



escola
britânica
de artes
criativas

AULA 1

DESIGN GRÁFICO

MÓDULO 1

COORDENAÇÃO & CORPO DOCENTE



ALINE NITRO

Head of Branding and Communication na

TECH.FIT, Aline Nitro é bacharel em

Comunicação Social com habilitação em

Publicidade e Propaganda. Investiu os

últimos 18 anos mapeando maneiras de

compreender os caminhos do sentido

através de estímulos visuais e verbais nas

áreas da direção de arte, da estética, do

design estratégico, da gestão de marcas, da

semiótica, entre outros. Passou por

agências de comunicação, consultorias e

marcas. Coordenou o reposicionamento e

fez a gestão de marca e comunicação da Liv

Up por 2 anos e atuou em projetos para

marcas como Cavalaria, Sadia, Hering,

Havaianas, Ruffles, Fini entre outras.

COORDENAÇÃO & CORPO DOCENTE



ALINE NITRO

Head of Branding and Communication na TECH.FIT, Aline Nitro é bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda. Investiu os últimos 18 anos mapeando maneiras de compreender os caminhos do sentido através de estímulos visuais e verbais nas áreas da direção de arte, da estética, do design estratégico, da gestão de marcas, da semiótica, entre outros. Passou por agências de comunicação, consultorias e marcas. Coordenou o reposicionamento e fez a gestão de marca e comunicação d Liv Up por 2 anos e atuou em projetos para marcas como Cavallera, Sadia, Hering, Havaianas, Ruffles, Fini entre outras.



ALEX AFFONSO

Educador criativo em artes e mídia digital, criador do canal **ALEXMEAJUDA** e professor **Adobe** nos cursos de Graduação Britânica na **EBAC - Escola Britânica de Artes Criativas** em São Paulo. Especialista em todas as soluções Adobe e com 22 anos de experiência na economia criativa, ao longo de sua trajetória, pôde contribuir com profissionais e seus projetos criativos em grandes empresas, como Rede Globo, Band TV, SBT, Folha de São Paulo, UOL, Telefonica, TIM, Ogilvy, F/Nazca, Tátil e Havas WorldWide, dentre outras. Sua didática é reconhecida pela abordagem orgânica e humanizada dos softwares e suas ferramentas. Para ele, o importante é entender e usar as ferramentas de maneira natural e autônoma, compreendendo o funcionamento do todo e não apenas aprendendo tutoriais.

MÓDULO 1 | **AULA 1**

O CURSO

DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

1

UM MÓDULO POR SEMANA

Mais fácil para organizar o tempo
para estudar com atenção



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

1

UM MÓDULO POR SEMANA

Mais fácil para organizar o tempo
para estudar com atenção



2

UMA TAREFA POR MÓDULO

Ao final de cada módulo uma tarefa
para recapitular e praticar



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

1

UM MÓDULO POR SEMANA

Mais fácil para organizar o tempo
para estudar com atenção



2

UMA TAREFA POR MÓDULO

Ao final de cada módulo uma tarefa
para recapitular e praticar



3

TEORIA & PRÁTICA

Aqui você vai aprender estratégias
e teoria enquanto executa projetos



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

1

UM MÓDULO POR SEMANA

Mais fácil para organizar o tempo
para estudar com atenção



2

UMA TAREFA POR MÓDULO

Ao final de cada módulo uma tarefa
para recapitular e praticar



3

TEORIA & PRÁTICA

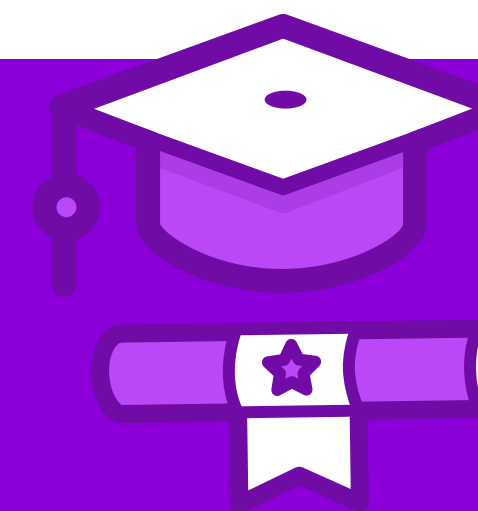
Aqui você vai aprender estratégias
e teoria enquanto executa projetos



4

TCC

Ao final do curso você elabora um
trabalho de conclusão de curso



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

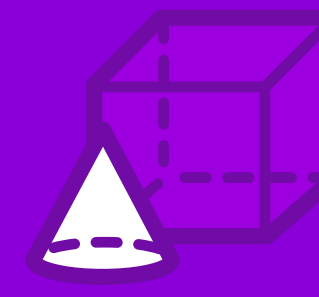
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

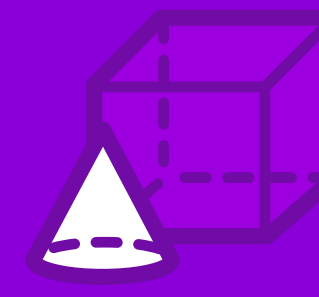
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



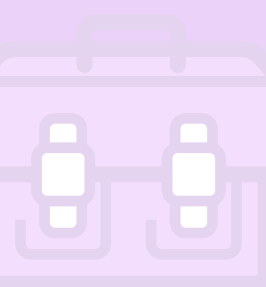
GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

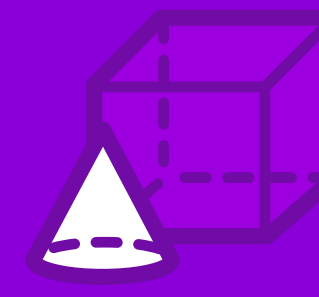
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



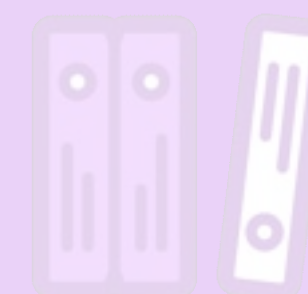
MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



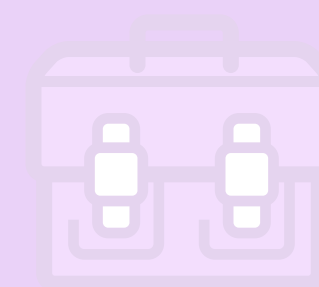
GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

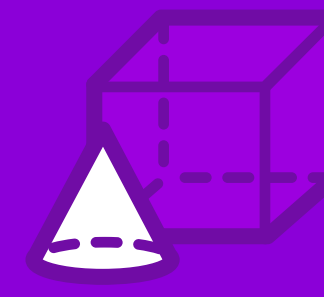
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

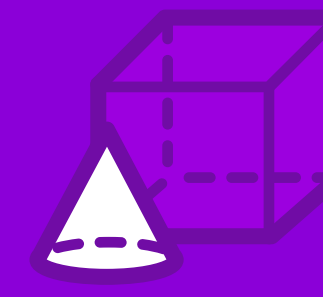
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



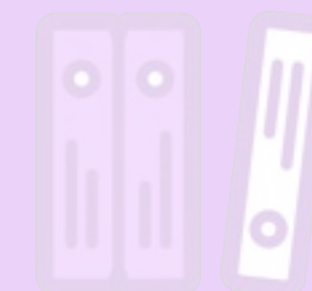
MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet

DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

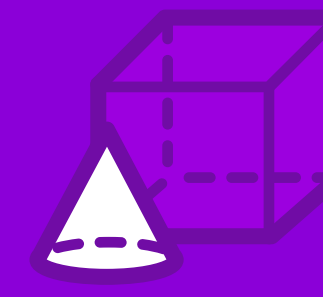
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



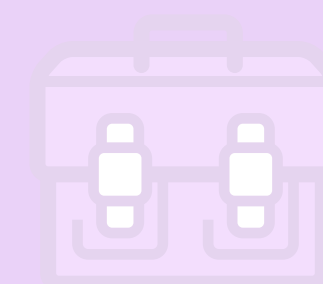
GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

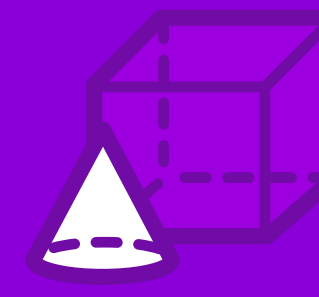
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



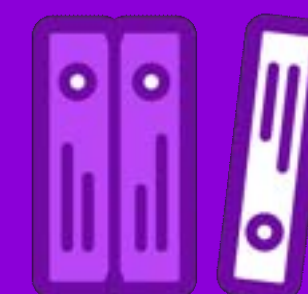
MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



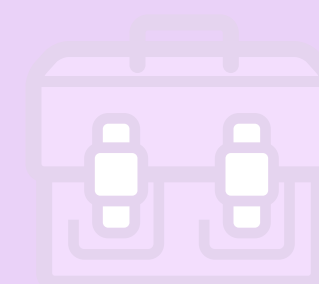
GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

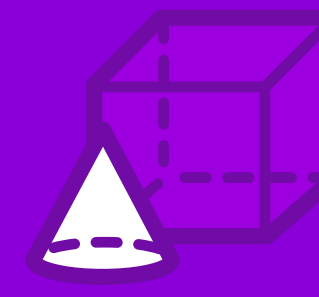
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



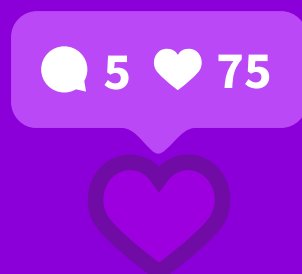
LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



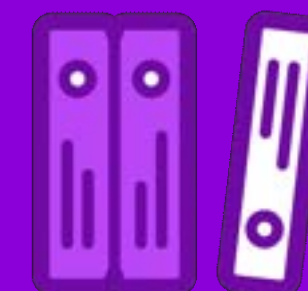
MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



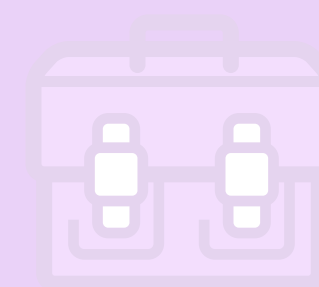
GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

