

ONLINE



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 Cavalera, 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 Cavalera, 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.

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

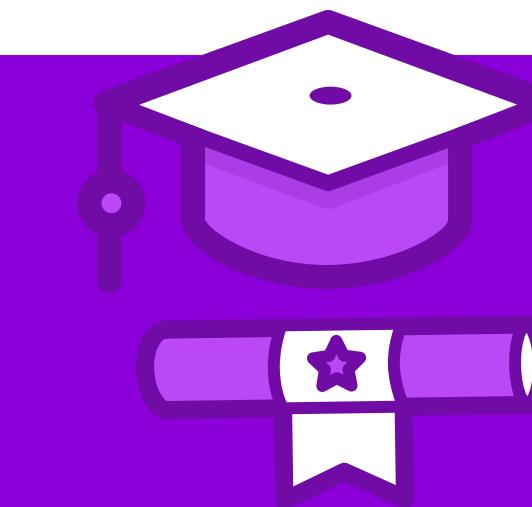
Aqui você vai aprender estratégias
e teoria enquanto executa projetos



4

TCC

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



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

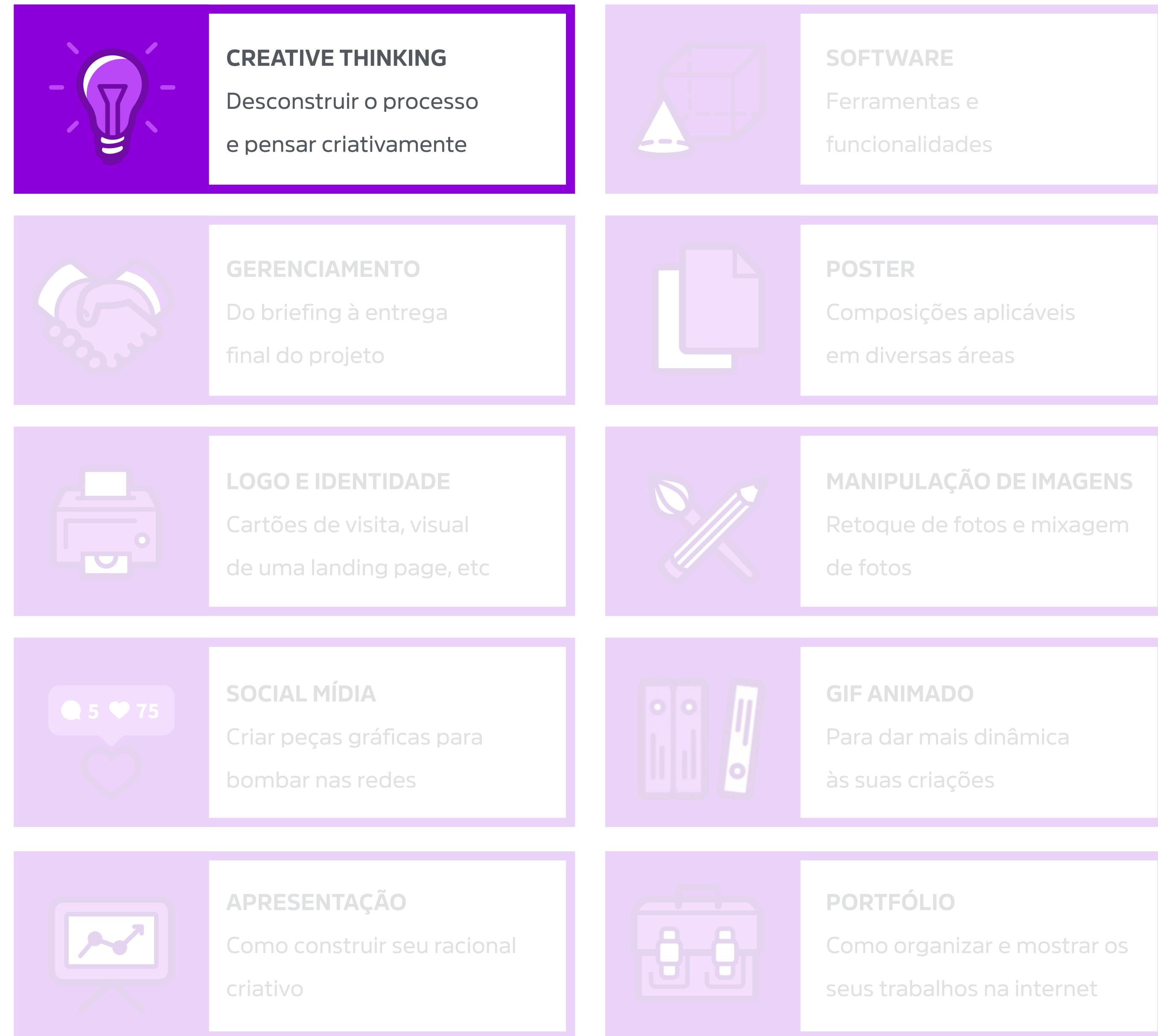
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

