



THE DEVELOPER'S CONFERENCE

Trilha – UX Design

Renan P. Binda

Doutorando em Engenharia e Gestão do Conhecimento



THE DEVELOPER'S
CONFERENCE



ALFABETISMO

VISUAL



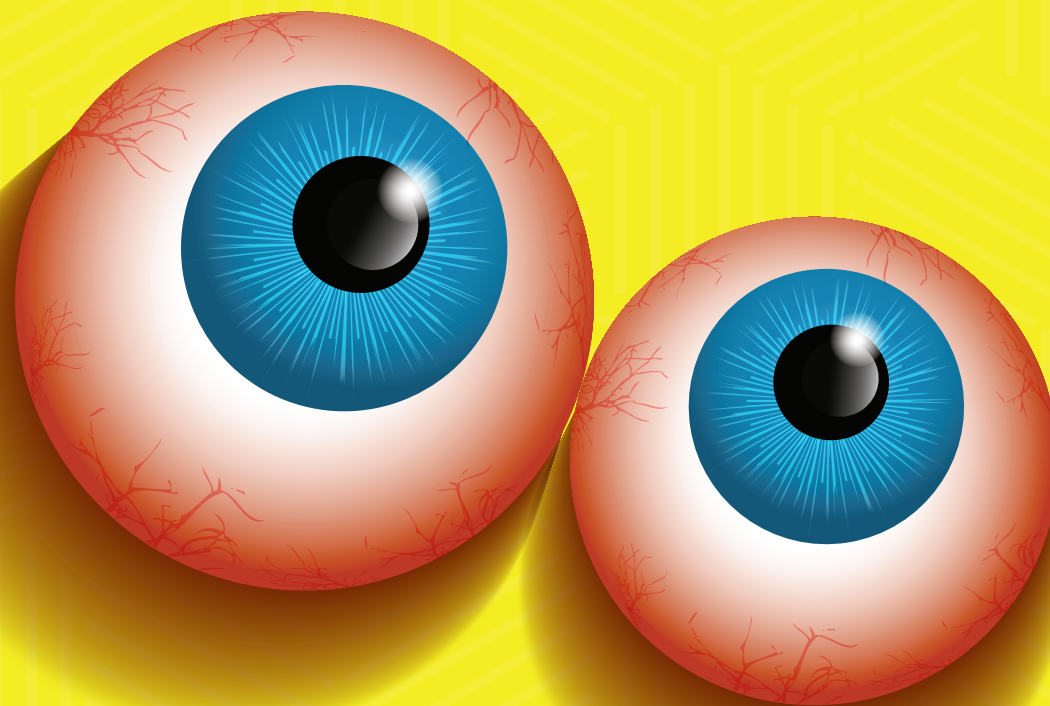
QUANTOS DE NÓS VÊM?

INDIVÍDUOS VISUALMENTE ALFABETIZADOS



INTELIGÊNCIA VISUAL

Perceber, compreender, contemplar, observar, descobrir, reconhecer, visualizar, ler, **olhar**.

