



# Introdução ao Planejamento Visual **Design**

Versão de 29.08.2012



# Revisando a aula anterior

- ✓ O que é e qual a importância de planejar?
- ✓ Faremos design centrado em que?
- ✓ “Design” e “Visual” são a mesma coisa. Você concorda?
- ✓ Para que usamos Briefing? E quais os exemplos de perguntas que vimos?



O que é

**DESIGN?**



# design

s. m.

1. Disciplina que visa a criação de objetos, ambientes, obras gráficas, etc., ao mesmo tempo **funcionais**, **estéticos** e conformes aos imperativos de uma **produção** industrial.



# design

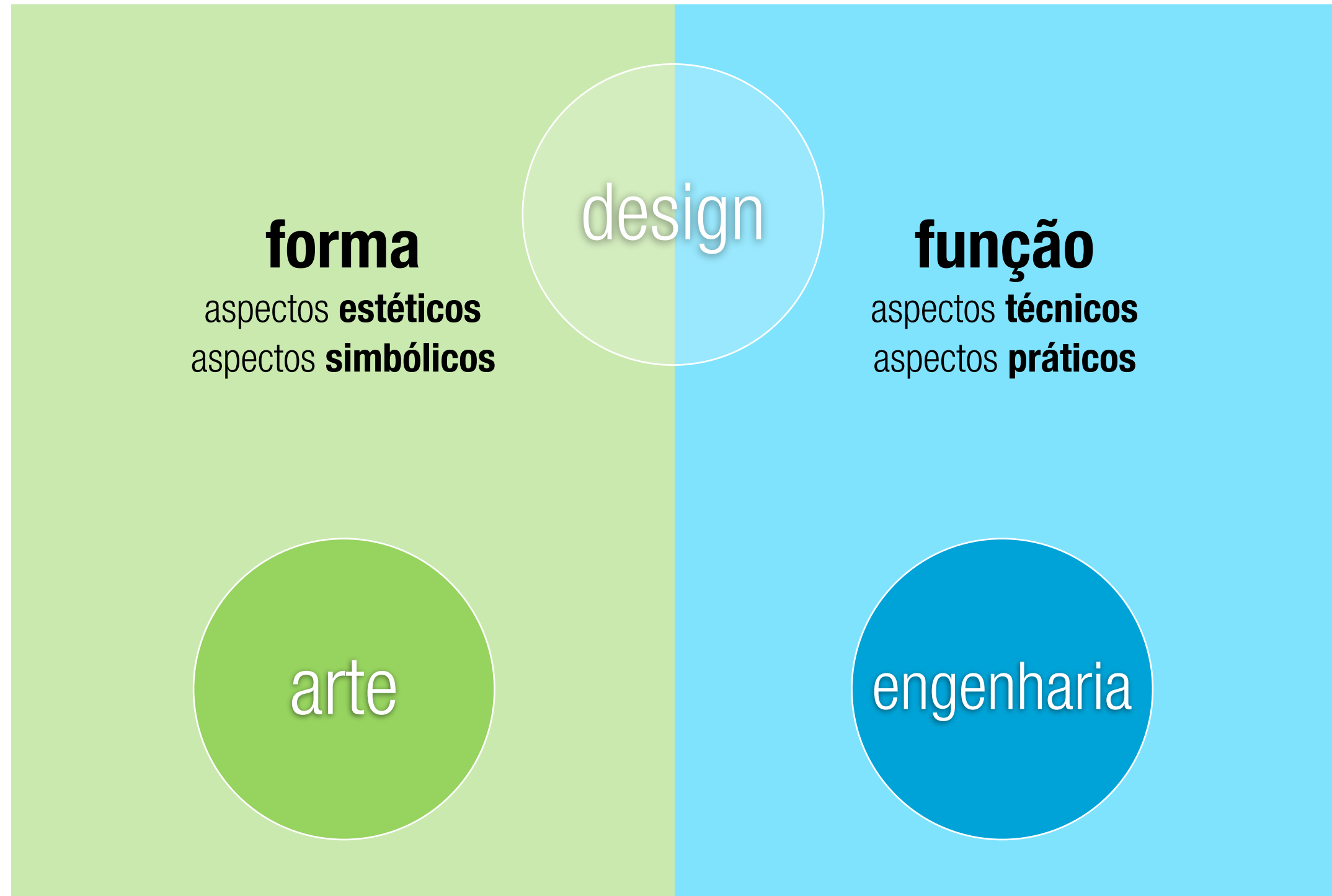
[...] se entende como um processo de formação **estética** que em **colaboração com a ciência**, a **tecnologia**, a **engenharia** e outras disciplinas se integra na preparação e desenvolvimento dos produtos e conduz à otimização dos valores de uso, segundo exigências técnico-econômicas da **produção** industrial.



