



# 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 VÊEM?**

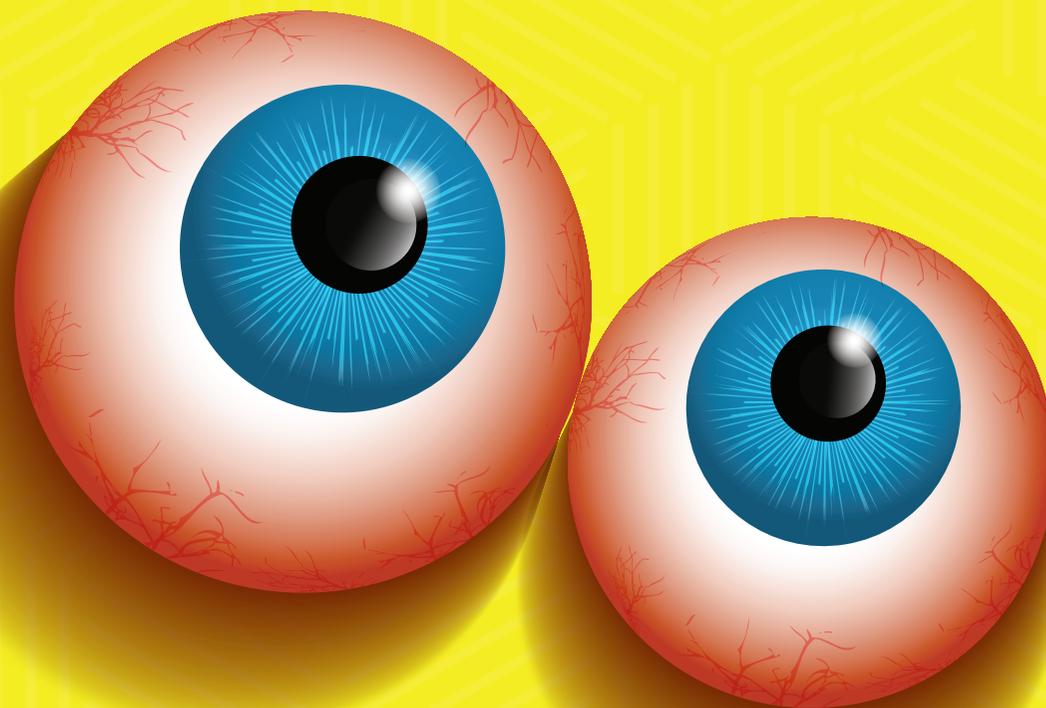
---

INDIVÍDUOS VISUALMENTE ALFABETIZADOS



## INTELIGÊNCIA VISUAL

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



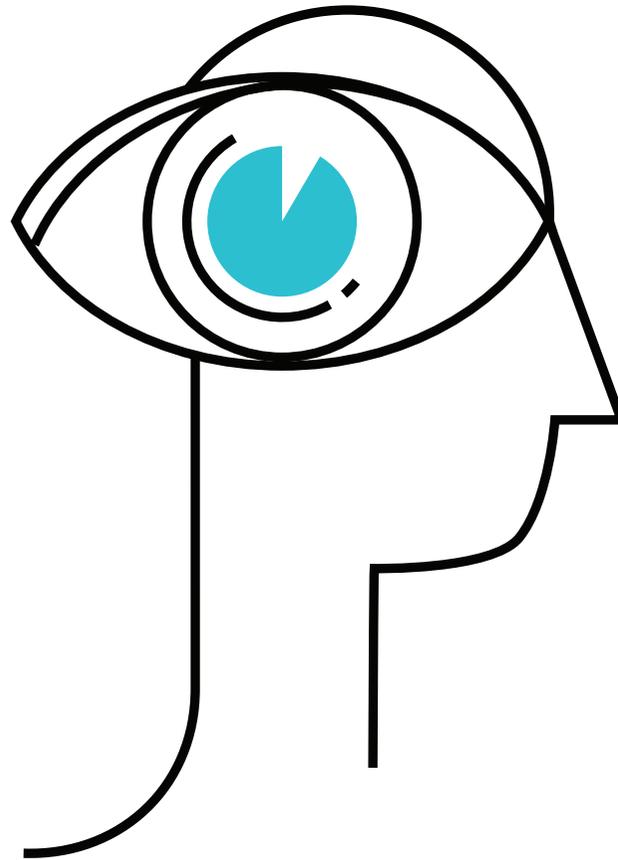
NÃO SÃO OS **OLHOS**,  
MAS O **OLHAR!**