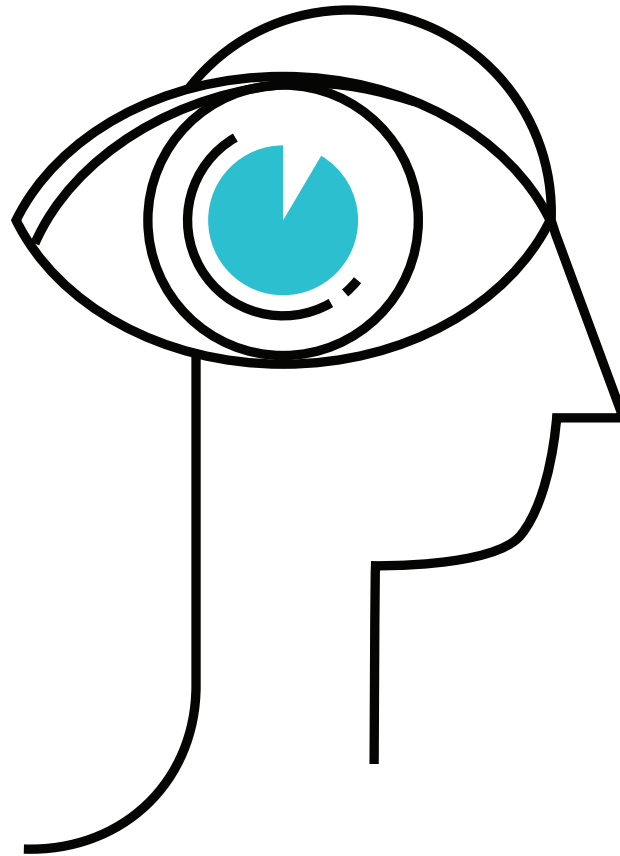


NÃO SÃO OS **OLHOS**,
MAS O **OLHAR!**



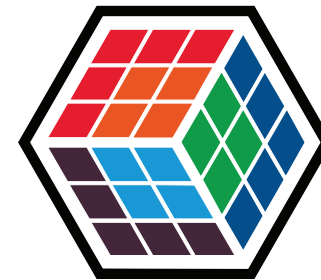
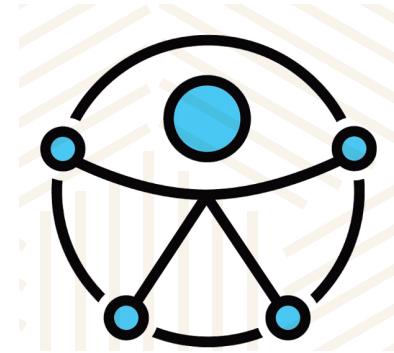
MODOS DE VER

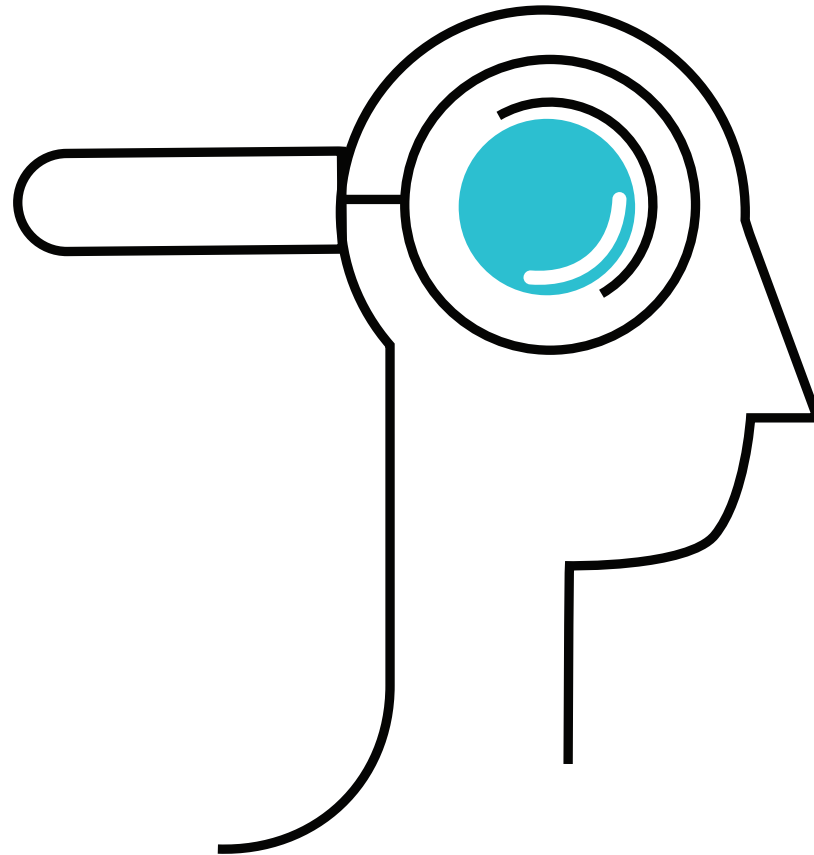
FORMAS INTENCIONAIS DE VISUALIZAÇÃO



SIMBOLISMO

O simbolismo requer a redução do detalhe visual a seu mínimo. A informação é condensada para registrar e comunicar, pode se tornar um código.