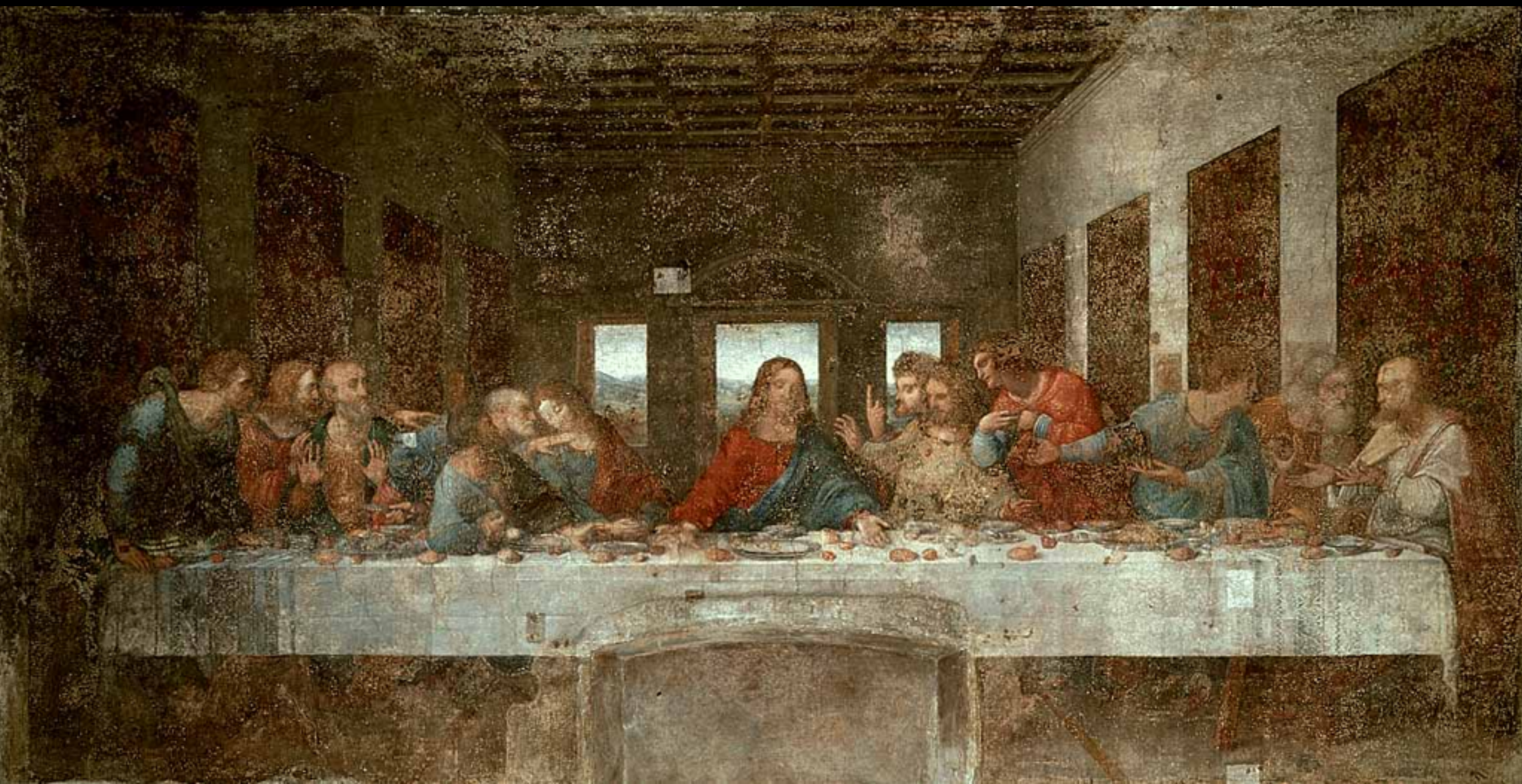
# design

É uma atividade envolvida com a **configuração, concepção, elaboração** e especificação de artefatos.