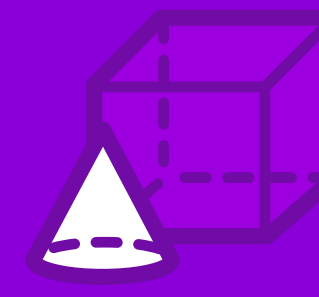
11
módulos

3-6
lições



CREATIVE THINKING

Desconstruir o processo
e pensar criativamente



SOFTWARE

Ferramentas e
funcionalidades



GERENCIAMENTO

Do briefing à entrega
final do projeto



POSTER

Composições aplicáveis
em diversas áreas



LOGO E IDENTIDADE

Cartões de visita, visual
de uma landing page, etc



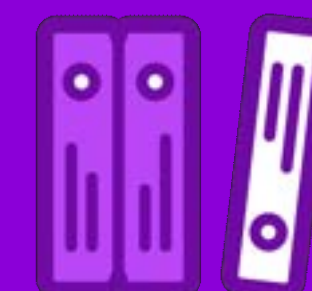
MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Retoque de fotos e mixagem
de fotos



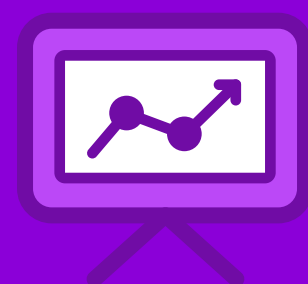
SOCIAL MÍDIA

Criar peças gráficas para
bombar nas redes



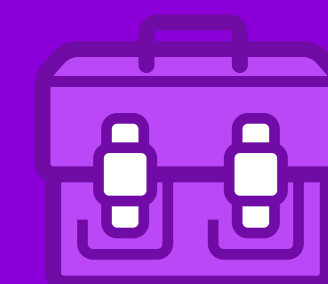
GIF ANIMADO

Para dar mais dinâmica
às suas criações



APRESENTAÇÃO

Como construir seu racional
criativo



PORTFÓLIO

Como organizar e mostrar os
seus trabalhos na internet



**“Design é a
imaginação
visível”**

SAUL BASS

**"Design é a
imaginação
visível"**

SAUL BASS

AbCD

Tipografia



Cor



Forma



Textura



Movimento

arte

arte + função

arte + função



arte + função







arte + função



arte + função



arte + função

A stylized illustration featuring six diverse individuals arranged in a grid-like fashion. The top row includes a man with orange hair and a white shirt, a woman with long blonde hair and a red top, a woman with long red hair and a red and white striped top, and a man with grey hair, glasses, and a white shirt with a red tie. The bottom row shows a woman with short blonde hair and a blue shirt, a woman with a blue hijab and a red top, and a woman with short dark hair and a blue shirt. The background is composed of various shades of blue and green. The text 'arte + função' is overlaid in the center, with 'arte' in white and '+ função' in blue.

arte + função

A stylized illustration featuring seven diverse individuals arranged in a grid-like fashion. The top row includes a man with orange hair, a woman with long blonde hair holding a smartphone, a woman with long red hair, and a man with grey hair and glasses. The bottom row features a man with spiky brown hair, a woman in a blue hijab, a woman with short blonde hair, and a man with a beard and grey hair. The background is composed of various shades of blue and green. The text 'arte + função' is prominently displayed in the center, with 'arte' in white and '+ função' in black.

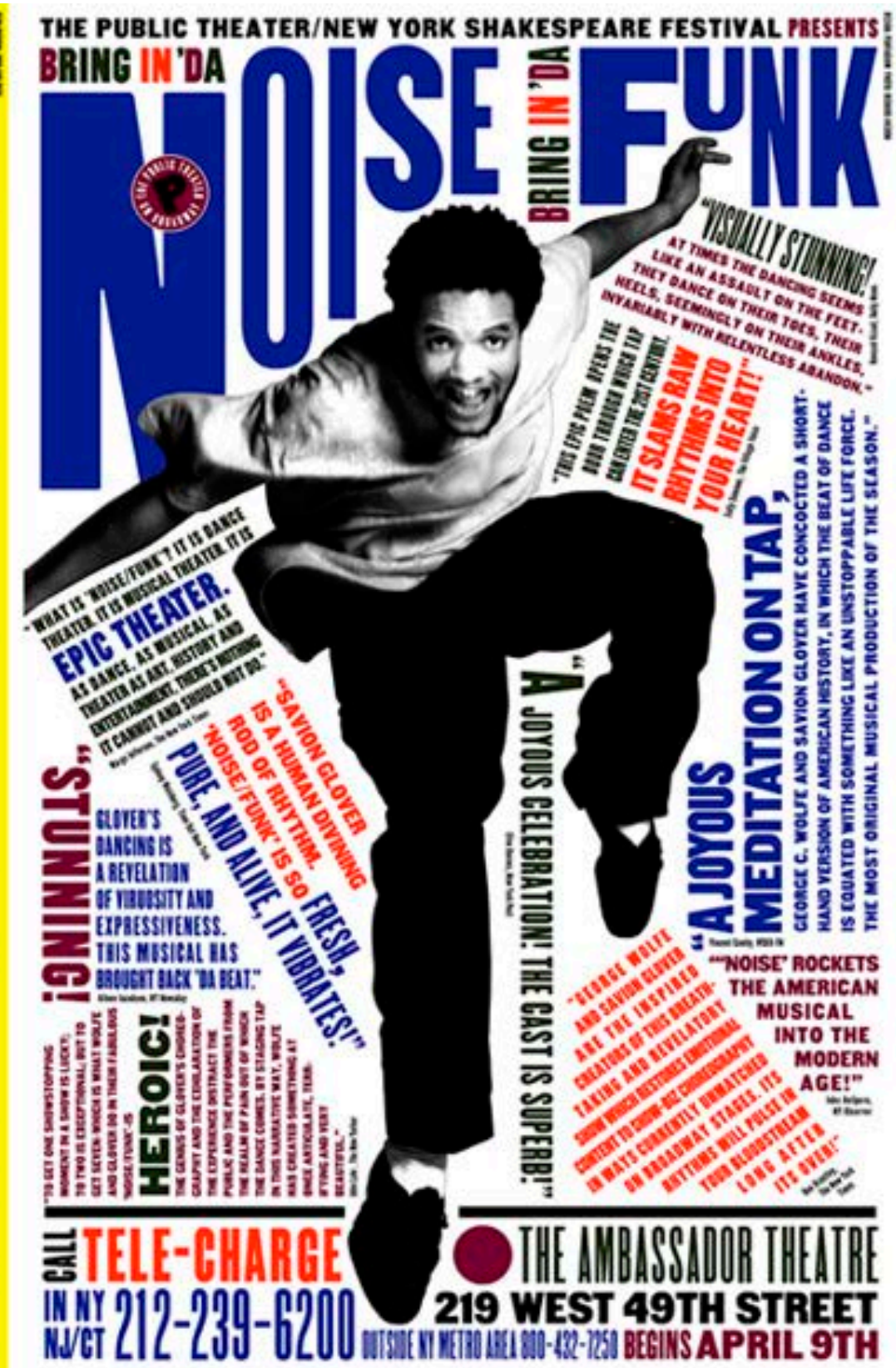
arte + função

A stylized illustration featuring a grid of eight panels, each containing a simplified, flat-colored portrait of a person with different hair colors and styles. A large white rectangular box with a purple border is centered over the grid, containing the word 'REPERTÓRIO' in bold purple capital letters. The background consists of alternating vertical stripes of dark blue and light blue.

REPERTÓRIO

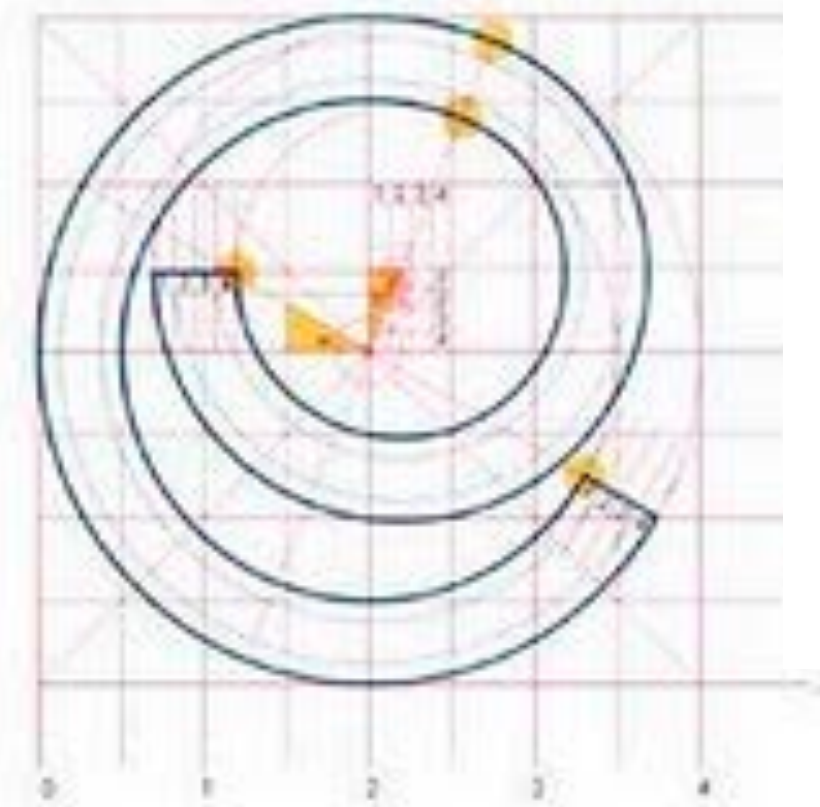
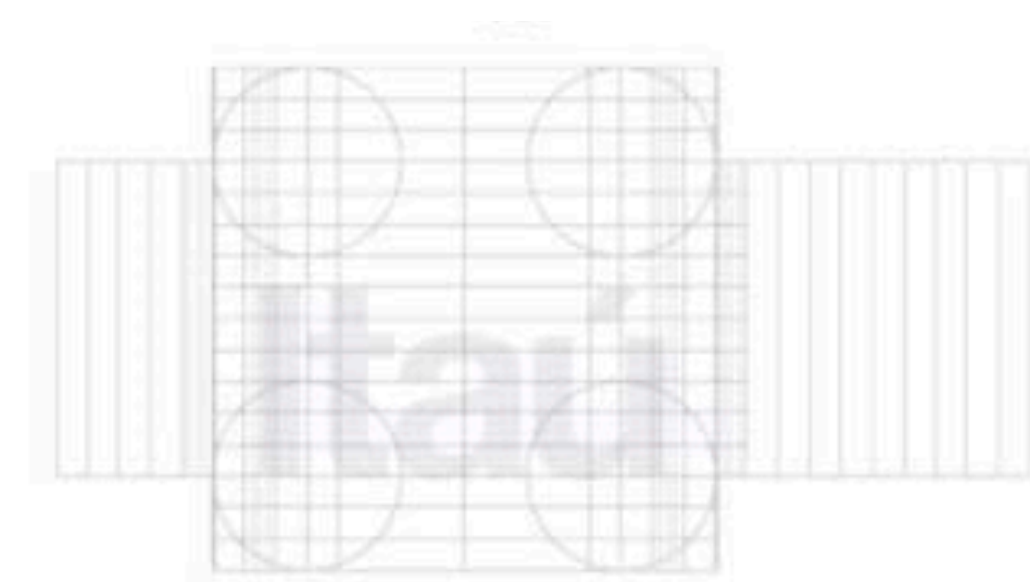
MÓDULO 1 | AULA 1