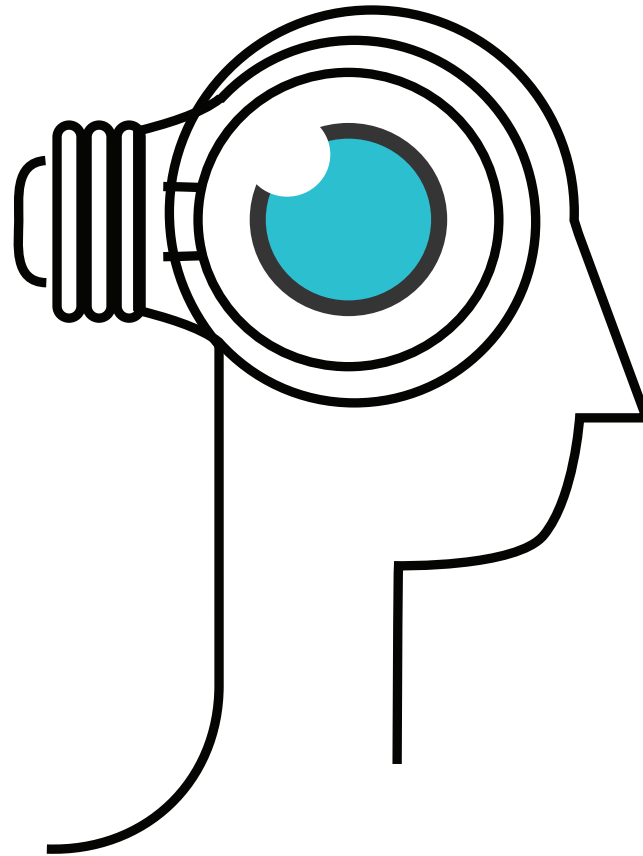




MATERIAL VISUAL REPRESENTACIONAL

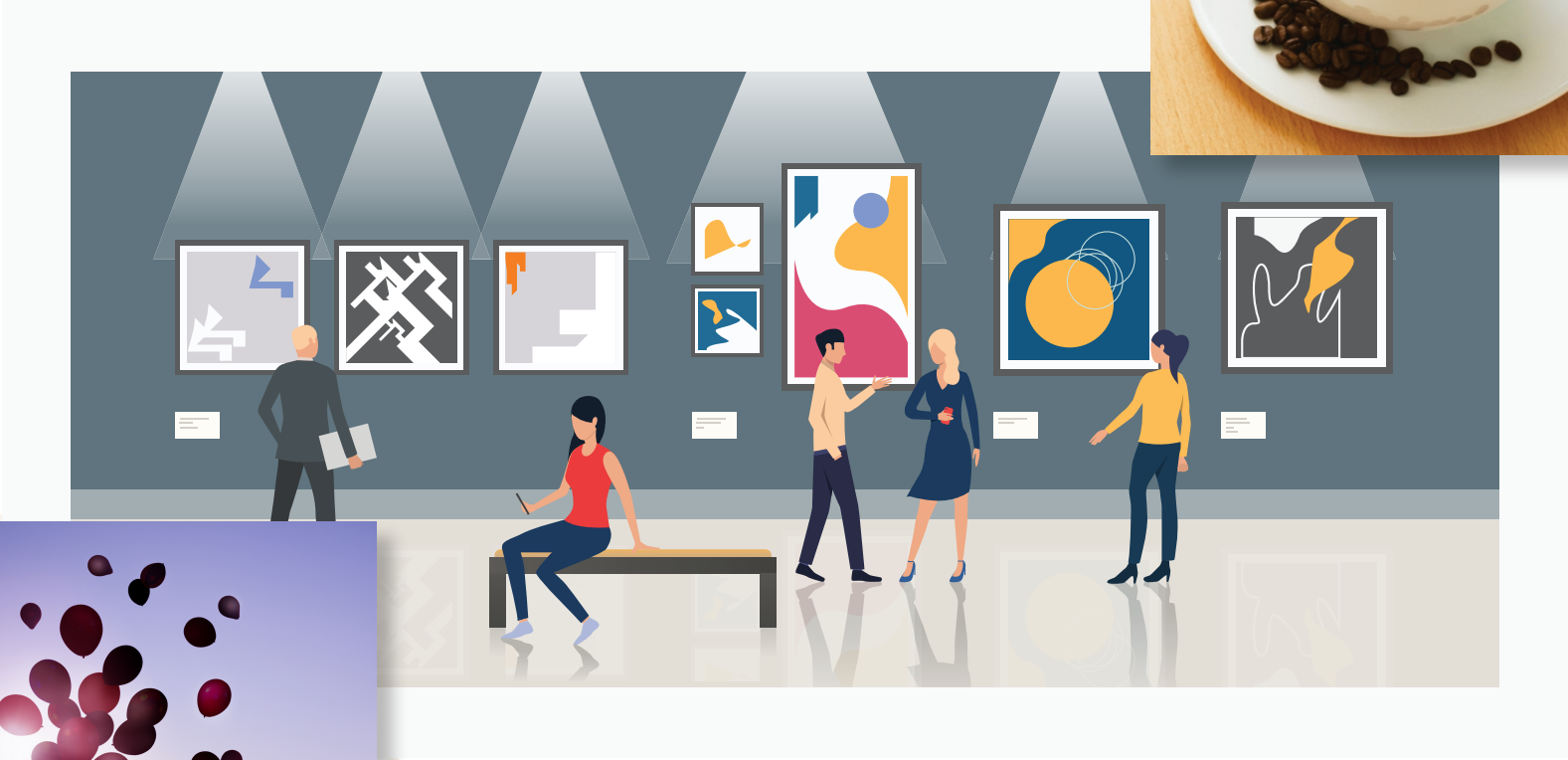
A realidade é a experiência visual básica. A fotografia é o meio de representação da realidade visual que mais depende da técnica.