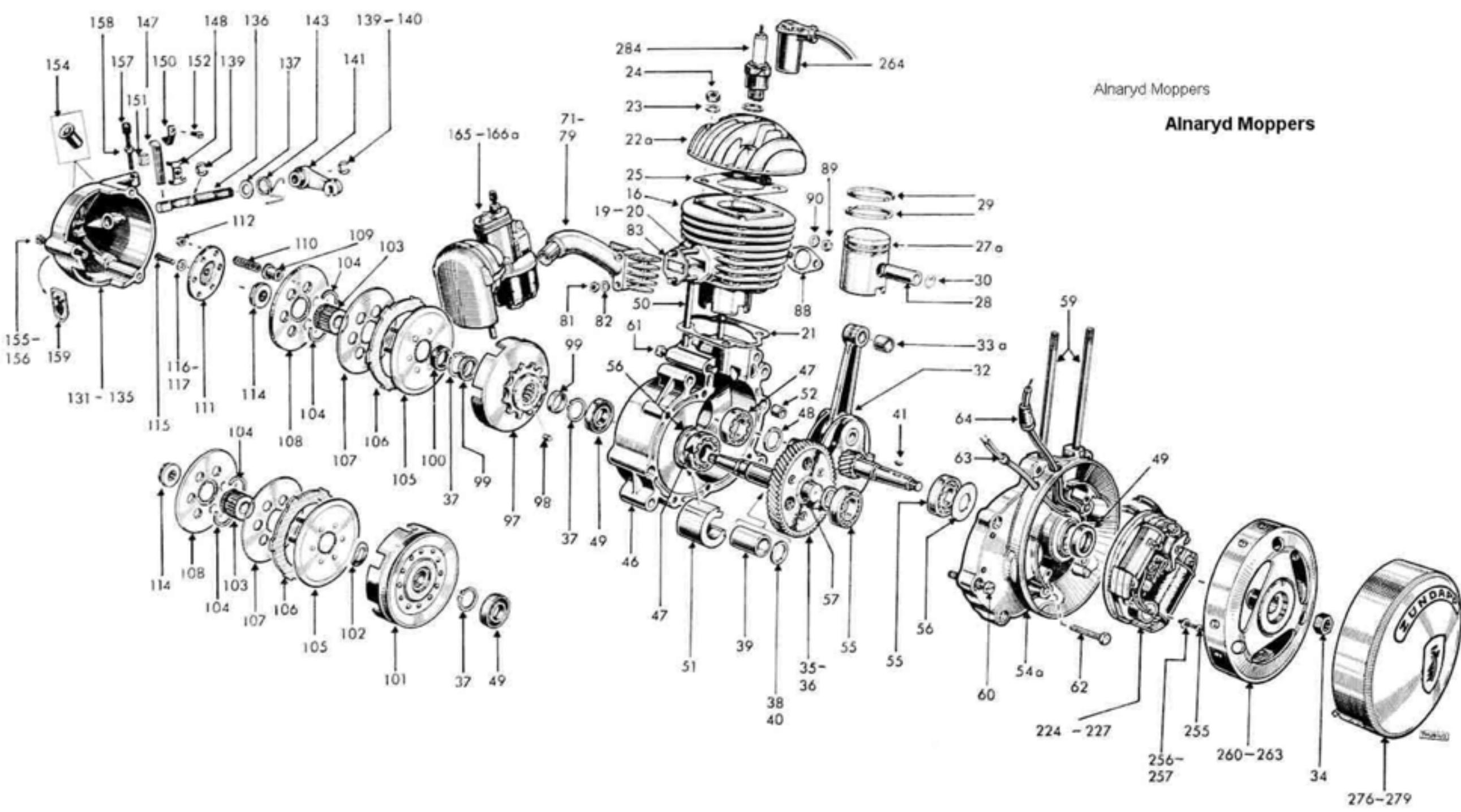
A atividade do design, nesse sentido, diferencia-se de outras atividades envolvidas com a configuração de artefatos, tais como as engenharias e as artes, por apresentar uma motivação própria, a associação explícita entre **forma** e **função**.













600

Your email shouldn't be much more than 600 pixels wide.

600

Stop it!

Too Big!

800

600

400

200

0

200

400

600

800

Ouch!

Stop it!

Too Big!