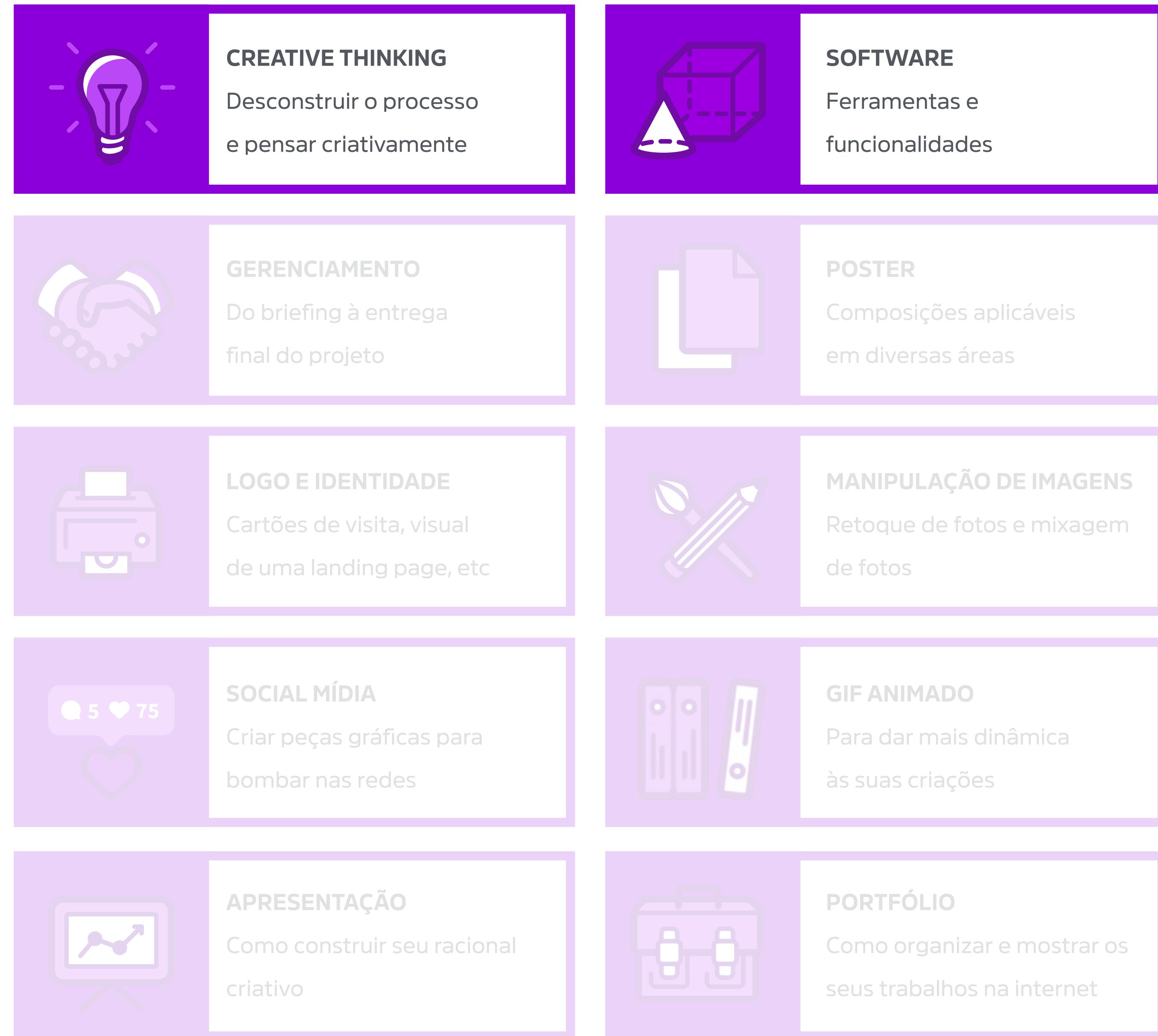
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

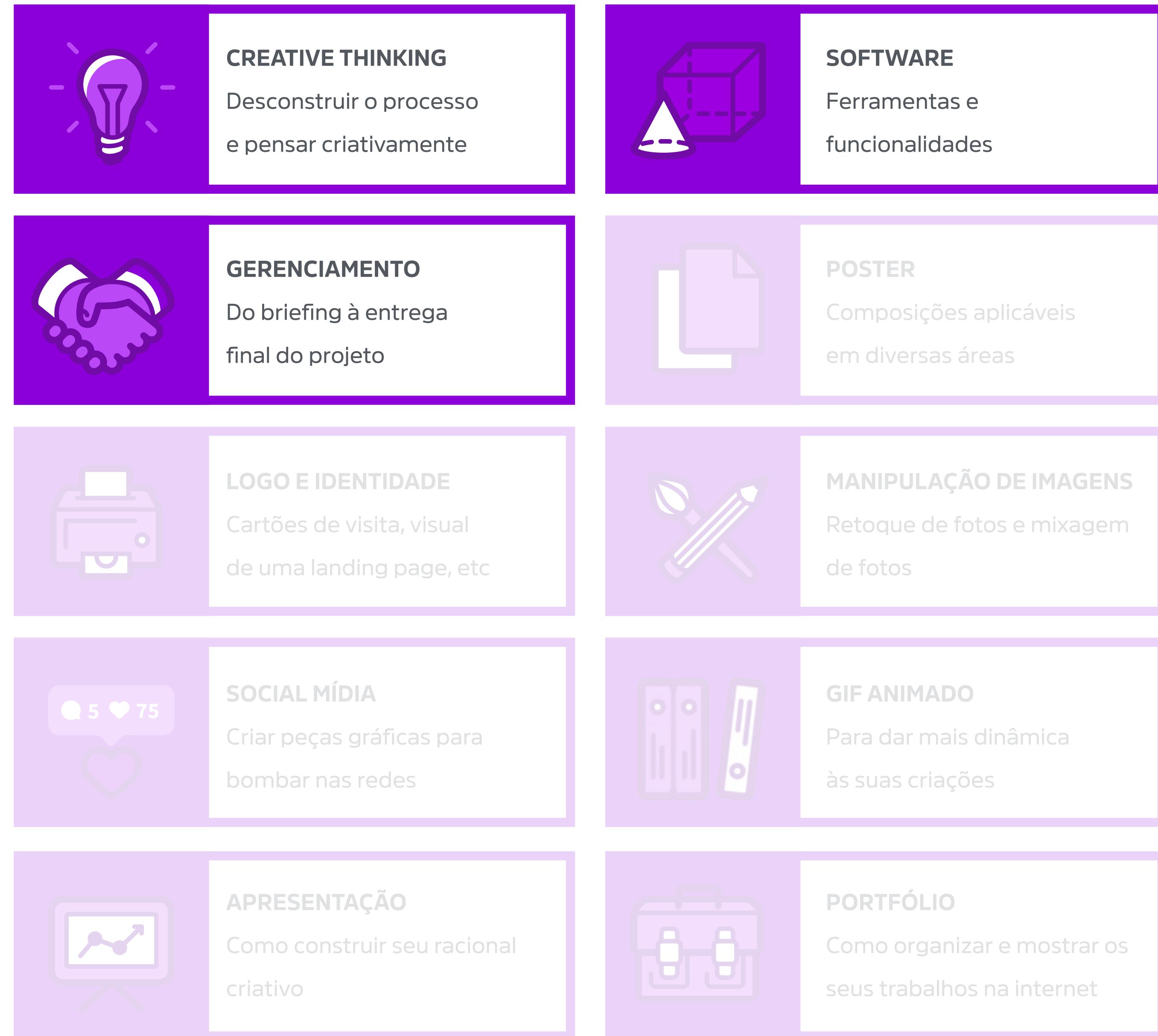
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