**MODOS DE VER**

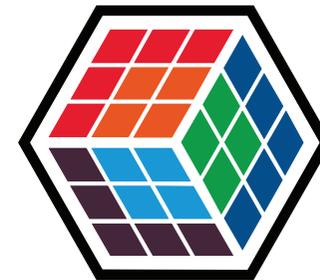
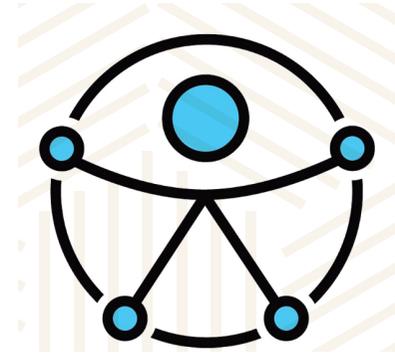
---

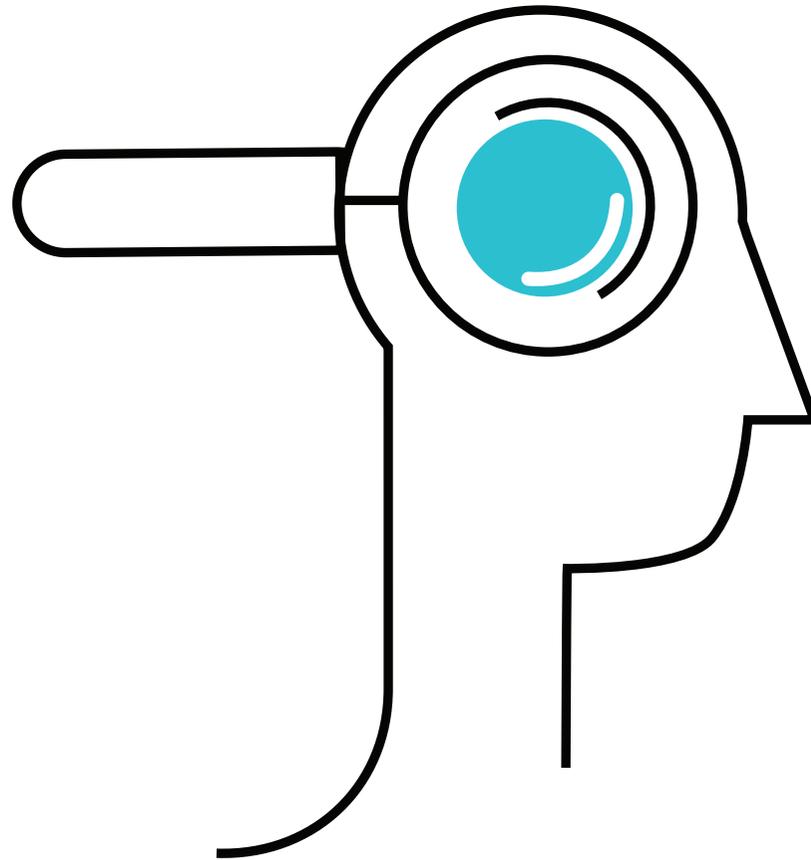
FORMAS INTENCIONAIS DE VISUALIZAÇÃO



## 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.

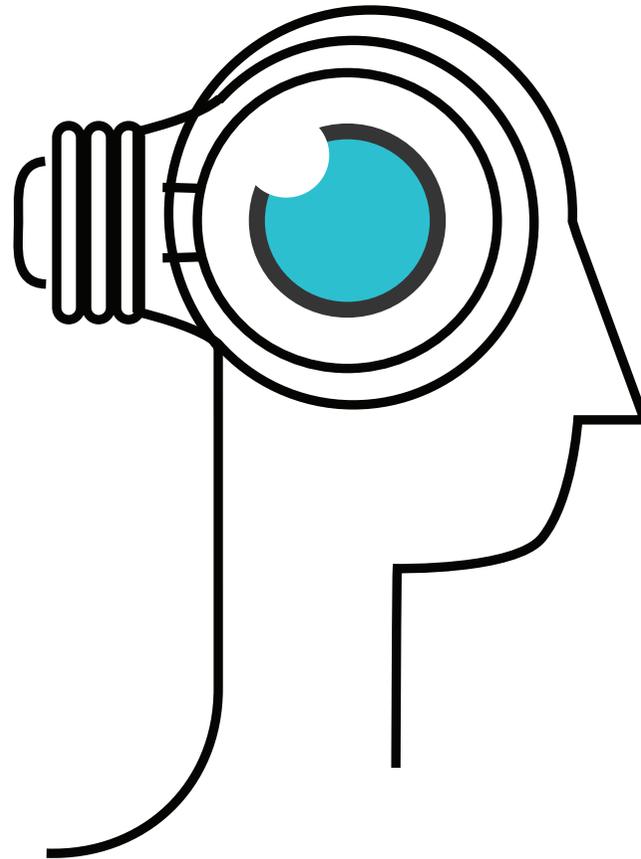