DESIGNERS



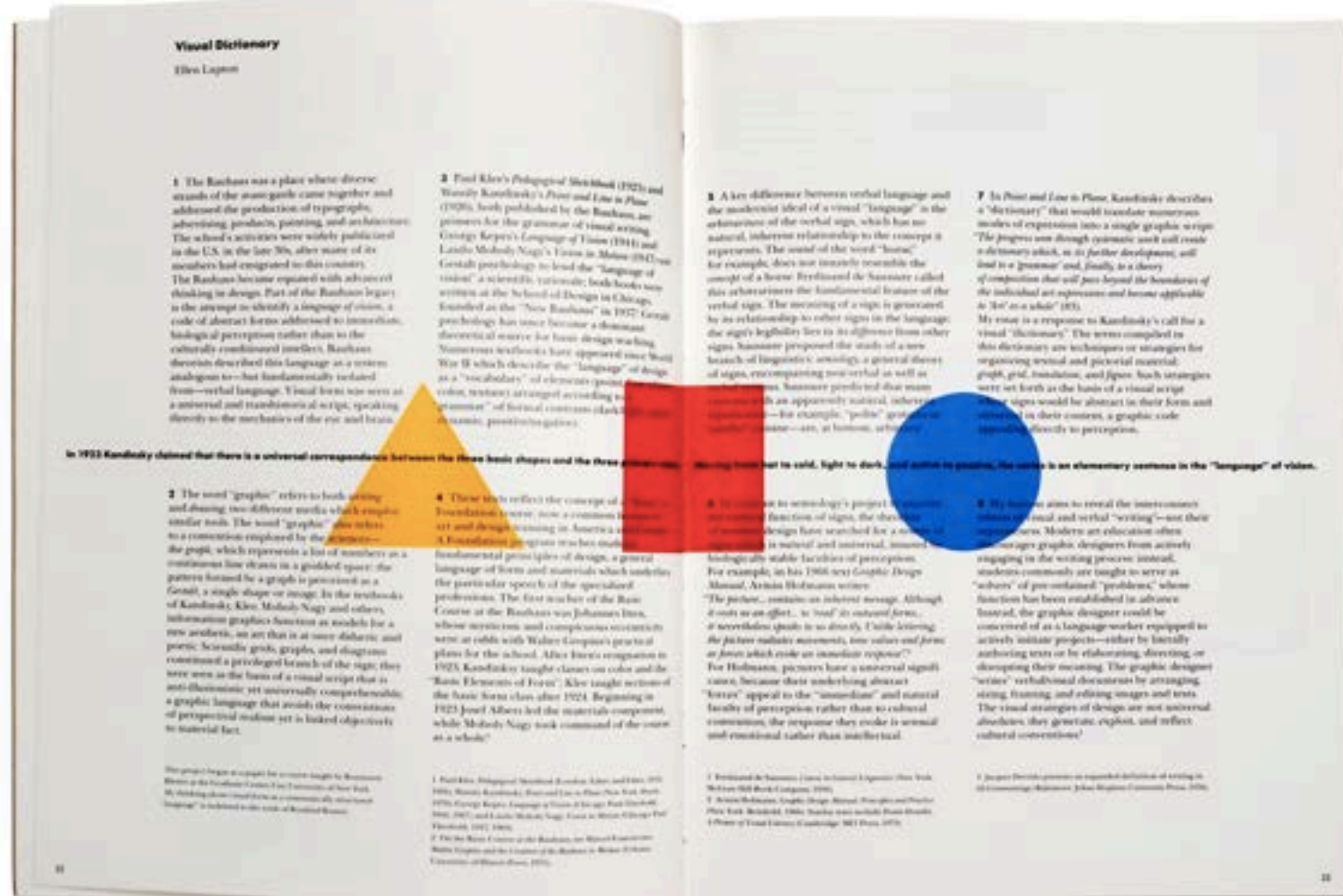
Paula Scher / Pentagram

DESIGNERS



Alexandre Wollner

MÓDULO 1 | AULA 1

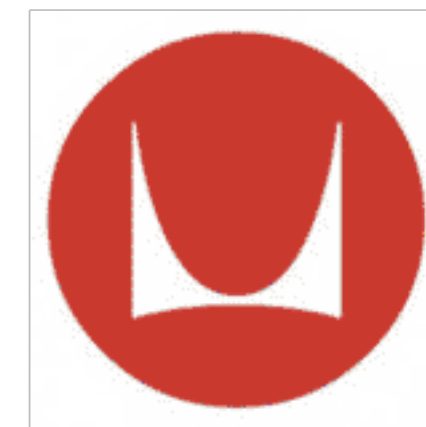


Fundamentos do Design

Pensar com tipos



Ellen Lupton



Steelcase

MÓDULO 1 | AULA 1

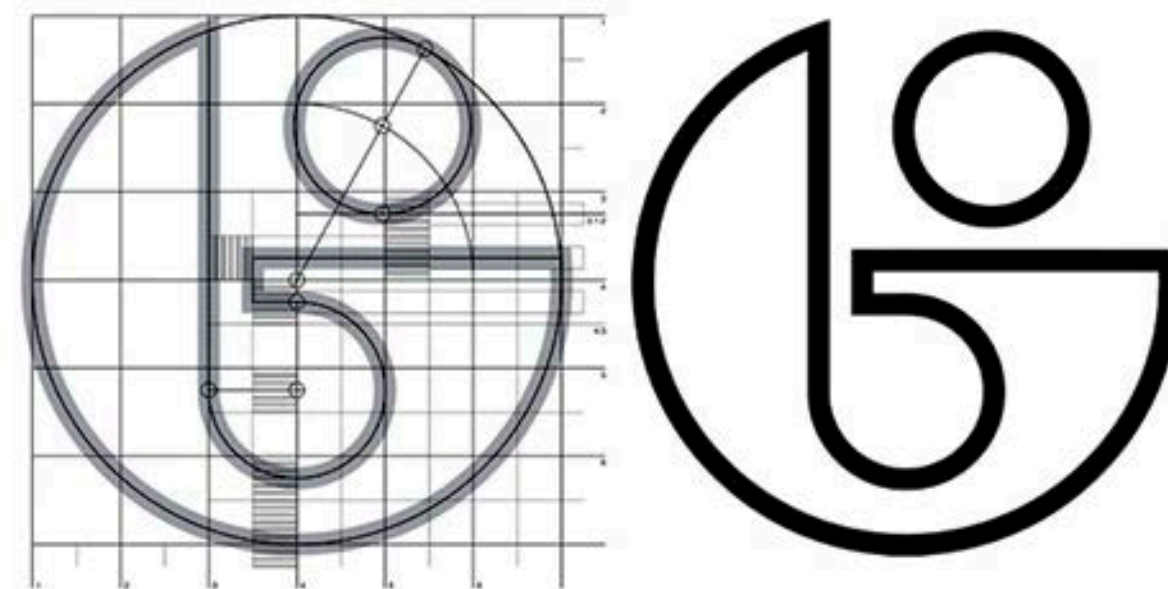
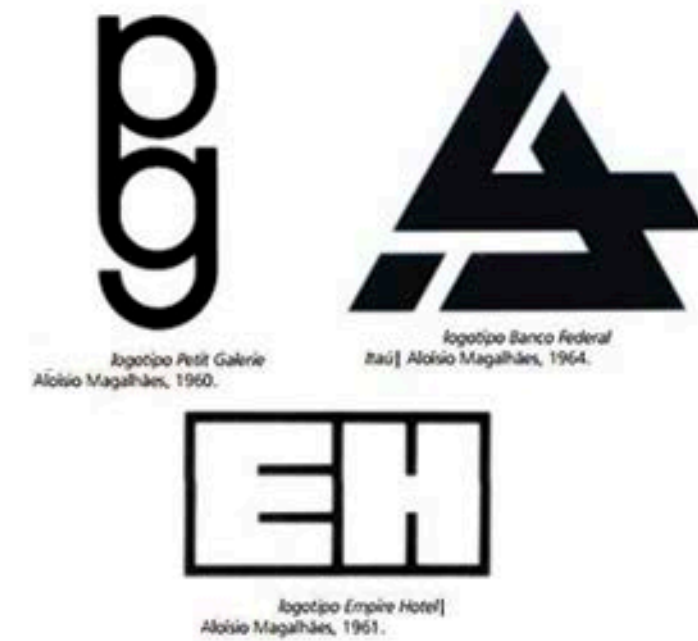
DESIGNERS



Saul Bass

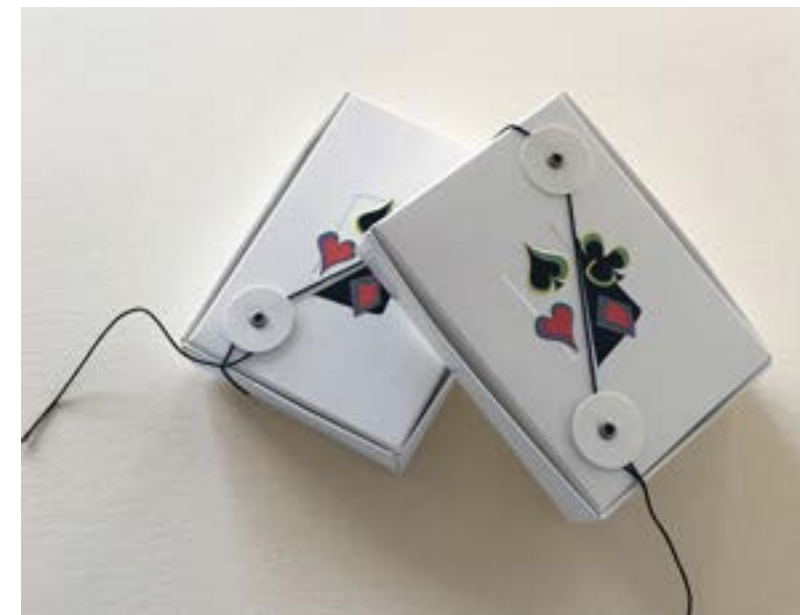
MÓDULO 1 | **AULA 1**

DESIGNERS



Aloisio Magalhães

Google



Ruth Kedar

MÓDULO 1 | AULA 1

DESIGNERS



Michael Bierut / Pentagram

MÓDULO 1 | AULA 1

DESIGNERS

Fight
against the
ugliness.