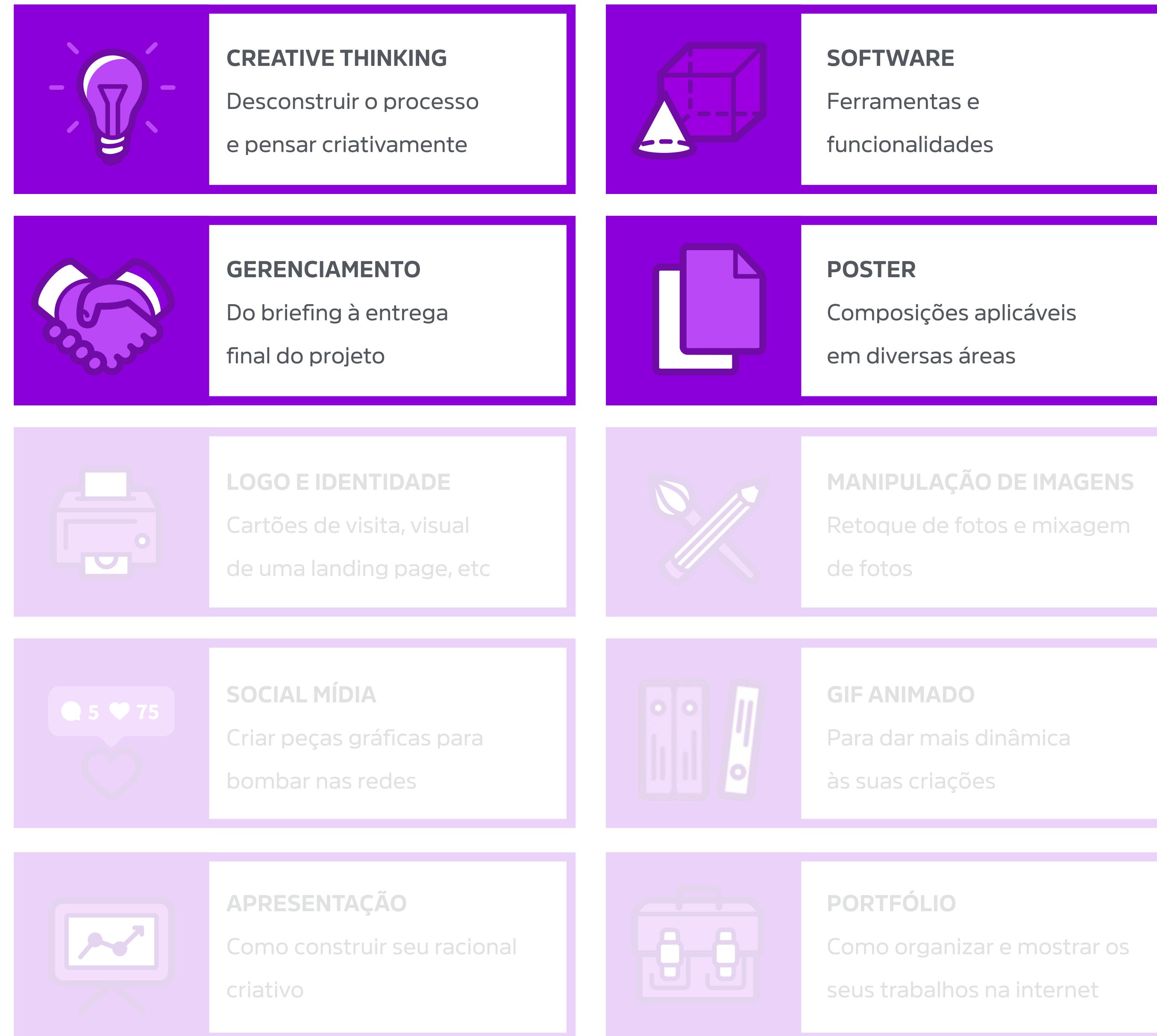
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