800

600

400

200

0

200

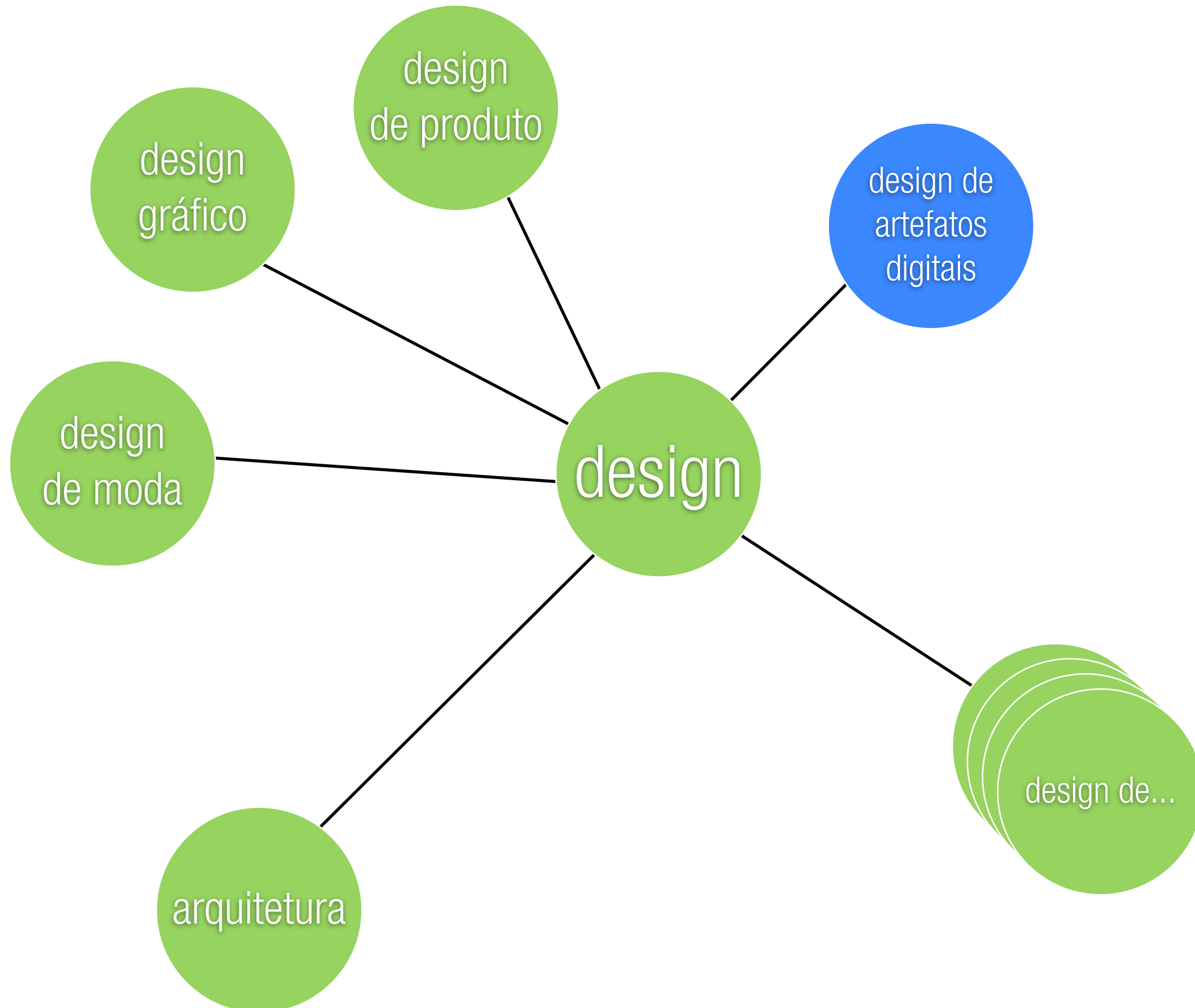
400

600

800

Ouch!

My Arm!