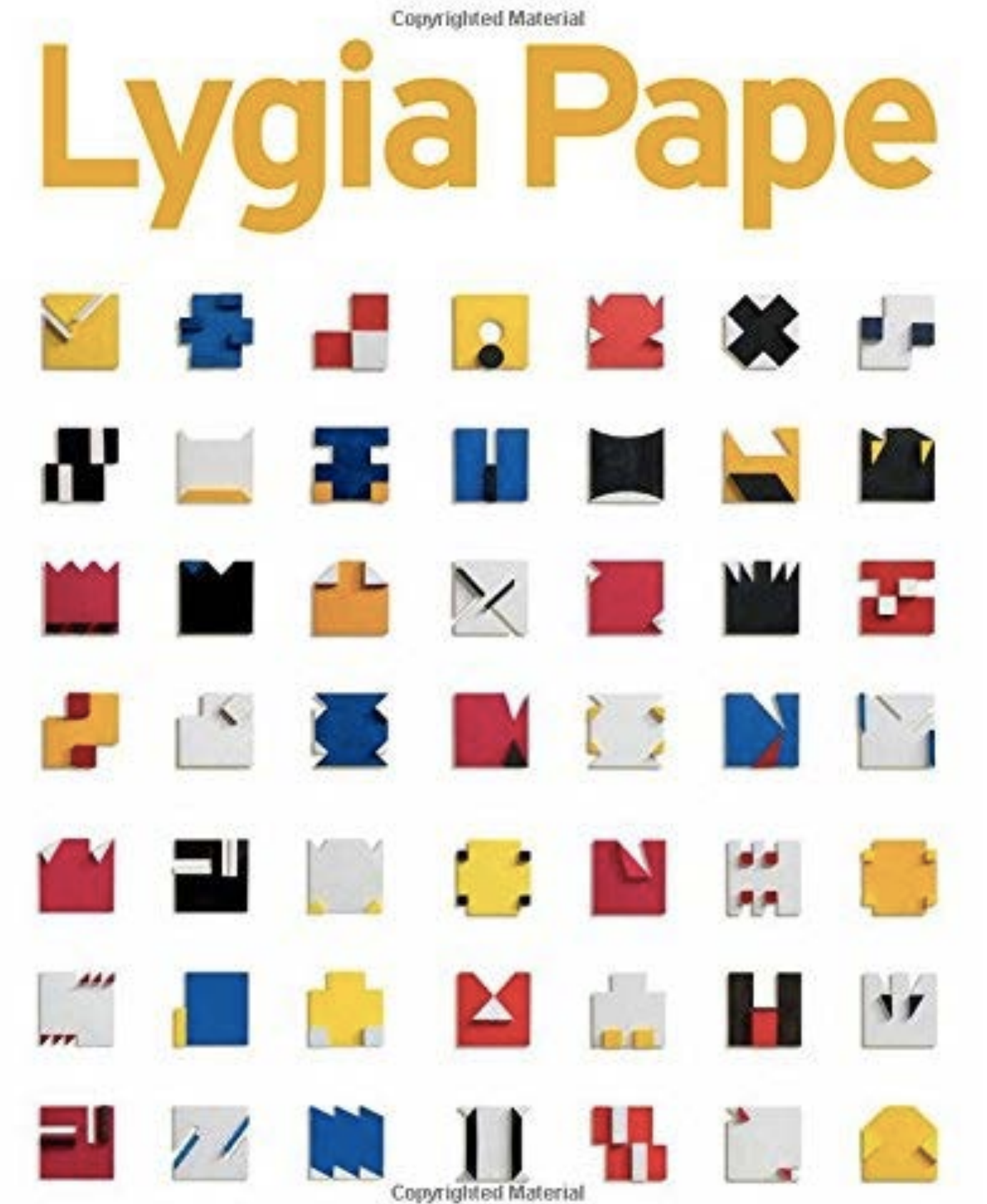
Mobil



Massimo Vignelli

MÓDULO 1 | AULA 1

DESIGNERS



Lygia Pape

MÓDULO 1 | **AULA 1**

DESIGNERS



XEROX

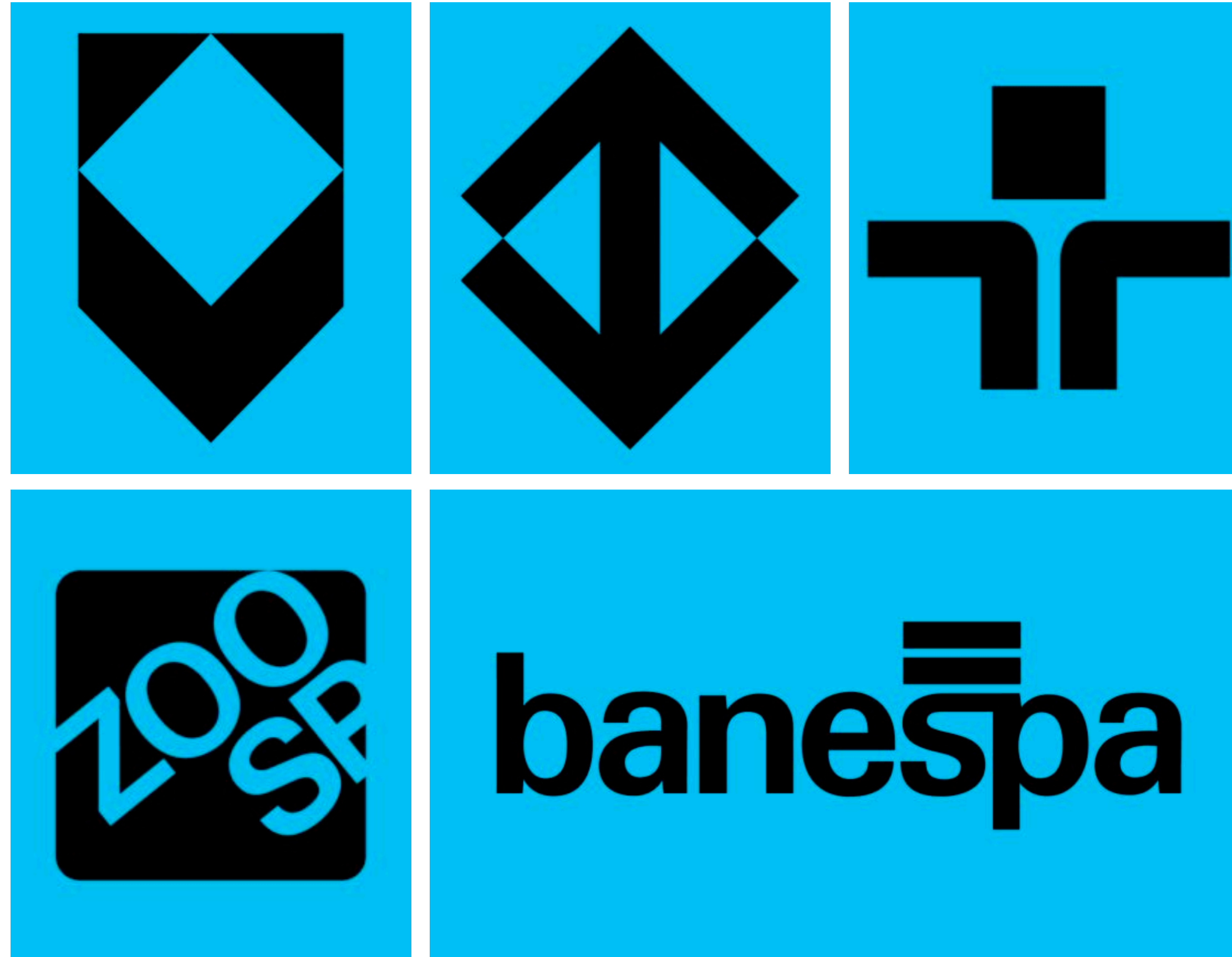
B A R N E Y S
N E W Y O R K



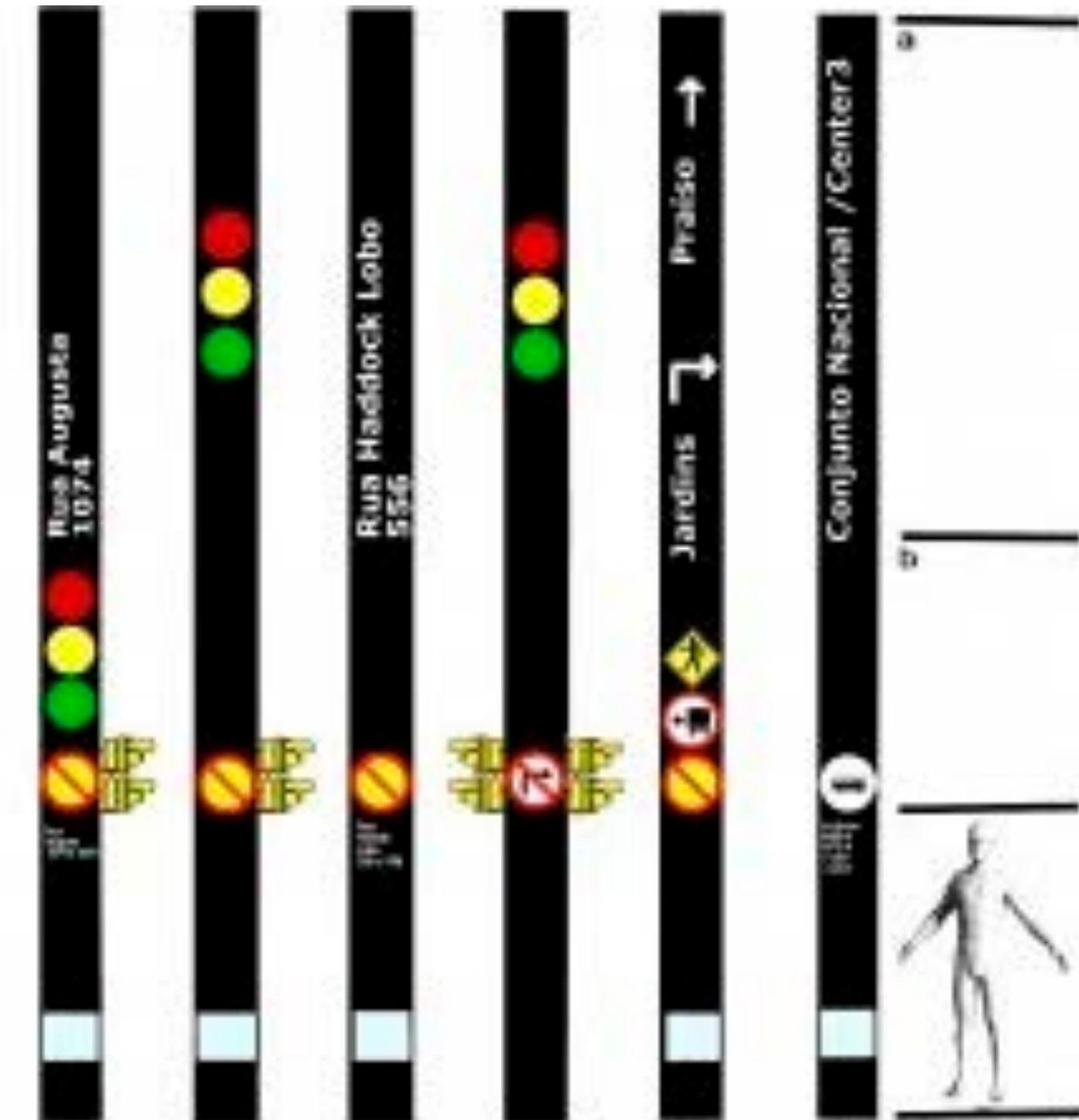
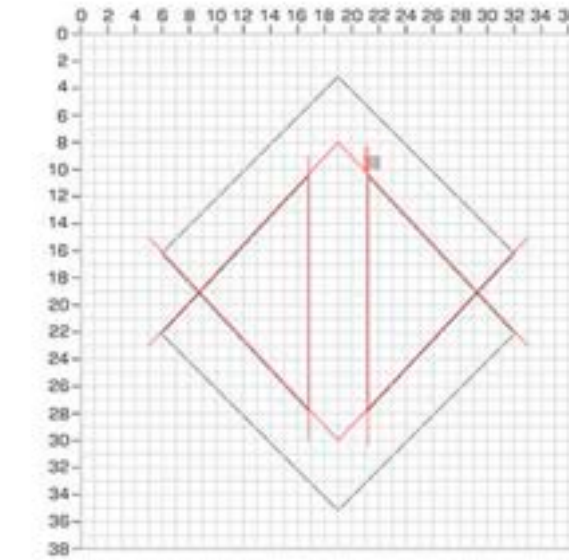
Chermayeff & Geismar