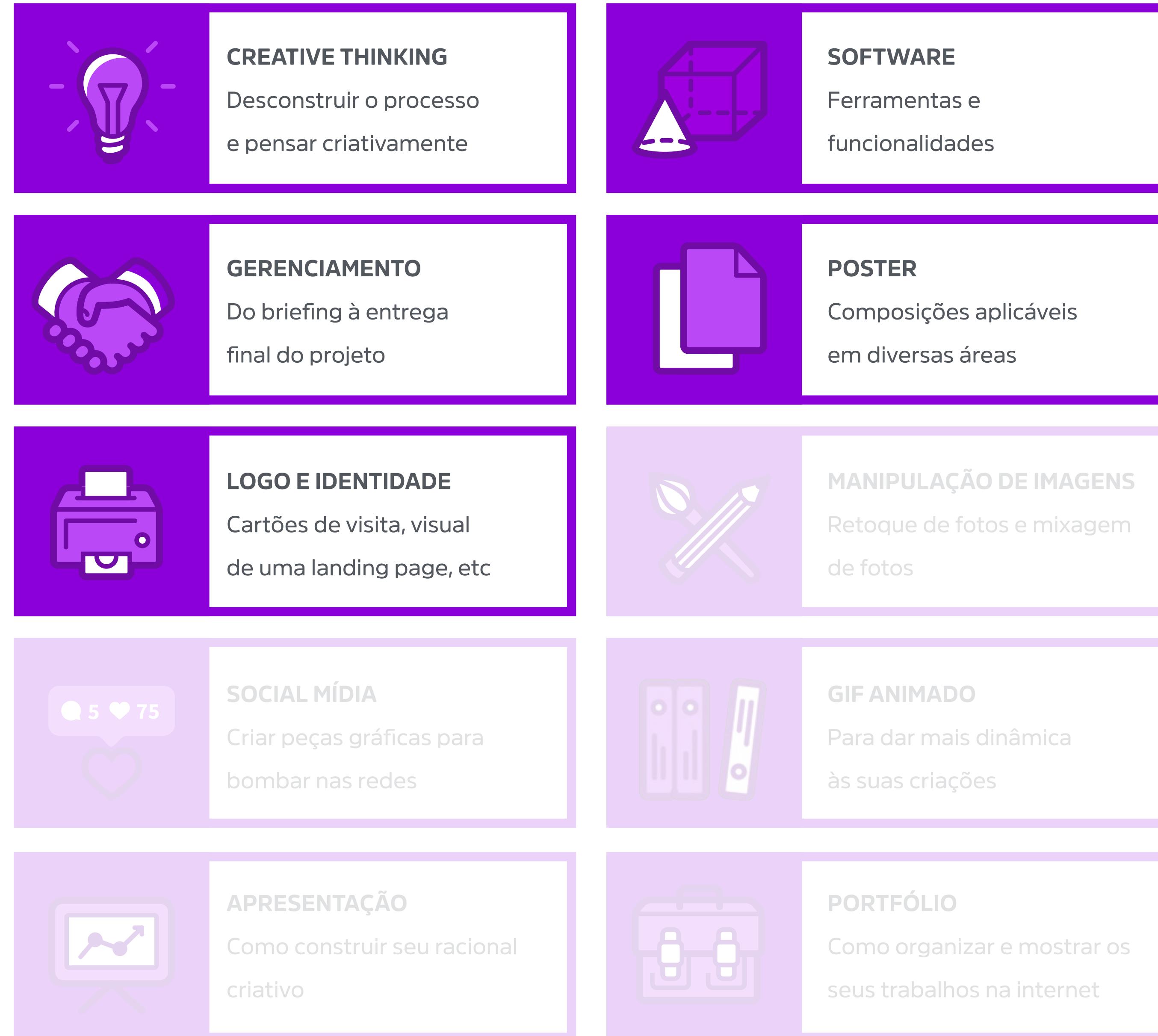
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

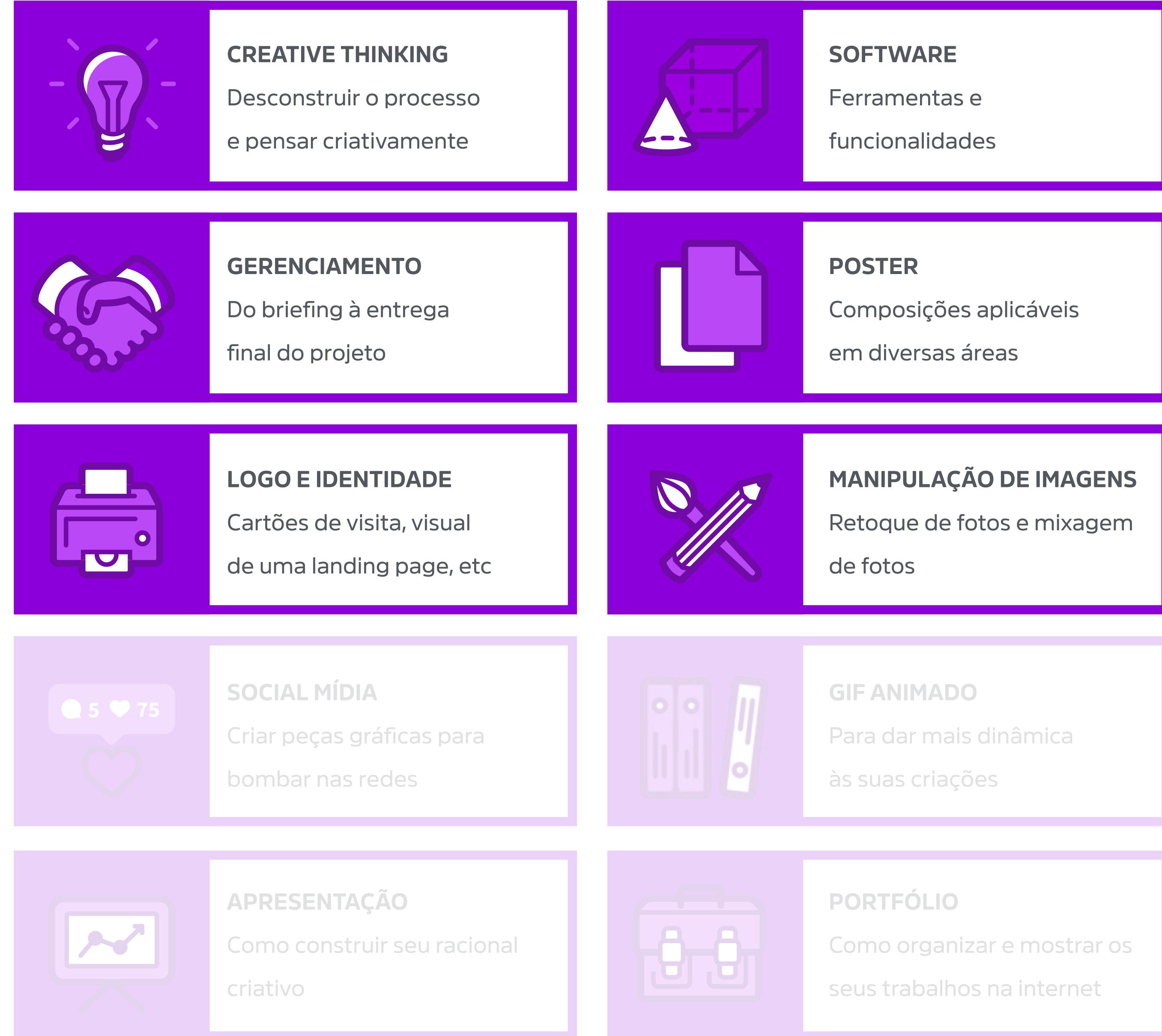
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

