

Design Digital

Aula 01

13/08/2022

Curso: Desenvolvimento de Software Multiplataforma

Disciplina: Design Digital

Semestre: 1º

Docente: Daniel dos Santos Robledo

Local: Faculdade de Tecnologia de São Paulo

Unidade: Araras

Figura 1: Professor Daniel Robledo



FONTE: Autoria própria

- Graduação: Design (Universidade Estadual Paulista - UNESP);
- Especialização: Design Gráfico (Universidade de São Paulo – USP);
- Mestrado: Comunicação e Semiótica (Pontifícia Universidade Católica – PUC).

Linhas de pesquisa

Figura 2: Linhas de Pesquisa



FONTE: <http://www2.cemaden.gov.br/linhas-de-pesquisa/>

- Comunicação e Semiótica; Linguística; História do Design; Design contemporâneo; Ilustração;
- Atuação profissional em Agência de Publicidade, Escritórios de Design e há 10 anos na docência.

Design

- **Design** é uma palavra que se origina do latim: *designare*, que é traduzido, literalmente, como *determinar*, mas significa mais ou menos: *demonstrar de cima*;
- O que é determinado está fixo. Design transforma o vago em determinado por meio da diferenciação projetual (HOLGER VAN DEN BOOM, 1994, apud BÜRDEK, 2012).

- O conceito de **design** compreende a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração, resultando em um produto industrial passível de **produção em série** (LÖBACH, 2001).

- A ideia de **seriação** está intrinsecamente ligada ao conceito de **design** desde suas origens. Nesse mesmo sentido, Design é quase que sinônimo de **Projeto**;
- Num sentido mais **contemporâneo**, segundo Denis (2000), a origem está na língua inglesa, na qual o significado está relacionado às ideias de plano, desígnio, intenção, configuração, arranjo e estrutura, aproximando-se muito da palavra **Projeto**.

- Essas nuances semânticas têm trazido amplas e intermináveis discussões quanto ao termo correto que se deveria adotar no **Brasil**, no entanto, ainda não se chegou a um consenso absoluto, sendo que a própria palavra **design** já faz parte do dicionário oficial, não sendo mais considerada uma palavra de outra língua (MERINO; VIEIRA, 2012).

Questões relativas ao Design

- Visualizar e empreender progressos tecnológicos;
- Priorizar a utilização e o fácil manejo de produtos (não importa se *hardware* ou *software*);
- Tornar transparente o contexto da produção, do consumo e da reutilização;
- Promover serviços e a comunicação, mas também, se necessário, exercer com energia a tarefa de evitar produtos sem sentido.

Referências

ARGAN, G. C. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

BÜRDEK, B. E. Design. **História, teoria e prática do design de produtos**. 1Reimp. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.

DENIS, R. C. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

HESKETT, J. **Design**. São Paulo: Ática, 2008.

LÖBACH, B. **Design Industrial**. Bases para a configuração dos produtos industriais. 1ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MERINO, G; VIEIRA, M. L. H. In: MARTINS, R. F. F.; VAN DER LINDEN, J. C. S. **Pelos caminhos do design**. Metodologia de projeto. Londrina: EDUEL, 2012, p. 19- 27.

PEVSNER, N. **Os pioneiros do desenho moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

_____. **Origens da arquitetura moderna e do design**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TAMBINI, M. **O design do século**. São Paulo: Ática, 1999.