MÓDULO 1 | AULA 1

DESIGNERS



Cauduro e Martino



**not everything is
design, but design is
about everything.
so do me a favor:
be ready for anything.**

RECAP

Estrutura do curso

Como o curso está estruturado e a lógica para melhor organização dos estudos.

Atuação

As aplicações do design ed a criatividade que veremos ao longo do curso:

- Creative thinking
- Gerenciamento
- Logo e Identidade
- Social mídia
- Softwares
- Manipulação de imagens
- Portfólio
- E muito mais

O que é Design

Vimos que o design é o poder de usar a arte e a criatividade com função e centralizado em soluções úteis para as pessoas.

Vimos também que a melhor forma de conhecer as pessoas e compreender a diversidade é enriquecer nosso repertório de conhecimento.

Designers

Alguns nomes importantes na história e na atualidade do Design Gráfico.

CURADORIA DO CONHECIMENTO

✓ **Pesquisar:** nomes

Buscar mais informações sobre a vida, o contexto e as criações dos designer citados hoje

✓ **Assistir:** documentário

Se tiver acesso à Netflix, veja a série documental "Abstract". Se não puder ver todos os episódios, tente ver pelo menos o episódio com a Paula Scher

✓ **Ouvir:** podcast

Se você curte podcast, experimente ouvir o "AntiCast 01 - O que é Design?". Não é novo, mas é muito bom para entender o design ocidental, a relação com a filosofia, revolução industrial e muito mais

<http://anticast.com.br/2011/02/anticast/anticast-01-o-que-e-design/>



design gráfico

MÓDULO 1 | **AULA 1**

OBIGADO



escola
britânica
de artes
criativas

AULA 2 DESIGN GRÁFICO

MÓDULO 1

AGENDA

◆ O QUE É CRIATIVIDADE

A gente sabe realmente o que é ser criativo?

◆ O QUE NÃO É

As vezes saber o que não é fica mais fácil de entender

◆ ROMPENDO PADRÕES

Para criar o novo é preciso inovar o velho

◆ PROCESSO CRIATIVO

Como é o processo criativo dentro do nosso cérebro

◆ MÉTODOS E FERRAMENTAS

Alguns processos consagrados pra desbloquear a criatividade

O que é criatividade

O QUE É CRIATIVIDADE

“ Um processo que envolve o cérebro como um todo; implica a habilidade de

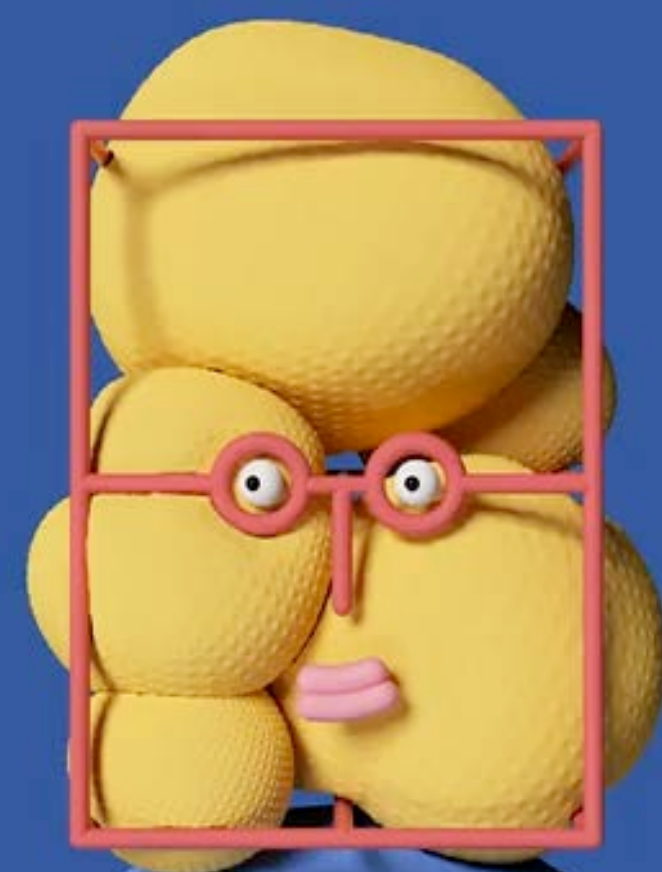
- desafiar suposições,
- reconhecer padrões,
- ver de novas maneiras,
- fazer conexões e
- agarrar as oportunidades

”

WALTER HERMANN



<https://mycreativetype.com/>



The Thinker

Deep thoughts, big questions

Creative Strengths	
	Intellectual curiosity, ability to find and create meaning
Untapped Potential	
	Bridging theory and practice, applying ideas in real life
Ideal Collaborator	
	The Adventurer

For the THINKER, the examined life is truly the only one worth living. Ever **the perpetual student**, you experience the world as an endless opportunity for learning, discovery, and truth-seeking.

Driven by an insatiable intellectual curiosity, the THINKER makes the quest for knowledge and truth a lifelong pursuit. With all those big questions and abstract thinking, you’ve got some serious electrical activity going on in that brain of yours! Few things satisfy your **inquisitive mind** more than a well-formulated question or an elegant solution, and you’re content to spend much of your time alone, studying topics that fascinate you and engaging with your inner world of ideas.

Your greatest gifts are your **sense of wonder and depth of perception**. You can see the big picture and the deeper meaning of almost any situation in a way that few others can. Your biggest challenges? Getting out of your head and learning to balance theory with practice. Try not to get *too* caught up in concepts and abstractions, dear THINKER. Great ideas are meant to be brought to life.


Seek out the company of ADVENTURER types, who provide the perfect counterbalance to your introspective and analytical nature. The infectious energy and playful spirit of the ADVENTURER remind you to embrace the joys of creation — and to not be afraid to get your hands a little dirty in the process.

Creative Types
mycreativetype.com

Brought to you by
Adobe Create

Share your type using **#mycreativetype**

The Thinker
mycreativetype.com



O que **não é
criatividade**

O QUE É NÃO CRIATIVIDADE

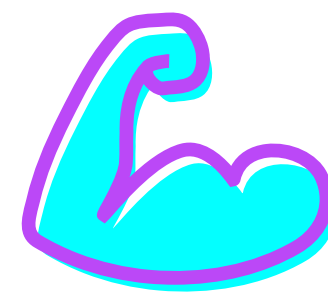
~~DOM~~

Não é restrito há algumas pessoas

Todos podem ser criativos

Não é restrito aos meios artísticos

É passível de ser treinado, exercitado, aprimorado



Rompendo padrões

ROMPENDO PADRÕES



1. Ato ou efeito de estranhar
2. Sentimento causado pelo que é **inesperado**, pouco habitual ou extraordinário; admiração, espanto, pasmo

ROMPENDO PADRÕES

**Qual dessas imagens te traz
mais desconforto?**



ROMPENDO PADRÕES

PROMOTORES DO BLOQUEIO CRIATIVO



1
Perfeccionismo

Querer começar algo com alto padrão de entrega muitas vezes impede um processo natural de amadurecimento criativo



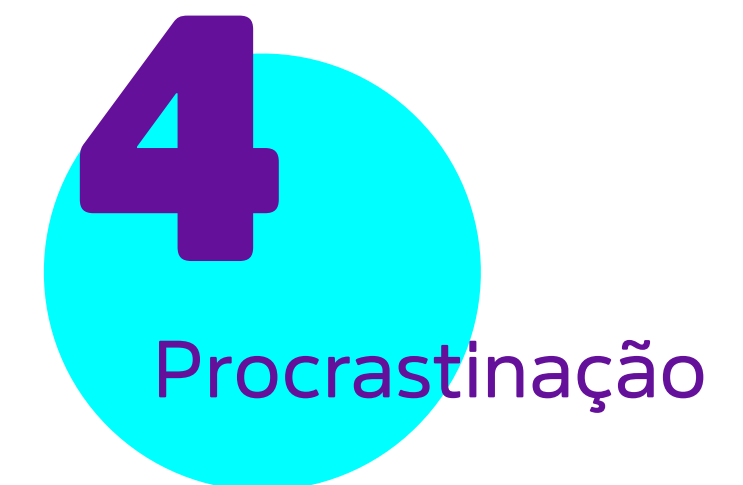
2
Medo

Medo de julgamentos externos, medo da exposição das suas ideias, medo de julgamento...