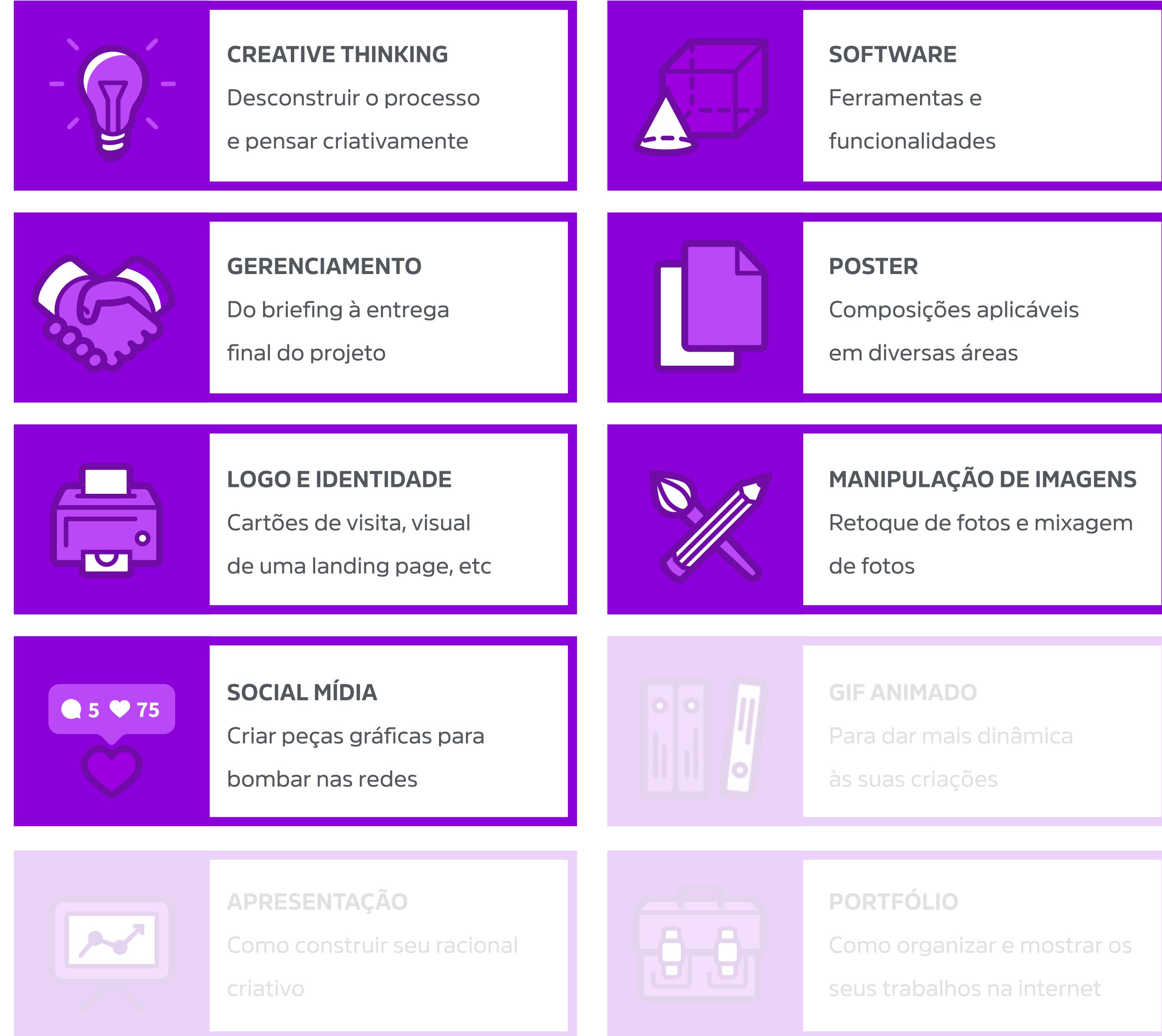
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

