visual de uma mensagem.

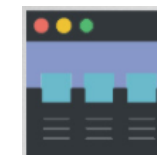


Os principais Níveis de design quando se trata de web design são:



Design de Interface para o Usuário (UI –User Interface)

Você já tem o conteúdo do site em mãos e está realizando as tarefas para tornar o conteúdo acessível aos usuários do site. → você deve criar a melhor exibição e interação possível para o conteúdo do site.



Design da Experiência (UX- User Experience)

Parte da relação e dos sentimentos que o usuário recebe a partir do website. Leva em conta como as interações dos usuários configuram-se, e, a partir daí, geram informações por meio de um sistema baseado em requerimentos.



Lembre-se de que o objetivo ao desenvolver um design para web é projetar e estabelecer o melhor sistema possível para o usuário (público-alvo) sair do site satisfeito e com sentimentos positivos.

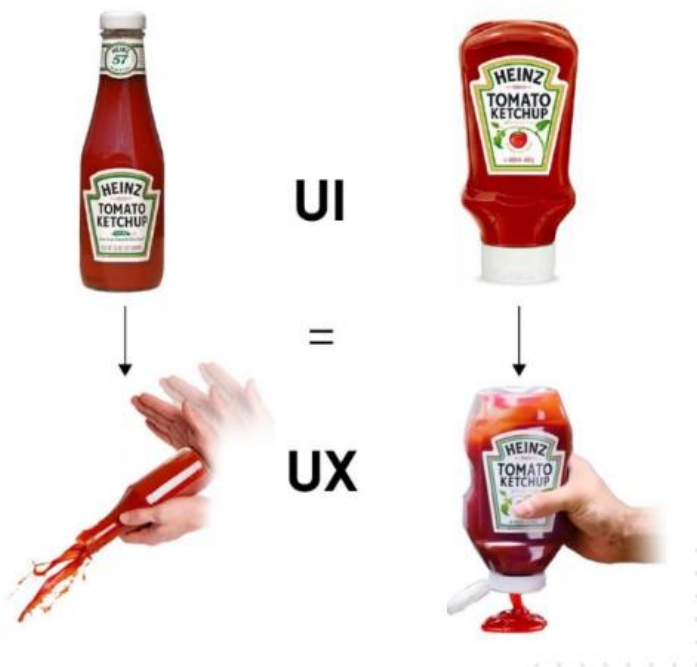
O Web Design

O web design recria o design gráfico dentro do meio digital.

Utilizam-se gráficos para resolver os problemas de comunicação visual de uma mensagem.

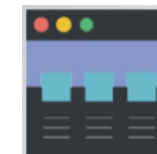


Os principais Níveis de design quando se trata de web design são:



Design de Interface para o Usuário (UI –User Interface)

Você já tem o conteúdo do site em mãos e está realizando as tarefas para tornar o conteúdo acessível aos usuários do site. → você deve criar a melhor exibição e interação possível para o conteúdo do site.



Design da Experiência (UX- User Experience)

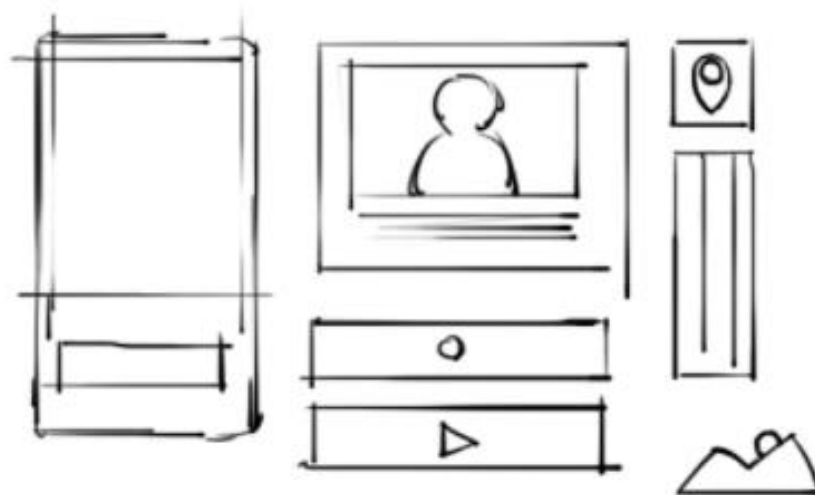
Parte da relação e dos sentimentos que o usuário recebe a partir do website. Leva em conta como as interações dos usuários configuram-se, e, a partir daí, geram informações por meio de um sistema baseado em requerimentos.