3
Paradoxo da escolha

Seguir com uma ideia faz com que você abandone as demais. É importante saber abandonar e confiar nas suas escolhas

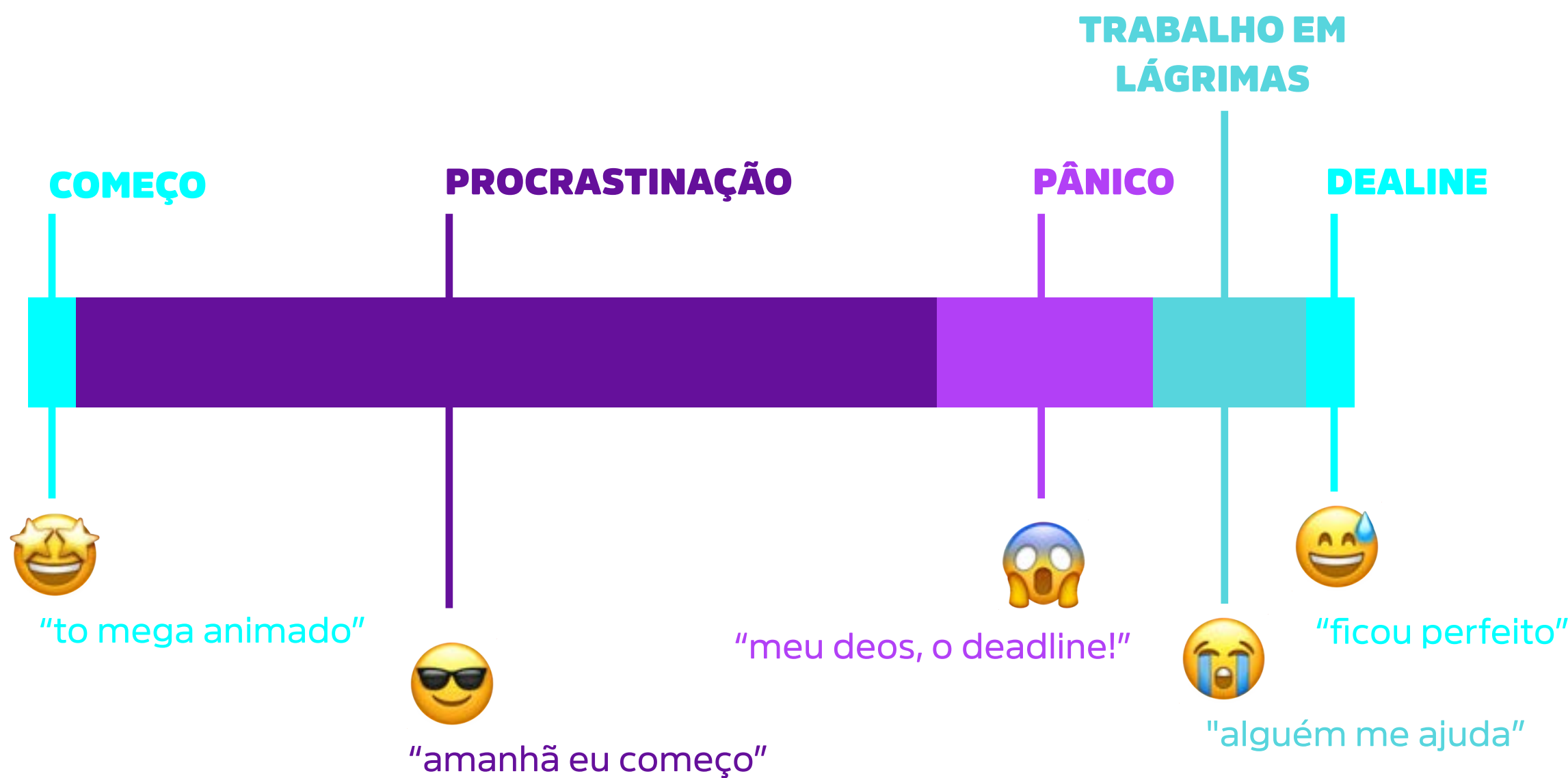


4
Procrastinação

Como veremos mais adiante, uma parte do processo criativo é mão na massa e suor e quanto mais procrastinarmos, mais ansiedade podemos gerar

ROMPENDO PADRÕES

PROMOTORES DO BLOQUEIO CRIATIVO



4 Procrastinação

Como veremos mais adiante, uma parte do processo criativo é mão na massa e suor e quanto mais procrastinarmos, mais ansiedade podemos gerar

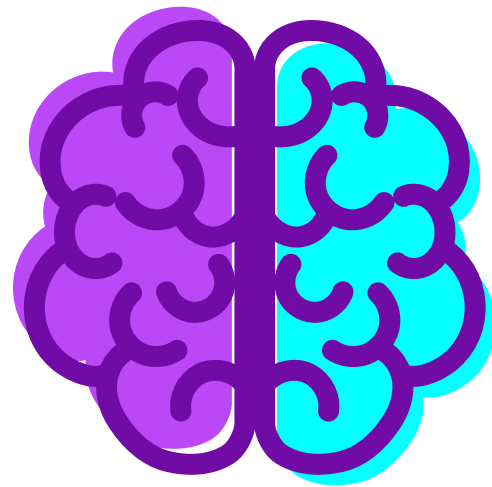
Processo criativo

PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

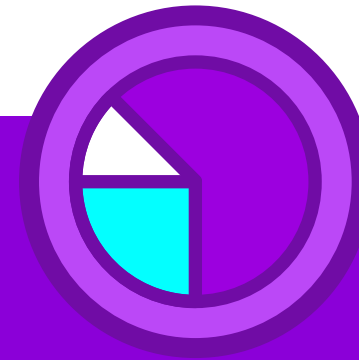


1

PREPARAÇÃO

Exploração do problema,
investigação de variáveis.

Etapa consciente



2

INCUBAÇÃO

Libertação da mente criativa
através do ócio.

Etapa inconsciente



3

ILUMINAÇÃO

Insight criativo, "a-ha moment". O
clique espontâneo para a nova ideia.

Etapa espontânea



4

VERIFICAÇÃO

Parte 'braçal' do processo, onde a
ideia é transformada em solução.

Etapa de trabalho

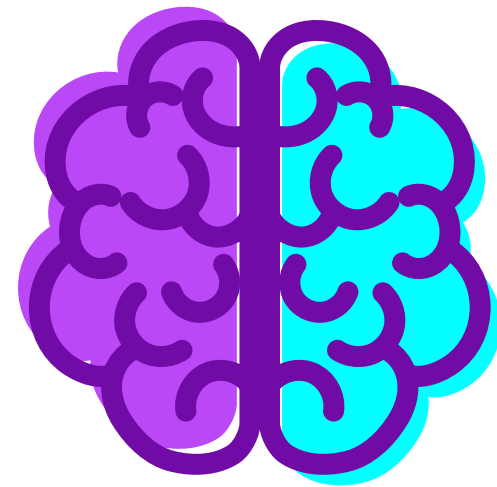


PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

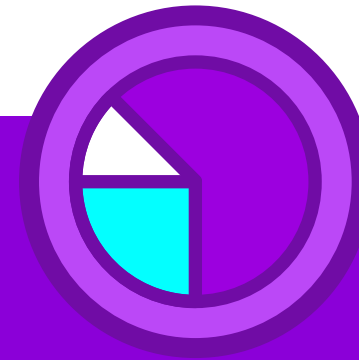


1

PREPARAÇÃO

Exploração do problema,
investigação de variáveis.

Etapa consciente



2

INCUBAÇÃO

Libertação da mente criativa
através do ócio.

Etapa inconsciente

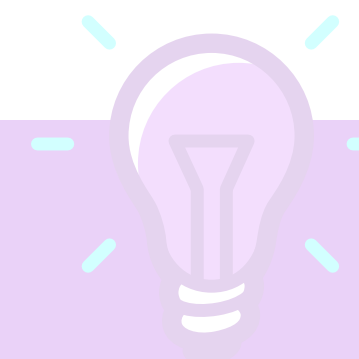


3

ILUMINAÇÃO

Insight criativo, "a-ha moment". O
clique espontâneo para a nova ideia.

Etapa espontânea



4

VERIFICAÇÃO

Parte 'braçal' do processo, onde a
ideia é transformada em solução.

Etapa de trabalho

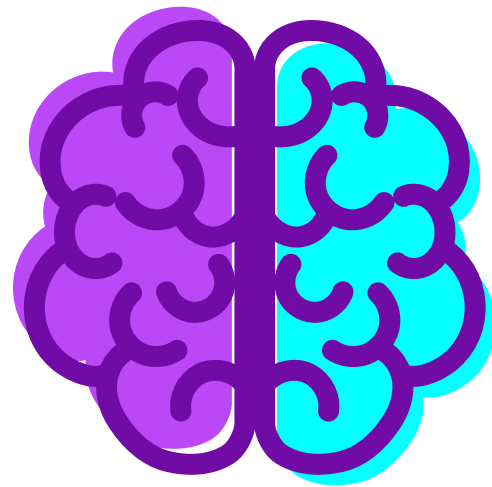


PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

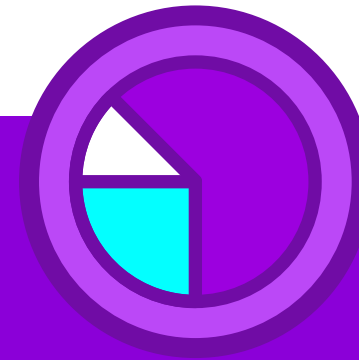


1

PREPARAÇÃO

Exploração do problema,
investigação de variáveis.

Etapa consciente



2

INCUBAÇÃO

Libertação da mente criativa
através do ócio.

Etapa inconsciente



3

ILUMINAÇÃO

Insight criativo, "a-ha moment". O
clique espontâneo para a nova ideia.

Etapa espontânea



4

VERIFICAÇÃO

Parte 'braçal' do processo, onde a
ideia é transformada em solução.

Etapa de trabalho

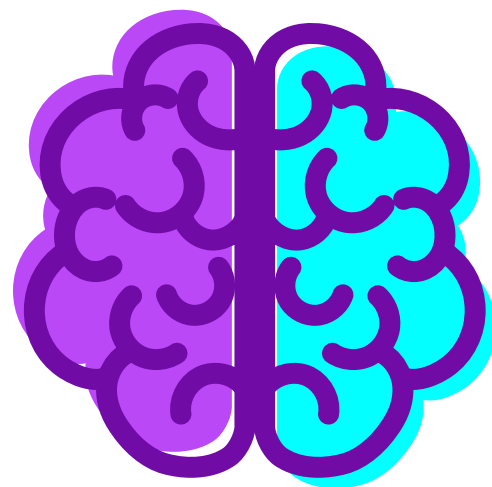


PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

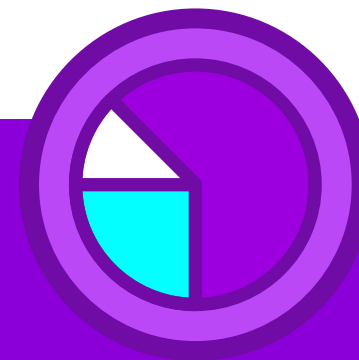


1

PREPARAÇÃO

Exploração do problema,
investigação de variáveis.