Design centrado no

USUÁRIO 



# Design Centrado no Usuário

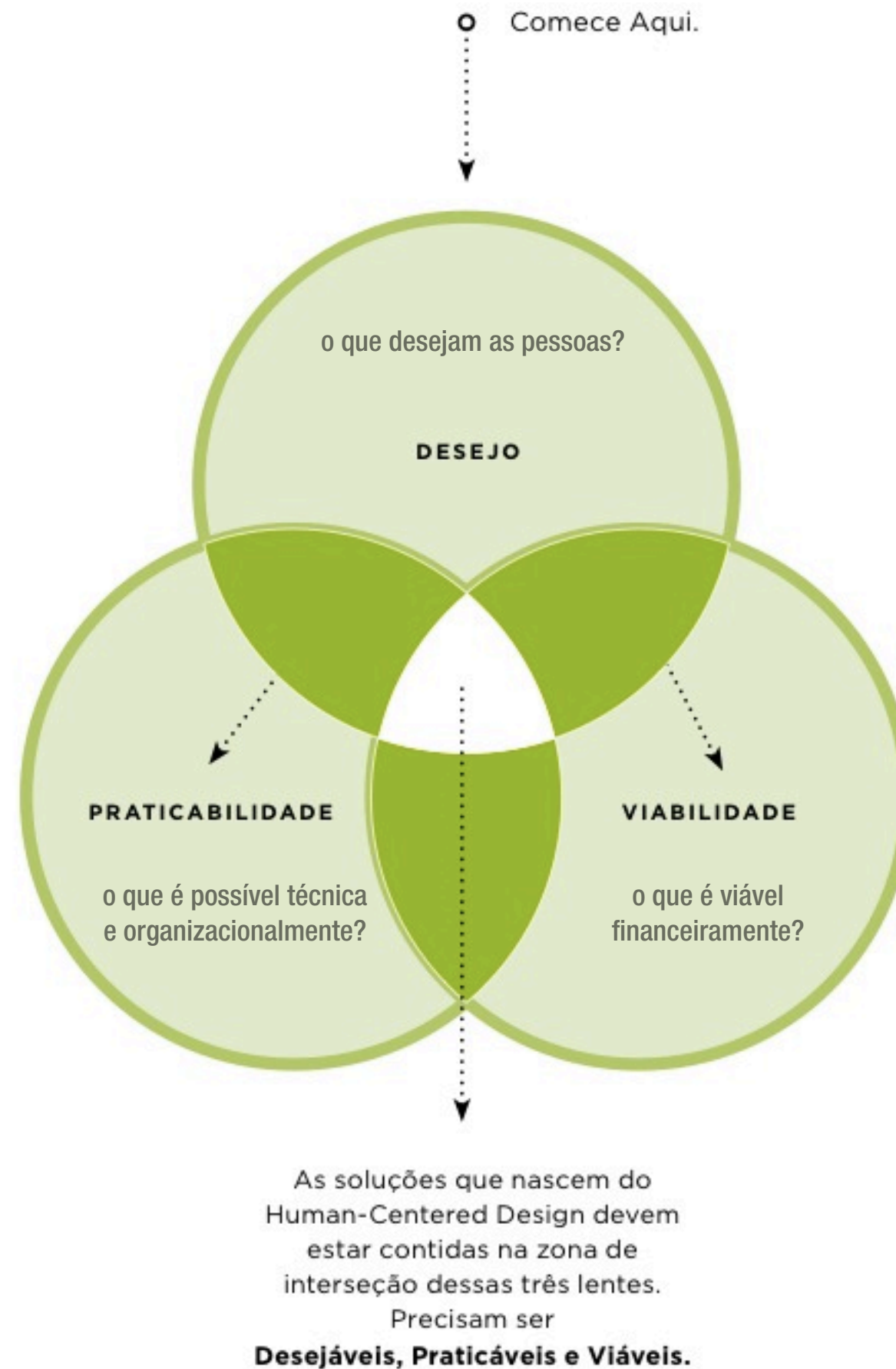
É um processo que tem como objetivo gerar soluções novas para o mundo, incluindo **produtos, serviços**, ambientes, organizações e **modos de interação**.