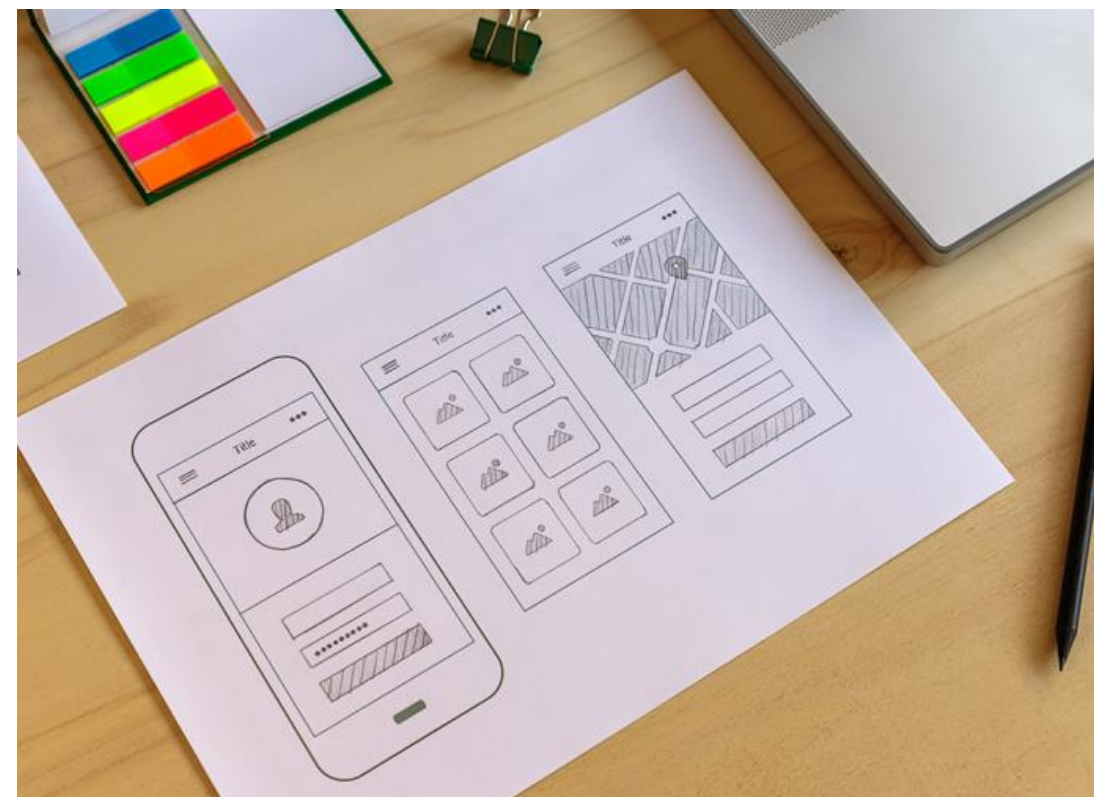
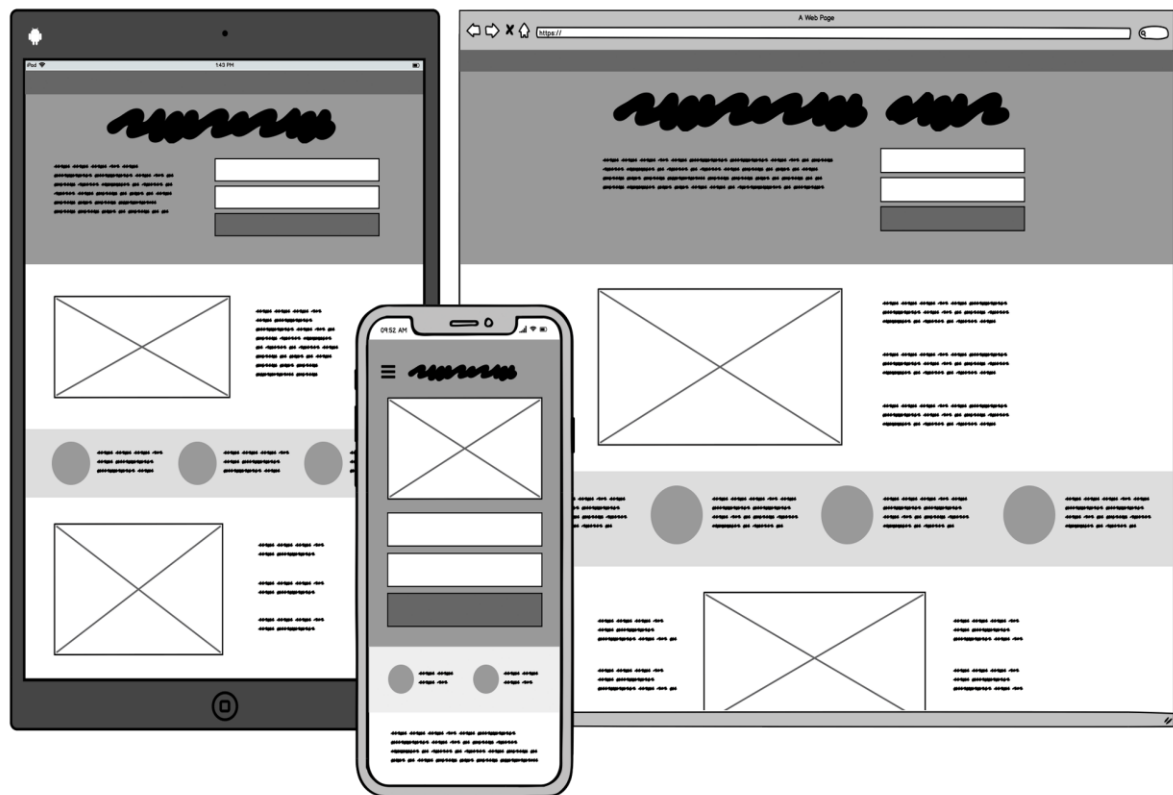
Lembre-se de que o objetivo ao desenvolver um design para web é projetar e estabelecer o melhor sistema possível para o usuário (público-alvo) sair do site satisfeito e com sentimentos positivos.