Etapa consciente



2

INCUBAÇÃO

Libertação da mente criativa
através do ócio.

Etapa inconsciente



3

ILUMINAÇÃO

Insight criativo, "a-ha moment". O
clique espontâneo para a nova ideia.

Etapa espontânea



4

VERIFICAÇÃO

Parte 'braçal' do processo, onde a
ideia é transformada em solução.

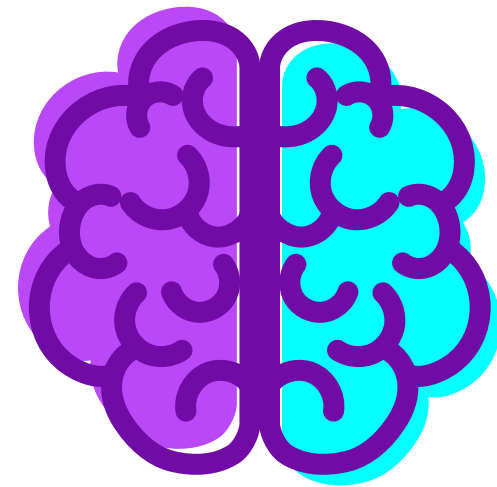
Etapa de trabalho



PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento



Graham Wallas, 1926



Métodos & Ferramentas

MÉTODOS E FERRAMENTAS

1/7

Amplie o repertório

Consuma conteúdo de qualidade

NETFLIX

TELE
CINE

prime video

MUBI

YouTube



amazon kindle

estante
virtual

feedly



MÉTODOS E FERRAMENTAS

2/7

O método mais famoso

"na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma" Lavoisier

BOM ROUBO	VS.	MAU ROUBO
HONRA		DEGRADA
ESTUDA		FOLHEIA
ROUBA DE VÁRIOS		ROUBA DE UM
CREDITA		PLAGIA
TRANSFORMA		IMITA
REMIXA		EXTIRPA



Austin Kleon

MÉTODOS E FERRAMENTAS

2/7

O método mais famoso

Roube como um artista [Austin Kleon](#)

1

Você não precisa ter ideias originais
liberte-se dessa ideia

2

GIGO
"garbage in - garbage out"
Somos influenciados pelo ambiente

3

APRENDIZADO CONTÍNUO
A educação está em todos os lugares

4

NÃO ESPERE MUITO
Apenas comece. Combata a síndrome do impostor

5

ENGENHARIA REVERSA
Tente entender o processo de alguma referência

6

FOCO NO QUE GOSTA
"Escreva o livro que você gostaria de ler"

7

COMPUTER DETOX
Experimente estímulos manuais, esqueça o computador um pouco

8

DESCANSE
Relaxe o cérebro, tire um tempo livre. O ócio é período de incubação

9

COMPARTILHE
Divida seu trabalho com outras pessoas. Aceite feedbacks

10

TENHA EXPERIÊNCIA
Vá viajar, visite museus, escute música (quando e como for seguro)

MÓDULO 1 | AULA 2

MÉTODOS E FERRAMENTAS

3/7

Brainstorm

O pensamento livre Teoria de Osborn

1	DELIMITE O PROBLEMA Para qual problema você vai investir os próximos minutos	2	Defina a duração Tempo limitado e curto, geralmente entre 10 e 15 minutos
3	Deixe o pensamento fluir Anote todas as ideias que aparecerem em sua cabeça	4	Esteja 100% presente Tente se isolar durante esse tempo de geração de ideias
5	Todo mundo é criativo Você consegue! Apenas comece	6	Não tem certo e errado Nesse momento, não tem ideia boa ou ruim
7	Ego zero: mate ideias Quando finalizar e analisar as ideias que surgiram, não tenha medo de destacar ideias	8	Ideia amanhecida As vezes é difícil filtrar. Que tal dar um tempo? Retome com a cabeça mais fresca

MÉTODOS E FERRAMENTAS

4/7

Diário criativo

Escrever, escrever e escrever

Escreva todos os dias algumas linhas. Sobre o que você gosta, sobre o que você quiser. Escreva palavras sem conexão ou conte uma história, apenas escreva

- **Estimula sua liberdade criativa**
- **Te faz planejar e pensar a longo prazo**
- **Realmente faz bem pra memória**
- **Faz de você um Produtor de Conteúdo**
- **Você pode Errar e não tem prazo pra entregar**



MÉTODOS E FERRAMENTAS

5/7

Pensamento lateral

Edward de Bono

“Se você quiser uma ideia diferente, não adianta ficar cavando mais fundo no mesmo lugar”

1

COMBINAÇÃO
juntar duas coisas em uma só, como uma simbiose

“mochileiro que vai à Europa”



Exemplo de uma ideia aplicada:

Oferecer ao mochileiro uma câmera para registrar momentos da viagem e compartilhar no site da agência de viagem, combinando a viagem dele a uma ação de divulgação do site.

MÉTODOS E FERRAMENTAS

5/7

Pensamento lateral

Edward de Bono

“Se você quiser uma ideia diferente, não adianta ficar cavando mais fundo no mesmo lugar”

2

SUBSTITUIÇÃO

trocar uma coisa por outra, como acontece com as metáforas

“mochileiro que vai à Europa”



Exemplo de uma ideia aplicada:

Trocar a mochila real por uma mochila virtual. Ou seja, boa parte da bagagem de roupas seria usada por ele nos locais de chegada por meio de vouchers.

MÉTODOS E FERRAMENTAS

5/7

Pensamento lateral

Edward de Bono

“Se você quiser uma ideia diferente, não adianta ficar cavando mais fundo no mesmo lugar”

3

INVERSÃO
propor uma coisa contrária, oposta. Uma espécie de antítese ou paradoxo

“mochileiro que vai à Europa”



Exemplo de uma ideia aplicada:

Mostrar, em uma campanha, como seria a vida de alguém que nunca viajou e, por conta disso, perdeu várias oportunidades na vida.

MÉTODOS E FERRAMENTAS

5/7

Pensamento lateral

Edward de Bono

“Se você quiser uma ideia diferente, não adianta ficar cavando mais fundo no mesmo lugar”

4

ELIMINAÇÃO
retirar alguma coisa do contexto original

“mochileiro que vai à Europa”



Exemplo de uma ideia aplicada:

Exibir lugares nos quais o mochileiro vai poder andar sem sapatos.

MÉTODOS E FERRAMENTAS

5/7

Pensamento lateral

Edward de Bono

“Se você quiser uma ideia diferente, não adianta ficar cavando mais fundo no mesmo lugar”

5

EXAGERO
como o nome já diz,
hiperbolizar uma situação,
exagerar mesmo

“mochileiro que
vai à Europa”



Exemplo de uma ideia aplicada:

Indicar lugares sofisticados que o mochileiro
vai poder conhecer de graça

MÉTODOS E FERRAMENTAS

5/7

Pensamento lateral

Edward de Bono

“Se você quiser uma ideia diferente, não adianta ficar cavando mais fundo no mesmo lugar”

6

REORDENAÇÃO
colocar fatos futuros antes de fatos presentes, ou o efeito antes da causa

“mochileiro que vai à Europa”



Exemplo de uma ideia aplicada:

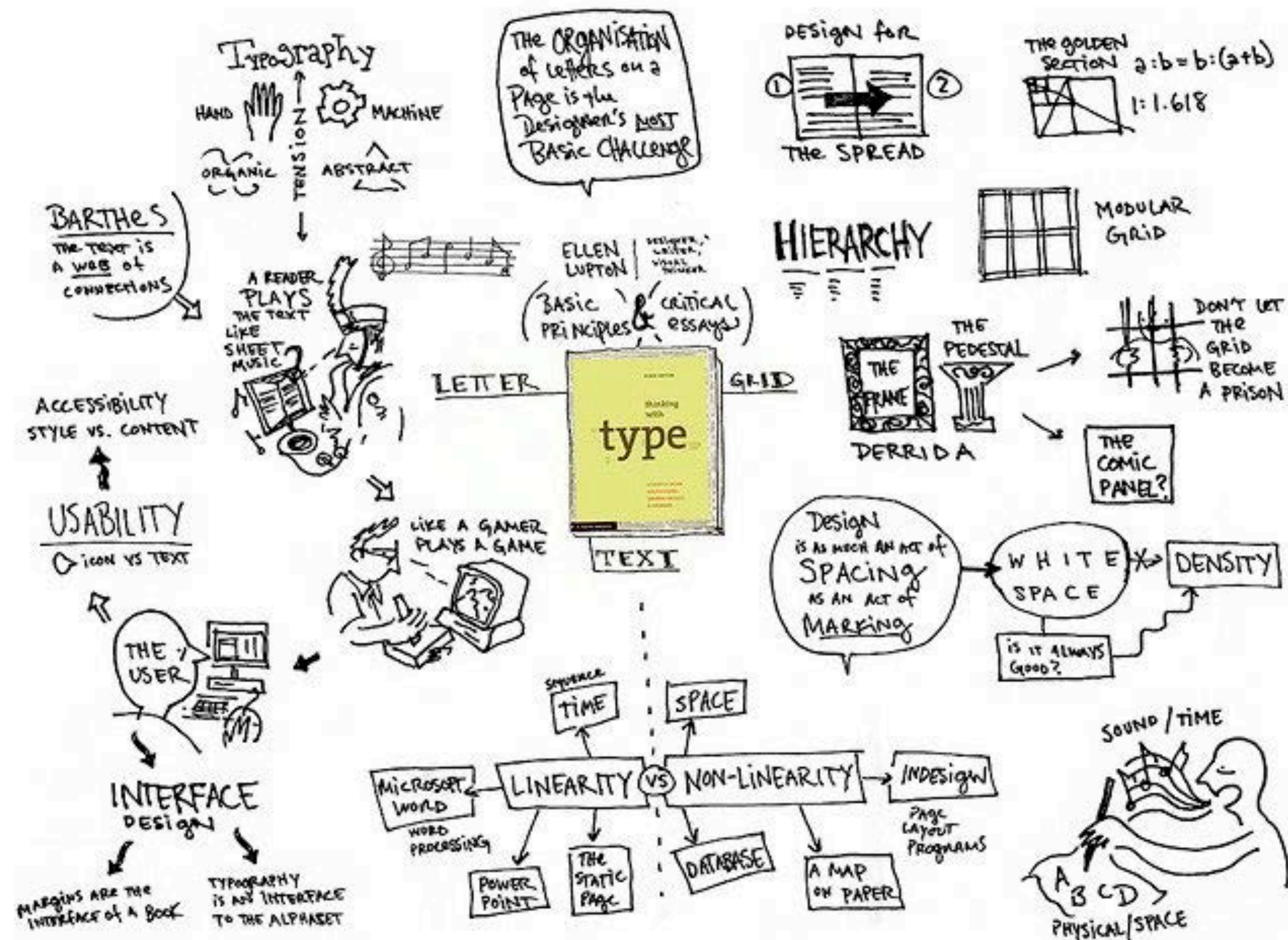
Preparar um álbum de fotos, com uma bela “photoshopagem”, nos quais o mochileiro aparece, mesmo que ainda não tenha estado lá.