## MATERIAL VISUAL REPRESENTACIONAL

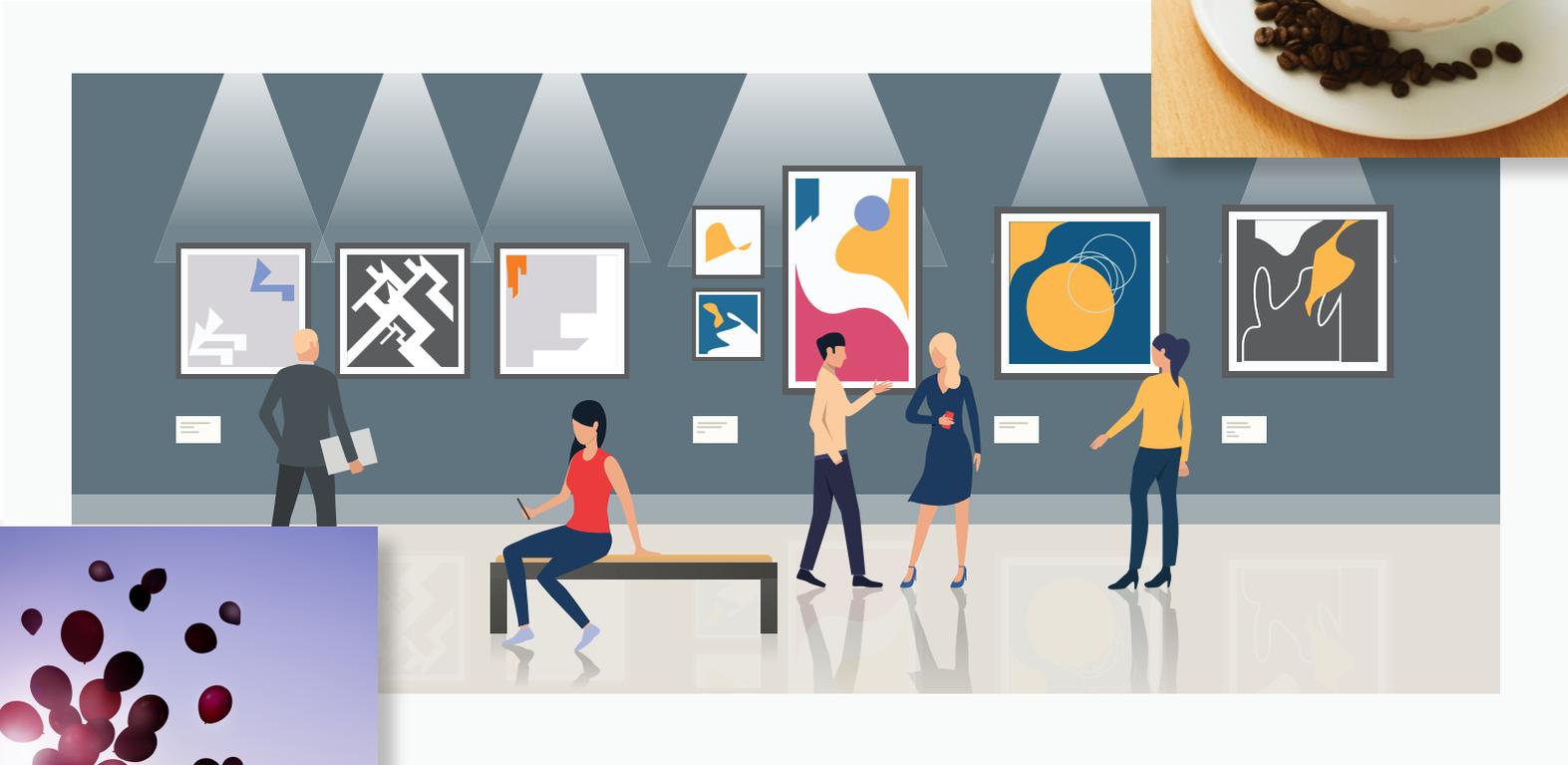
A realidade é a experiência visual básica. A fotografia é o meio de representação da realidade visual que mais depende da técnica.