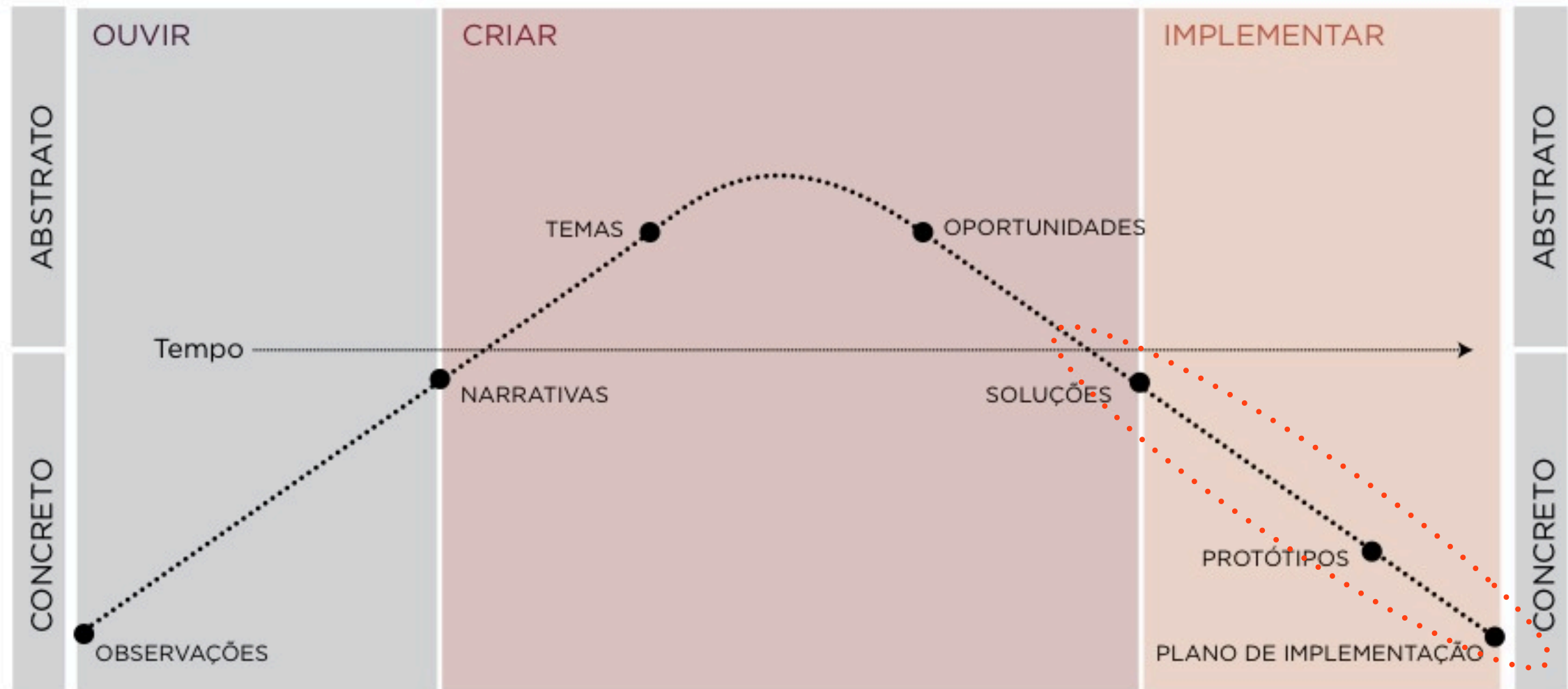
# Design Centrado no Usuário

Uma vez identificado qual é o **Desejo** do usuário, começamos a examinar nossas soluções através das lentes da **Praticabilidade** e da **Viabilidade**.





O PROCESSO HCD  
(DESIGN CENTRADO NO SER HUMANO)



criação visual



O que é

**ARTEFATO?**



# artefato

s. m.