Rascunho

Feitos a mão em, no máximo, 5 minutos



WIREFRAME (QUADRO DE ARAME)



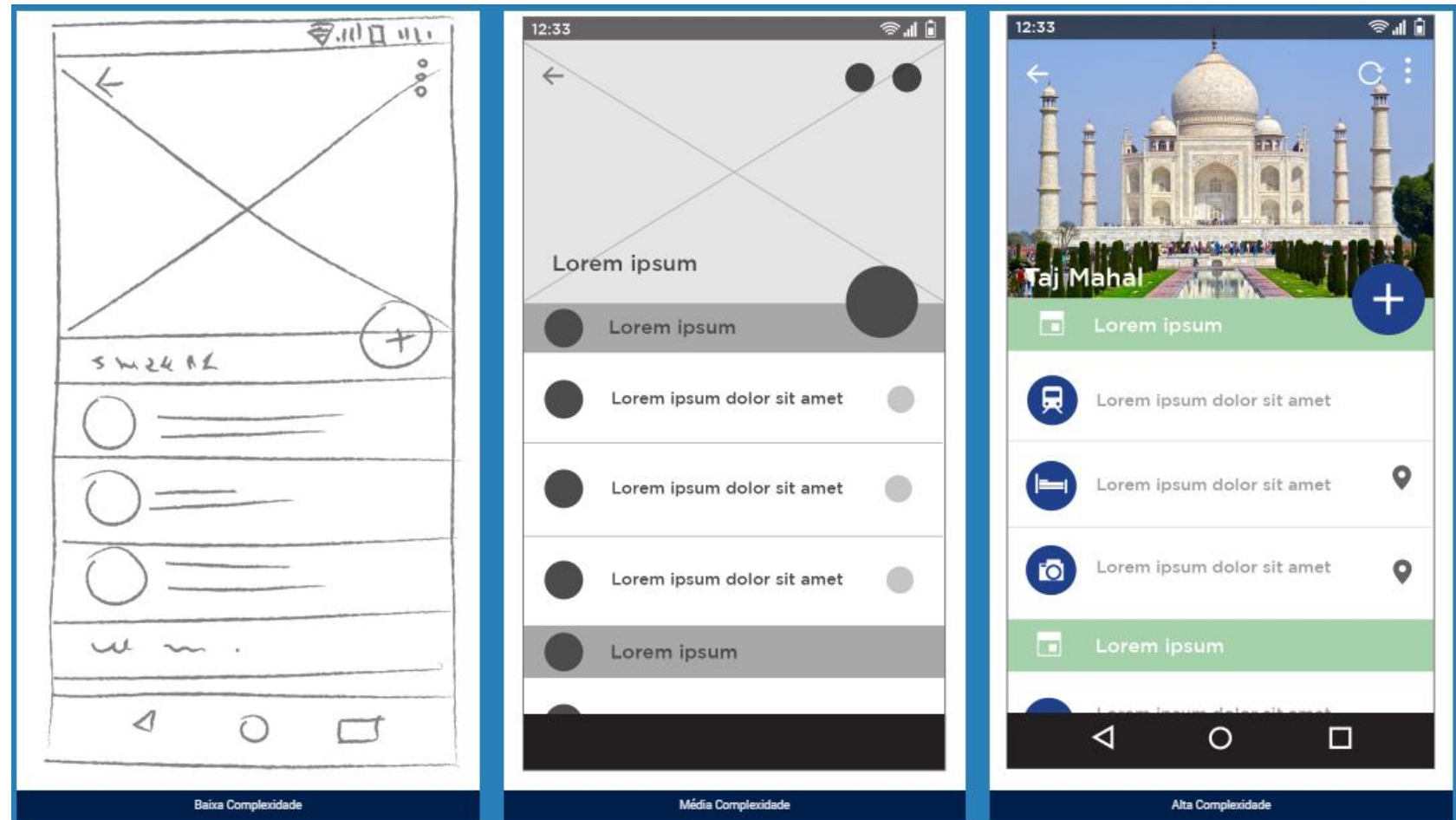
PROTOTIPAGEM

protótipo (ou *wireframe*)

Baixa: Trata-se de um rascunho de ideias. Esse tipo de protótipo, conhecido como **rafe**, é o mais fácil e prático de ser desenhado, bastando uma caneta e um bloco de notas para reproduzir as principais características do site.

Média: Após feito o **Rafe**, ele passará por um estudo para melhorias do esboço inicial até o rafe final. Essa etapa é chamada **Rough**. Trata-se de um modelo que já pode ser desenvolvido.

Alta: O protótipo de alta complexidade já possui elementos de design do produto final e pode apresentar alguma programação para replicar o comportamento de alguns recursos. Esse modelo é mais custoso e leva mais tempo para ser desenvolvido.



EXERCÍCIO

Escolha um site de sua preferencia e desenvolva o protótipo de média complexidade (wireframe) e um protótipo de alta de fidelidade.

Observações:

- O protótipo deve ser desenvolvido no Figma (www.figma.com), ferramenta e utilidades explanadas em aula.
- Utilize o frame para desktop e desenvolva somente o que é visualizado na página de referência, ou seja, não considere conteúdo que foi necessário a utilização da barra de rolagem do site de referência.
- Tire print dos projetos desenvolvidos, assim como suas referências, salve em um documento word e coloque na pasta da rede.