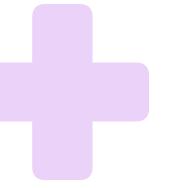
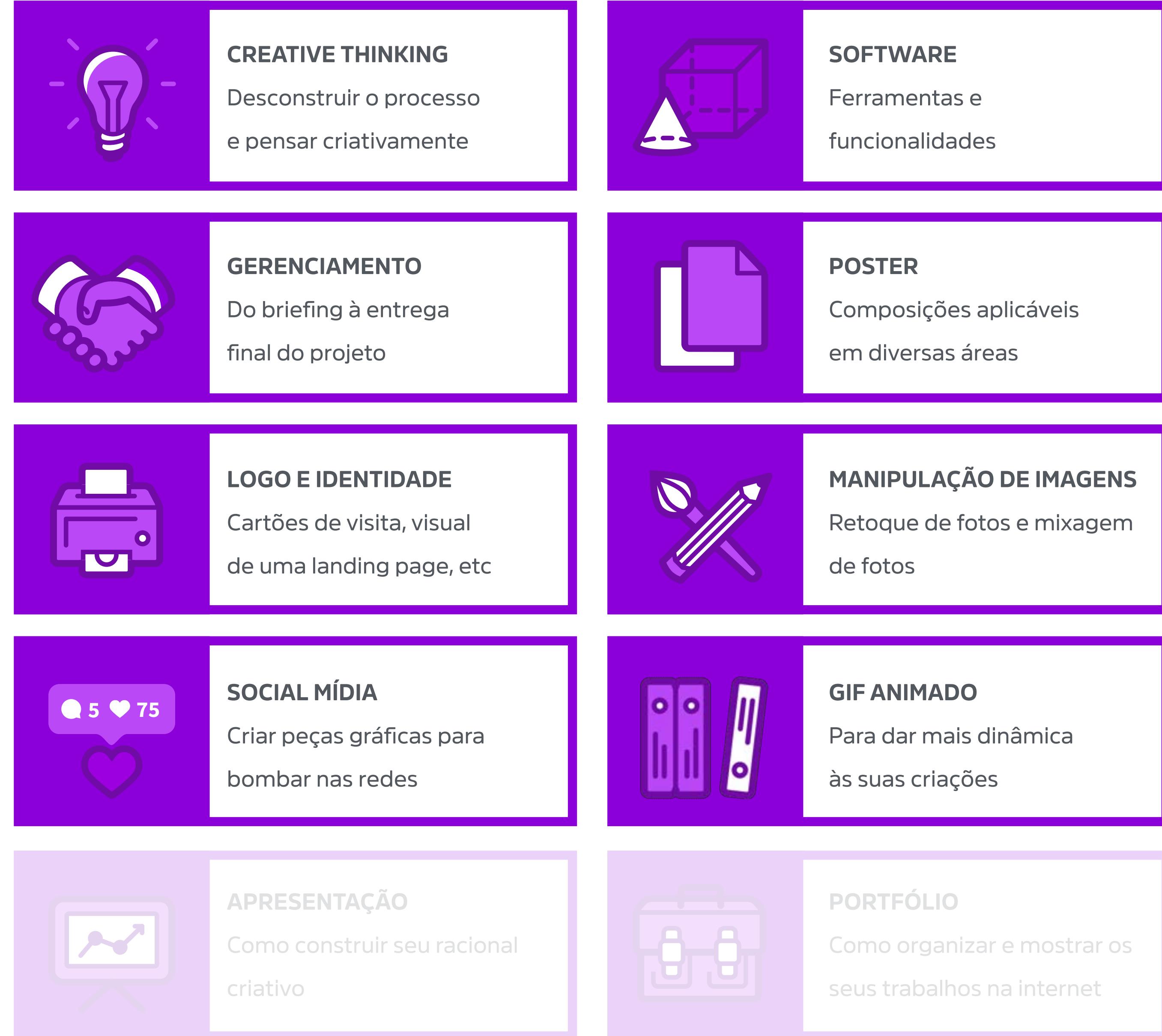
DESIGN GRÁFICO

"LEARNING BY DOING"

~14h

11
módulos

3-6
lições



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

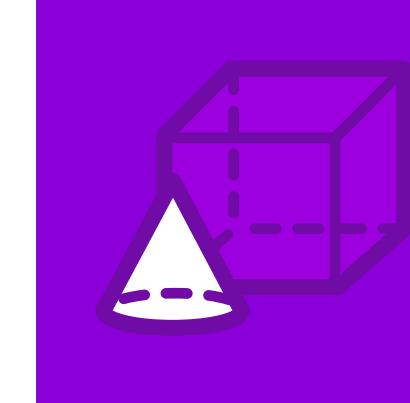
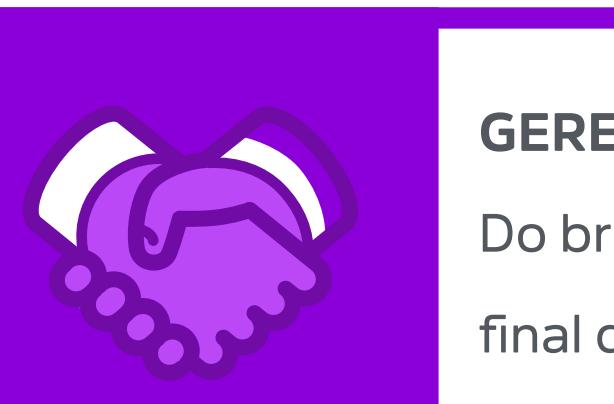
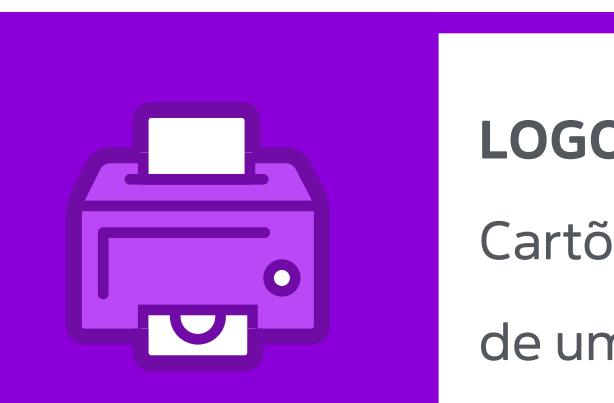
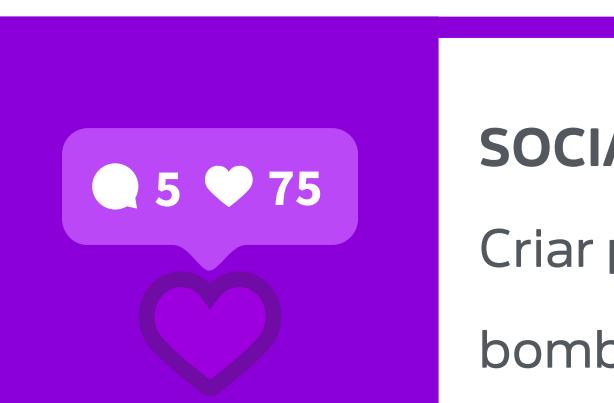
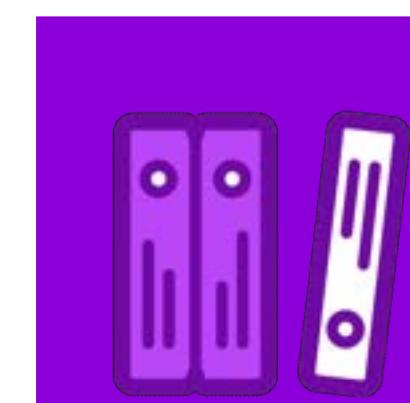
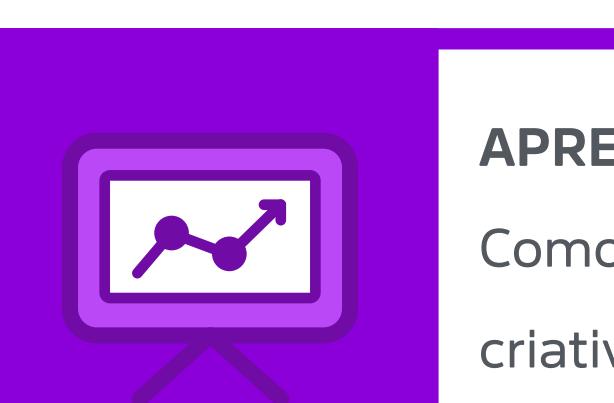
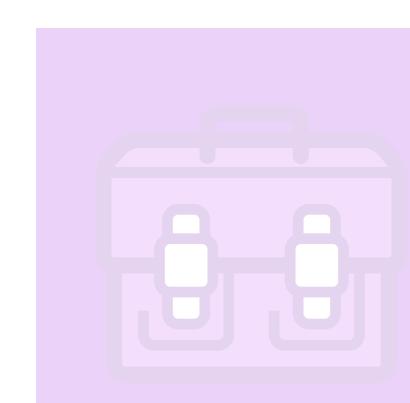
DESIGN GRÁFICO