## 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

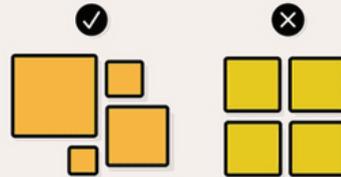
## PRINCÍPIOS E ELEMENTOS DO DESIGN

### 1. LINHA



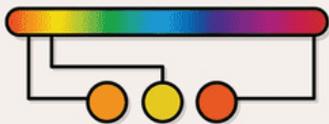
- Ajuda a direcionar o olhar
- Cria ênfase
- Proporciona a sensação de movimento

### 2. ESCALA



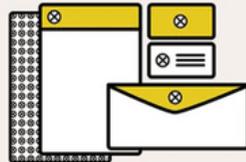
- Chama atenção para certos elementos
- Cria ênfase/drama

### 3. COR



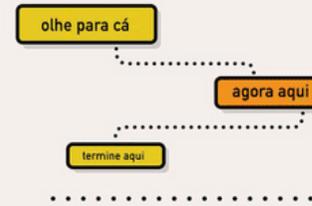
- Crie uma paleta de cores marcante
- Use o processo de impressão correto
- Leve em conta a teoria das cores

### 4. REPETIÇÃO



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

### 15. DIREÇÃO



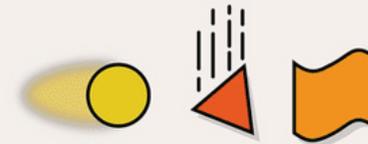
- Fornece ao observador um "caminho"
- Direciona o olhar em forma de "z", "l" ou "y"

### 16. REGRAS



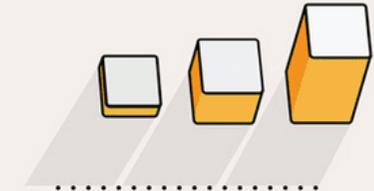
- Aprenda regras de design, mas não se sinta limitado a elas
- Quebre regras de modo correto

### 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



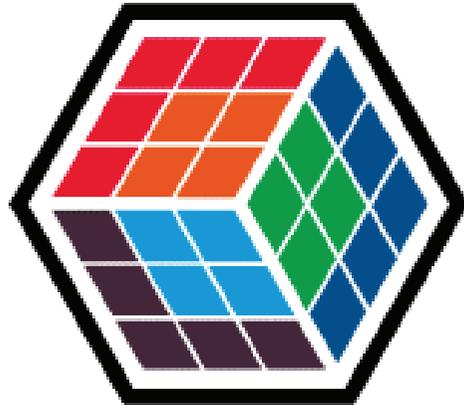
- O arranjo dos elementos
- Tenha um propósito
- Use escala, profundidade e hierarquia



THE DEVELOPER'S  
CONFERENCE

ALFABETISMO VISUAL

**OBRIGADO!**



# THE DEVELOPER'S CONFERENCE