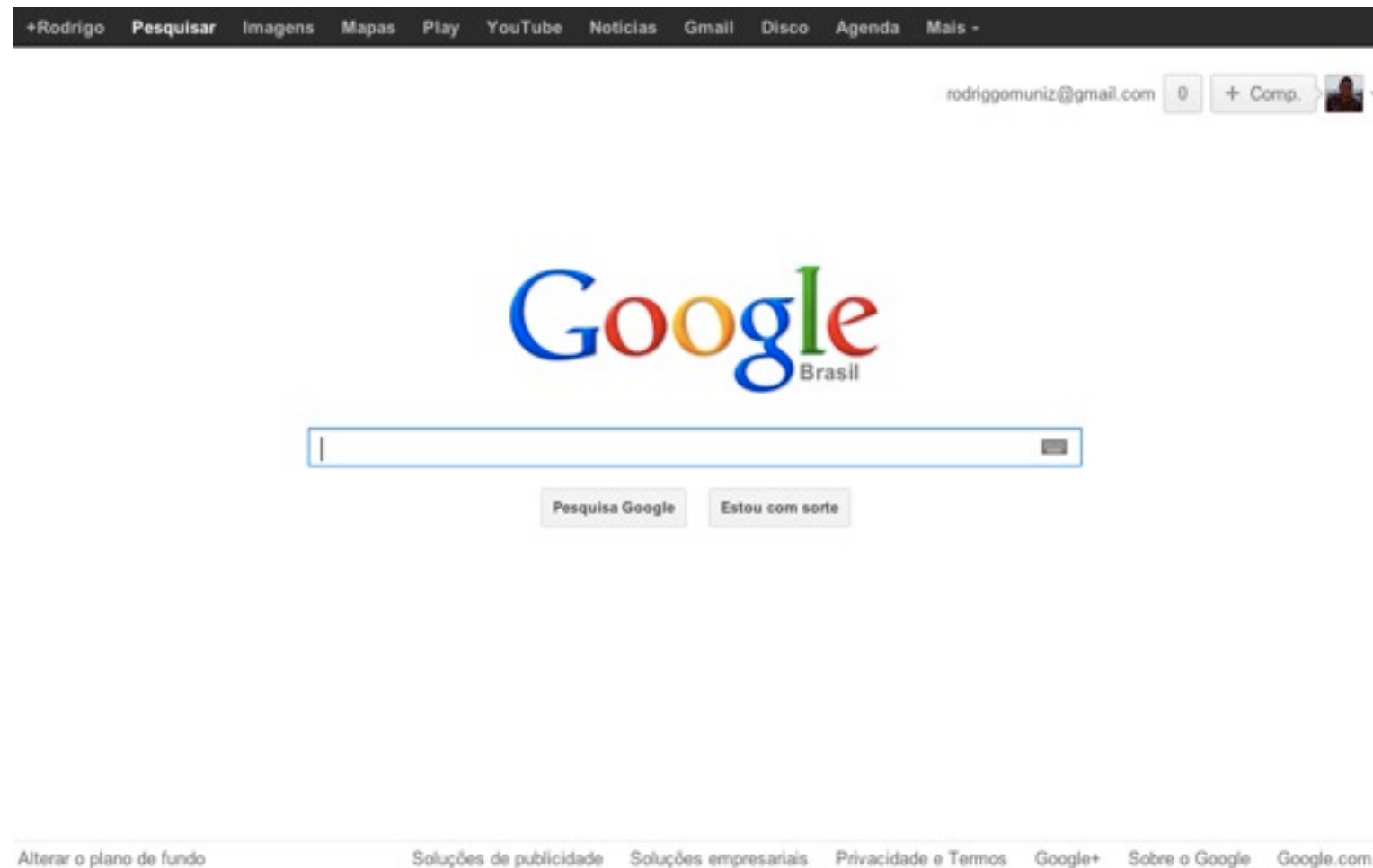
Objeto produzido por trabalho mecânico.