"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



MÓDULO 1 | AULA 1
O CURSO

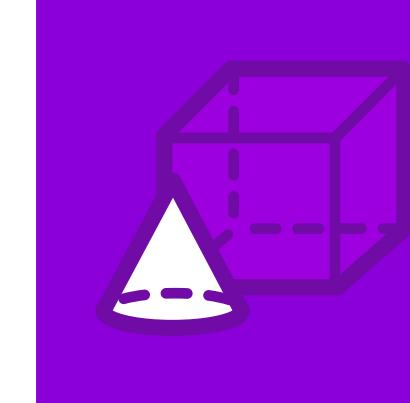
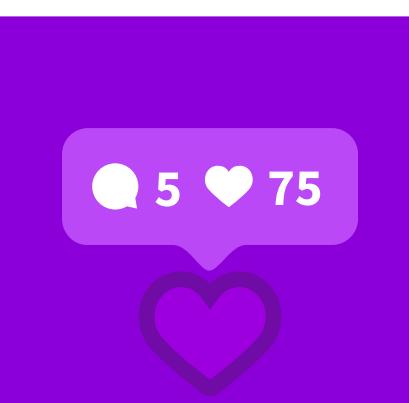
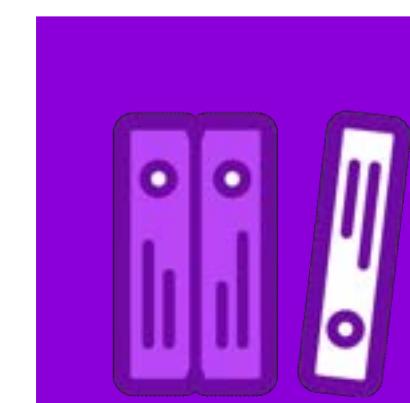
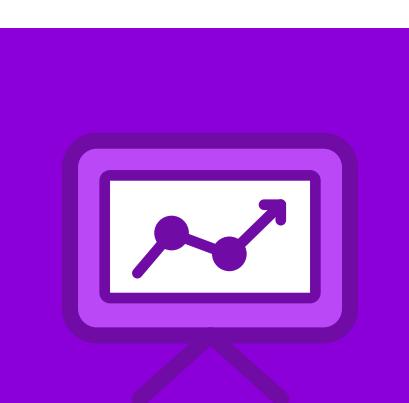
DESIGN GRÁFICO