MÉTODOS E FERRAMENTAS

6/7

Mapa mental

Tony Buzan (por Ellen Lupton)



1

FOQUE

Coloque um elemento no centro da página

2

RAMIFIQUE

Crie uma rede de associações com imagens simples ou palavras

3

ORGANIZE

As ramificações podem seguir lógicas como sinônimos, antônimos, etc. Use cores diferentes

4

SUBDIVISÕES

Alimente subcategorias com novas linhas ramificadas

MÓDULO 1 | AULA 2

MÉTODOS E FERRAMENTAS

7/7

Não fazer nada

O homem é por natureza um **ser contemplativo**. Sem o ócio, o homem perde a capacidade contemplativa e torna-se um mero trabalhador, um escravo de si mesmo.

A solução para o homem contemporâneo, proposta por Han, é **reestabelecer o equilíbrio entre a vita activa e a vita contemplativa** resgatando a contemplação como elemento central da vida humana.



O sujeito do rendimento
contemporâneo está
em guerra consigo
mesmo pois mantém
uma relação de
autoexploração

RECAP



O QUE É CRIATIVIDADE

A gente sabe realmente o que é ser criativo?



O QUE NÃO É

As vezes saber o que não é fica mais fácil de entender



ROMPENDO PADRÕES

Para criar o novo é preciso inovar o velho



PROCESSO CRIATIVO

Como é o processo criativo dentro do nosso cérebro



MÉTODOS E FERRAMENTAS

Alguns processos consagrados pra desbloquear a criatividade

CURADORIA DO CONHECIMENTO

✓ **Testar:** método

Escolher entre os métodos e ferramentas citadas um para testar na prática.

Se quiser, pesquise outros métodos e experimente também.

✓ **Assistir:** palestra

TED Talks com Tim Harford - Como a frustração pode nos tornar mais criativos

[https://www.ted.com/talks/
tim_harford_how_frustration_can_make_us_more_creative?language=pt-BR](https://www.ted.com/talks/tim_harford_how_frustration_can_make_us_more_creative?language=pt-BR)



✓ **Ouvir:** podcast

Diagrama - episódio 21 com Oga Mendonça

<https://diagrama.co/episodio21/>



design gráfico

MÓDULO 1 | **AULA 2**

OBIGADO



escola
britânica
de artes
criativas

AULA 3 DESIGN GRÁFICO

MÓDULO 1

COORDENAÇÃO & CORPO DOCENTE



ALINE NITRO

Head of Branding and Communication na TECH.FIT, Aline Nitro é bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda. Investiu os últimos 18 anos mapeando maneiras de compreender os caminhos do sentido através de estímulos visuais e verbais nas áreas da direção de arte, da estética, do design estratégico, da gestão de marcas, da semiótica, entre outros. Passou por agências de comunicação, consultorias e marcas. Coordenou o reposicionamento e fez a gestão de marca e comunicação d Liv Up por 2 anos e atuou em projetos para marcas como Cavallera, Sadia, Hering, Havaianas, Ruffles, Fini entre outras.



ALEX AFFONSO

Educador criativo em artes e mídia digital, criador do canal **ALEXMEAJUDA** e professor **Adobe** nos cursos de Graduação Britânica na **EBAC - Escola Britânica de Artes Criativas** em São Paulo. Especialista em todas as soluções Adobe e com 22 anos de experiência na economia criativa, ao longo de sua trajetória, pôde contribuir com profissionais e seus projetos criativos em grandes empresas, como Rede Globo, Band TV, SBT, Folha de São Paulo, UOL, Telefonica, TIM, Ogilvy, F/Nazca, Tátil e Havas WorldWide, dentre outras. Sua didática é reconhecida pela abordagem orgânica e humanizada dos softwares e suas ferramentas. Para ele, o importante é entender e usar as ferramentas de maneira natural e autônoma, compreendendo o funcionamento do todo e não apenas aprendendo tutoriais.

AGENDA

◆ QUAL HARDWARE É NECESSÁRIO?

Preciso ter um Mac para ser um designer?

◆ QUE SOFTWARES SÃO MAIS UTILIZADOS

Descubra quais são as ferramentas mais utilizadas

◆ COMO BAIXAR E INSTALAR OS SOFTWARES

Dicas de instalação e configuração dos softwares Adobe

**Qual hardware é
necessário?**

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

Requisitos de sistema

Adobe Photoshop



	macOS	Windows
Processador	Processador Intel® de 64 bits	Intel ou AMD de 64 bits e 2 GHz
Sistema Operacional	macOS 10.13.6 (High Sierra)	Windows 7 ou Windows 10 de 64 bits
Memória RAM	8 GB de RAM (mínimo 2 GB)	8 GB de RAM (mínimo 2 GB)
Placa de vídeo	nVidia GeForce GTX 1660	nVidia GeForce GTX 1660
Resolução do monitor	1280x800 com 16 bits de cores e escala da IU a 100%	1280x800 com 16 bits de cores e escala da IU a 100%
OpenGL	OpenGL 2.0	OpenGL 2.0
Internet	Para registro e ativação da licença	Para registro e ativação da licença

<https://helpx.adobe.com/br/photoshop/system-requirements.html>

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

Requisitos de sistema

Adobe
Illustrator



	macOS	Windows
Processador	Processador Intel® de 64 bits	Intel ou AMD Athlon de 64 bits
Sistema Operacional	macOS 10.13 (High Sierra)	Windows 7 ou Windows 10 de 64 bits
Memória RAM	8 GB de RAM (mínimo 2 GB)	8 GB de RAM (mínimo 2 GB)
Placa de vídeo	GPU de 2 GB de VRAM	GPU de 4 GB de VRAM
Resolução do monitor	1024x768	1024x768
OpenGL	OpenGL 4.x	OpenGL 4.x
Internet	Para registro e ativação da licença	Para registro e ativação da licença

<https://helpx.adobe.com/br/illustrator/system-requirements.html>

QUAL O COMPUTADOR IDEAL?

A IMPORTÂNCIA DE CADA COMPONENTE NA CONFIGURAÇÃO DE UM BOM COMPUTADOR



Processador

No mínimo Intel i7 ou AMD Ryzen 7, para garantir velocidade no acesso e processamento dos dados para trabalhar com ilustração, fotografia e vídeo. Computadores mais rápidos contam com Intel i9, AMD Ryzen 9 ou Intel Xeon.



Memória RAM

16 GB de RAM para trabalhar com ilustração e fotografia. Para tarefas mais pesadas, como edição de filmes, motion graphics e 3D, pelo menos 32 GB são recomendados.



HDD/ SSD

SSD de 512 GB para instalação do sistema e softwares. HDD de 2 TB para armazenamento de projetos e HDD 4 TB Externo + Nuvem (idealmente) para armazenamento de backup.



GPU

nVidia GeForce GTX 1660, Quadro T1000 ou AMD Radeon RX 5500 ou equivalente com 2 GB VRAM ou mais, preferencialmente.



Monitor

IPS com 100% sRGB e 100% Adobe RGB, além de Delta E (dE) ≤ 2 .

Leia mais sobre Delta E:

<https://bit.ly/2D2boJm>

PS: Considere um calibrador de monitor, hardware essencial para trabalhar com precisão de cor.

**Que softwares são
mais utilizados?**

QUE SOFTWARES SÃO MAIS UTILIZADOS

Adobe Creative Cloud



- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- Adobe XD
- After Effects
- Br, Lr, Dn, An, Pr, Dw

MAS SÓ SE USA ADOBE?

- Capture One

Lightroom

- Affinity Photo

Photoshop

- Affinity Designer

Illustrator

- Procreate

Photoshop for iPad

- Sketch

Adobe XD

- Figma

Adobe XD

Como instalar os softwares da Adobe?

COMO INSTALAR OS SOFTWARES DA ADOBE?

PARA USAR OS SOFTWARES ADOBE, VOCÊ PRECISA TER UM
ADOBE ID E ASSINAR A **CREATIVE CLOUD**.



Acessar o site da Adobe em <https://adobe.com> e criar uma conta. Seu **Adobe ID** será seu e-mail registrado.



Acessar a aba **Aplicativos** depois de fazer o login no site da Adobe, procurar pelo app **Creative Cloud (desktop)**, baixá-lo e instalá-lo.



Escolher o plano de associação **Creative Cloud (Todos os Apps)** na página de subscrição da Adobe, escolher a forma de pagamento e finalizar a contratação do serviço.
<https://www.adobe.com/br/creativecloud/plans.html>



Abrir e fazer login no aplicativo **Creative Cloud** instalado em seu computador, acessar a opção **Preferências** e escolher o idioma para instalação dos aplicativos.



Acessar a aba **Todos os Apps** do aplicativo Creative Cloud e clicar no botão **Instalar** dos aplicativos desejados. Para este curso, instale o **Photoshop**, **Illustrator** e **Bridge**.

RECAP



QUAL HARDWARE É NECESSÁRIO?

Preciso ter um Mac para ser um designer?



QUE SOFTWARES SÃO MAIS UTILIZADOS

Descubra quais são as ferramentas mais utilizadas



COMO BAIXAR E INSTALAR OS SOFTWARES

Dicas de instalação e configuração dos softwares Adobe

TAREFA PRÁTICA

✓ **Criar:** Adobe ID

Acessar o site da Adobe e criar seu Adobe ID.

✓ **Baixar:** Creative Cloud

Acessar o link abaixo para baixar e instalar o aplicativo de desktop da Creative Cloud.

<https://helpx.adobe.com/br/download-install/kb/creative-cloud-desktop-app-download.html>



✓ **Instalar:** Illustrator, Photoshop e Bridge

Configurar aplicativo Creative Cloud para o idioma de sua preferência e instalar os softwares Illustrator e Photoshop 2020.

design gráfico

MÓDULO 1 | **AULA 3**

OBIGADO