ESTRUTURA ABSTRATA

A abstração é uma simplificação que busca um significado mais intenso e condensado. Importante para o entendimento e a estruturação das mensagens visuais





**PRECISO SER DESIGNER PARA CRIAR
BOAS COMPOSIÇÕES VISUAIS?**



PRINCÍPIO DA SIMILARIDADE

DINÂMICA DO CONTRASTE



TÉCNICAS DE COMUNICAÇÃO

INTELIGÊNCIA VISUAL APLICADA

Canva

20

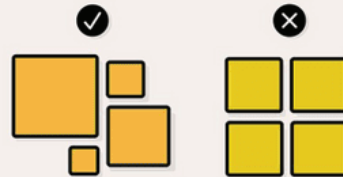
PRINCÍPIOS E ELEMENTOS DO DESIGN

1. LINHA



- Ajuda a direcionar o olhar
- Cria ênfase
- Proporciona a sensação de movimento

2. ESCALA



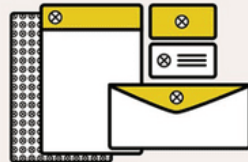
- Chama atenção para certos elementos
- Cria ênfase/drama

3. COR



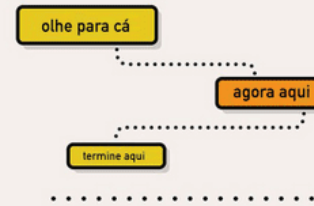
- Crie uma paleta de cores marcante
- Use o processo de impressão correto
- Leve em conta a teoria das cores

4. REPETIÇÃO



- Ajuda a vincular vários elementos
- Crucial para a consistência visual da marca

15. DIREÇÃO



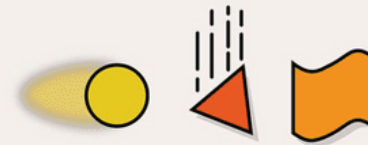
- Fornece ao observador um "caminho"
- Direciona o olhar em forma de "z", "l" ou "y"

16. REGRAS



- Aprenda regras de design, mas não se sinta limitado a elas
- Quebre regras de modo correto

17. MOVIMENTO



- Dá vida aos designs
- Experimente efeitos de distorção, linhas em movimento ou efeitos de ondulação

18. PROFUNDIDADE



- Proporciona dimensão a designs 2D
- Experimente texturas, sombras, efeitos 3D, linha do horizonte etc.

19. MOVIMENTO



- Selecione uma paleta de fontes que combine com seu design
- Use de maneira inteligente e cuidadosa

20. COMPOSIÇÃO



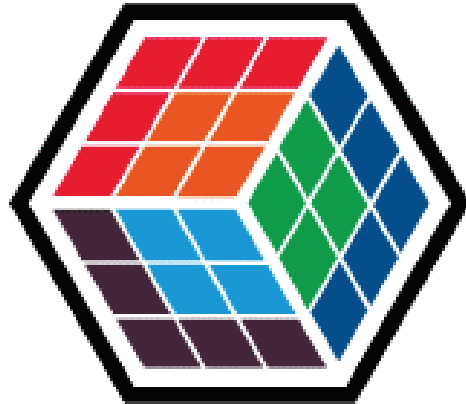
- O arranjo dos elementos
- Tenha um propósito
- Use escala, profundidade e hierarquia



THE DEVELOPER'S
CONFERENCE

ALFABETISMO VISUAL

OBRIGADO!



THE DEVELOPER'S CONFERENCE