

CURSO DE EXTENSÃO EM

PROGRAMAÇÃO VISUAL

Aula I

Prof. Carlos Café Dias

APRESENTAÇÃO

O CURSO

O curso de extensão em **Programação visual** aborda a teoria e prática da comunicação visual, oportunizando o estudo de técnicas e ferramentas (*softwares*) para computador, para a produção de peças gráficas.

PRÉ-REQUISITOS

- Idade mínima de 16 anos;
- Conhecimento intermediário em informática.

PÚBLICO-ALVO

Estudantes e profissionais das mais diversas áreas do saber como artistas, designers, jornalistas, publicitários, produtores culturais, etc.

PERFIL DE CONCLUSÃO

O profissional desenvolve e finaliza peças gráficas impressas e digitais através do uso de ferramentas específicas para computador. Requer conhecimentos sobre as mais diversas áreas como comunicação, artes, psicologia, publicidade e tecnologia, num processo de aprendizagem interdisciplinar.

ENCONTROS

Aulas regulares: quintas, das 8h às 12h

Plantão de dúvidas: a definir

Período: de 27/06/2013 a 12/12/2013

Carga horária: 160 h

REPOSITÓRIO

docente.ifrn.edu.br/carlosdias

MAS AFINAL, O QUE É
PROGRAMAÇÃO VISUAL?

PROGRAMAÇÃO VISUAL

A programação visual é um conjunto de técnicas que nos permite ordenar a forma pela qual se faz a comunicação visual, assegurando a elaboração de mensagens gráficas.

Para isto torna-se fundamental o aprendizado da teoria, na análise dos componentes que formam a mensagem visual, e na prática das ferramentas que permitem a criação de peças para determinada mídia e público-alvo.

QUANTOS DE NÓS VEMOS?

IMAGEM

Somos uma civilização visual: nos modernos meios de comunicação, a mensagem visual ganha cada vez mais espaço. Televisão, internet, jornais, revistas, outdoors, cartazes, etc, nos bombardeiam diariamente com milhares de estímulos que modificam nossa linguagem, comportamento e cultura.

UNIVERSIDADE
FEEVALE

adidas

KINUP

AV



DRY

IMAGEM

As imagens são códigos visuais que agem diretamente sobre a percepção do cérebro, e bem mais rápidas que a linguagem verbal.

Ver passou também a significar compreender, exigindo um leitor ativo de mensagens capaz de entender o complexo mundo de signos que os cerca.

AMOR À PRIMEIRA VISTA?



Coca-Cola open happiness™

IMAGEM

Nós fazemos julgamentos de produtos e serviços, além de pessoas: a primeira impressão tem muita relevância na construção da imagem de algo ou alguém.

Logo faz-se necessário que tal imagem seja adequadamente trabalhada, para que comunique exatamente o que a ideia que pretende-se, fixando-a assim em nossas mentes de uma forma positiva e consistente.



IDENTIDADE VISUAL

Quando um nome ou uma idéia é representada visualmente sob determinada forma, podemos dizer que ela tem uma identidade visual. Isto é visto, por exemplo, nas várias embalagens de um produto que são programadas visualmente para terem uma consistência em si (unidade) e assim serem mais facilmente percebidas.



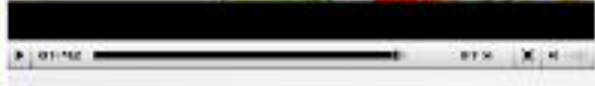
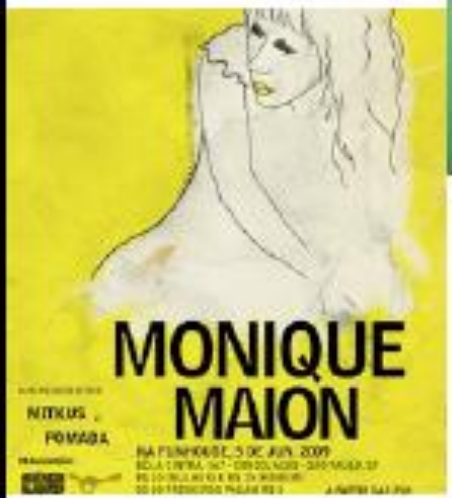
DESIGN



WANTED
CREATIVE
DIRECTOR
OVER 48



vai e ven
e
vem e va



SIGNIFICADO

- A palavra “**design**” é sinônimo de desenho industrial;
- Refere-se à concepção e à elaboração de projetos, tanto para a fabricação de artefatos industriais (produtos) quanto para a configuração de sistemas de interação entre usuários e objetos (interfaces).

ORIGEM

- Sua origem imediata está na língua inglesa, mas sua etimologia remonta ao latim *designare*, do qual derivam duas palavras bem mais conhecidas: **desenhar** e **designar**.
- Sua prática acontece a partir do advento da Revolução Industrial, inicialmente por artistas e artesãos, até o surgimento dos profissionais da área, mais conhecidos por *designers*.





PLANO MUNICIPAL
DE CONSERVAÇÃO
E RECUPERAÇÃO DA
**MATA
ATLÂNTICA**

PREFEITURA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
SEMAM – SECRETARIA MUNICIPAL DE MEIO AMBIENTE



design-ar

desenhar

representar
conceitos através
de códigos visuais

designar

dar sentido,
criar estruturas,
relações

DESIGN

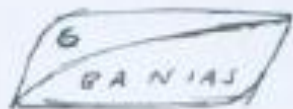
Richard Hollis (2005) identifica historicamente três funções básicas de um design ou peça gráfica:

- **IDENTIFICAR:** dizer o que é, de onde veio.
- **INFORMAR:** instruir alguma coisa;
- **PROMOVER:** tomar sua atenção e marcar.

DESIGNER

- É papel do designer compôr, gerir a informação visual;
- Na comunicação visual, compôr é solucionar um problema visual, tensionar os elementos num determinado suporte, criando mensagens claras e concisas.

DESIGN GRÁFICO E DIGITAL



PlayStation 2



DESIGN GRÁFICO

É o conjunto de atividades voltadas para a criação e a produção de objetos de comunicação visual, impressos (livros, revistas, jornais, cartazes, folhetos) ou digitais (páginas de internet, vídeos, animações, jogos, etc).



VÍDEO

<http://youtu.be/dOe6YCaMygc>

RESUMINDO...

- Logo, o design gráfico **destina-se a comunicar visualmente uma ideia**, conceito para determinado público, através de técnicas e ferramentas específicas.
- É uma atividade que **divide-se em diversas áreas** como: identidade visual, sinalização, editorial, embalagem, internet (web design);

RESUMINDO...

- **É essencialmente interdisciplinar:** seu estudo está ligado a outras áreas do conhecimento como a psicologia, comunicação, marketing, artes visuais, informática, etc.
- **Não é essencialmente expressão mas solução** (arte industrial). O designer norteia sua prática sob determinados componentes individuais e simbólicos, que podem determinar um estilo.



O PROFISSIONAL E O MERCADO

“Deus é um designer.”

João Faissal

Deus  um Designer.

BR 330
Km 10



VÍDEO

<http://youtu.be/4DIpx3nBmKY>

PORTFOLIO

<http://www.flickr.com/joaofaissal>

FIM

NOS PRÓXIMOS ENCONTROS...

- Criatividade e processo criativo;
- Sintaxe da linguagem visual.