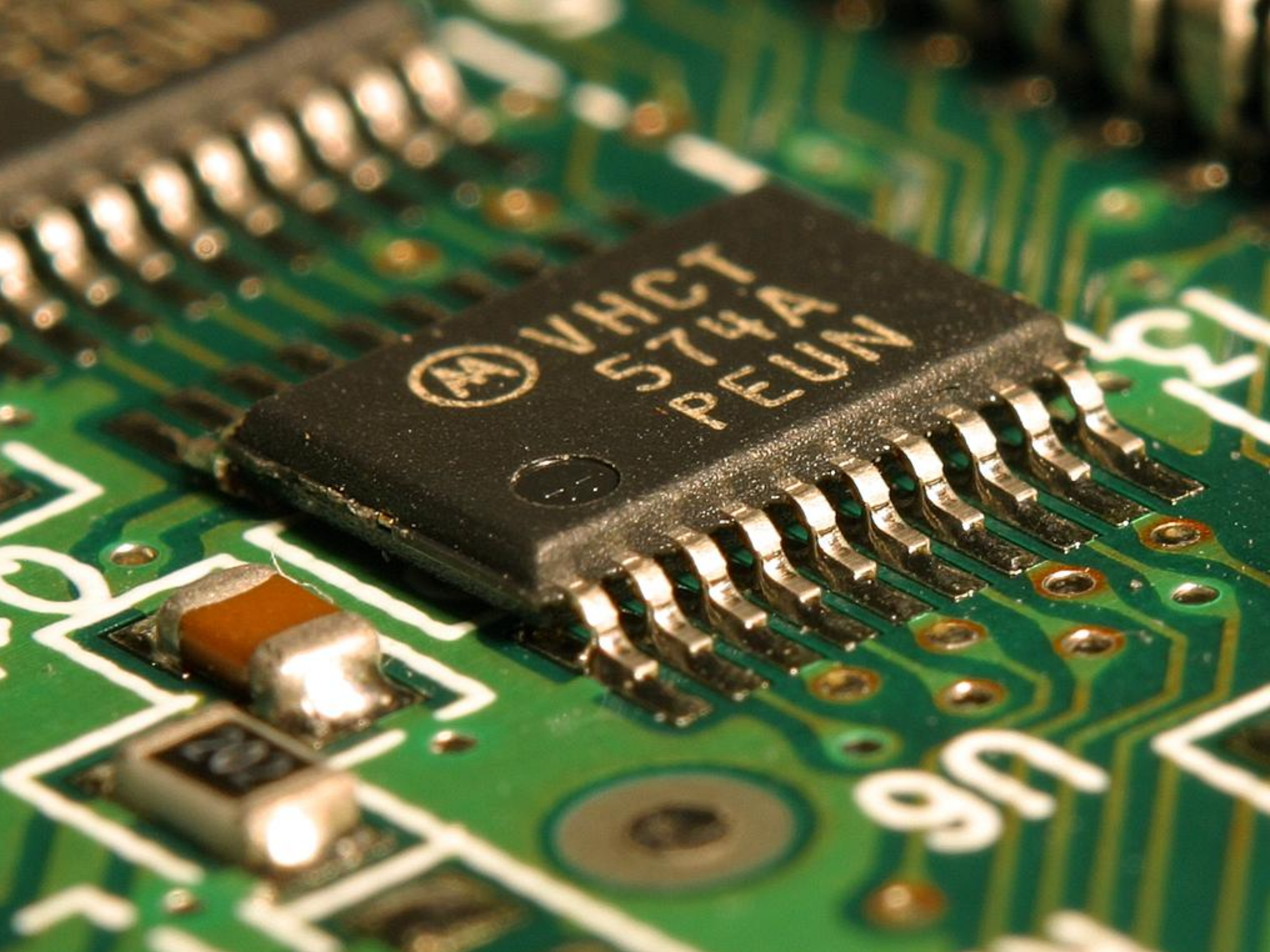


# artefato

Seria, no contexto do design, todo e qualquer **produto resultante do processo de concepção**, uma agulha, uma roupa, um website, um aplicativo, um livro, um automóvel, um jogo, um aparelho médico-hospitalar etc.











# artefato digital

Seguindo o conceito básico de artefato no contexto do design, definimos artefatos digitais como sendo todo e qualquer **produto resultante do processo de concepção que se utiliza de recursos computacionais.**

**Sistemas e Equipamentos.**



# tipos de sistemas digitais

## **Fundamentais**

São aqueles que têm por finalidade garantir o funcionamento de determinado equipamento ou ambiente, por exemplo os sistemas operacionais Windows, Linux, Mac OS, Android ou iOS;

## **Produção**

São sistemas voltados diretamente para a realização de tarefas. Como editores de texto, planilhas eletrônicas, declaração de impostos;

## **Entretenimento**

São sistemas voltados para o lazer e tem como principal característica a adesão voluntária de seus usuários, por exemplo, redes sociais e jogos digitais.





# tipos de equipamentos digitais

## **Computadores**

Equipamentos cuja função prioritária é a execução de sistemas computacionais diversos, por exemplo, desktops, notebooks, tablets;

## **Equipamentos computacionais**

Equipamentos que se utilizam de sistemas computacionais mas são voltados para outros fins diretos, como por exemplo, consoles de jogos digitais, smartphones, forno microondas, máquinas de lava roupa.



# E como PLANEJAR Design de Artefatos?



# Exercício para casa

Pesquise sobre as Metodologias Clássicas do Design de **Morris Asimow**, **John Chris Jones** e **Gui Bonsiepe** e descreva como cada uma era estruturada (suas fases).

## Formato:

- Individual
- Arial ou Helvetica 12pt, entrelinha 1,5
- De 1 a 2 páginas (**A4**)
- Arquivo **PDF**

## Envio:

- Email com arquivo **PDF** enviado como **anexo**
- Para: [professor@rodrigomuniz.com](mailto:professor@rodrigomuniz.com)
- **Assunto do email:**  
*[Web IPV] Pesquisa sobre Metodologias clássicas do Design*

## PRAZO

Até as **23h59** do dia anterior a próxima aula.  
Não esqueça seu nome e turma.



:-)

# Perguntas?



:-)

# Obrigado!

[professor@rodrigomuniz.com](mailto:professor@rodrigomuniz.com)