"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 é a
imaginação
visível”**

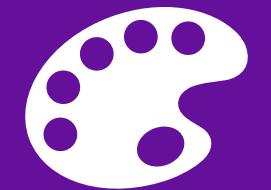
SAUL BASS

**“Design é a
imaginação
visível”**

SAUL BASS

AbCD

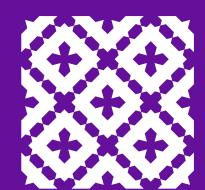
Tipografia



Cor



Forma



Textura



Movimento

arte

ER
AC

arte + função

arte + função





arte + função





arte + função



arte + função



arte + função



arte + função

EBC



arte + função



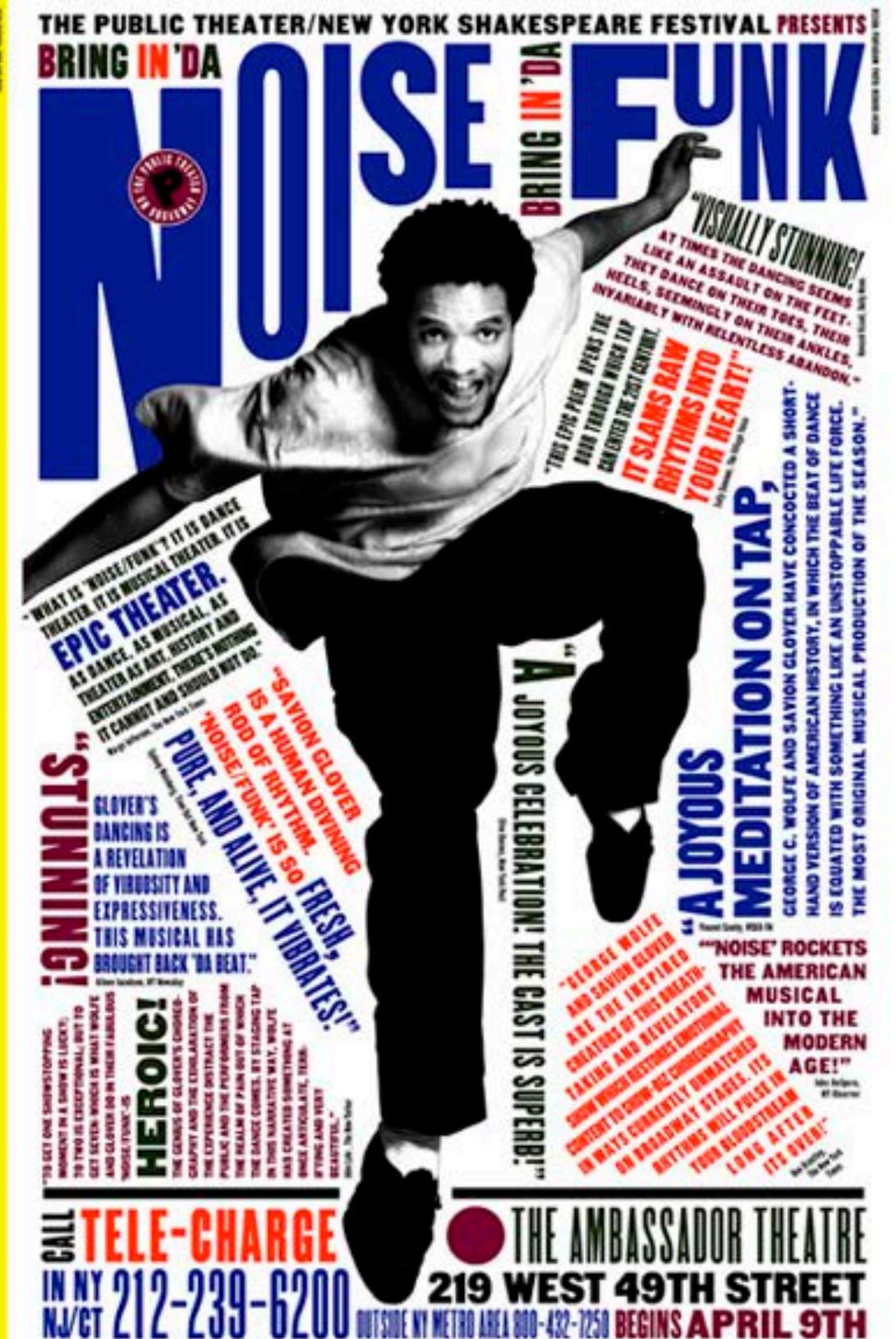
arte + função

E&C



REPERTÓRIO

DESIGNERS



Paula Scher / Pentagram

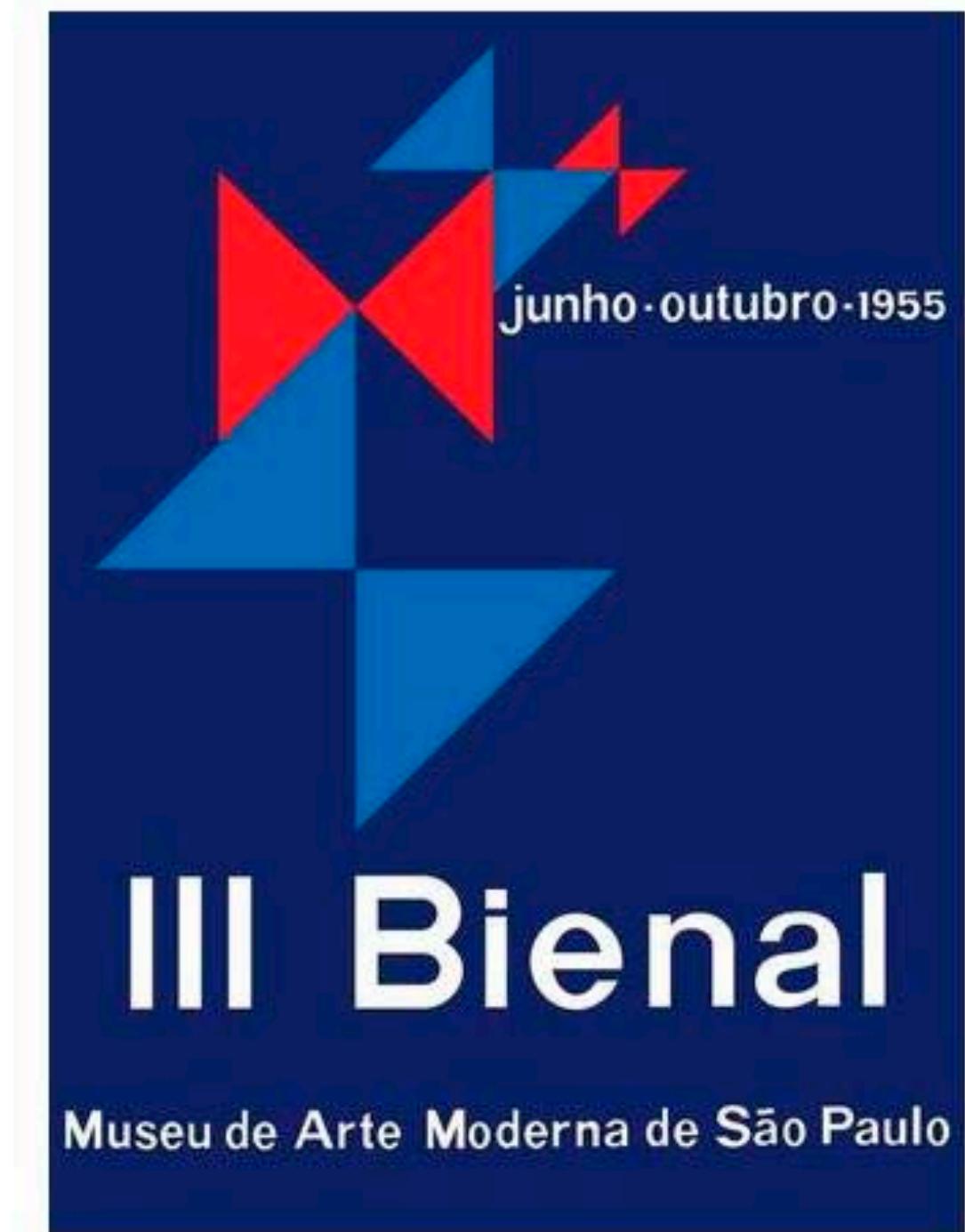
MÓDULO 1 | AULA 1

DESIGNERS

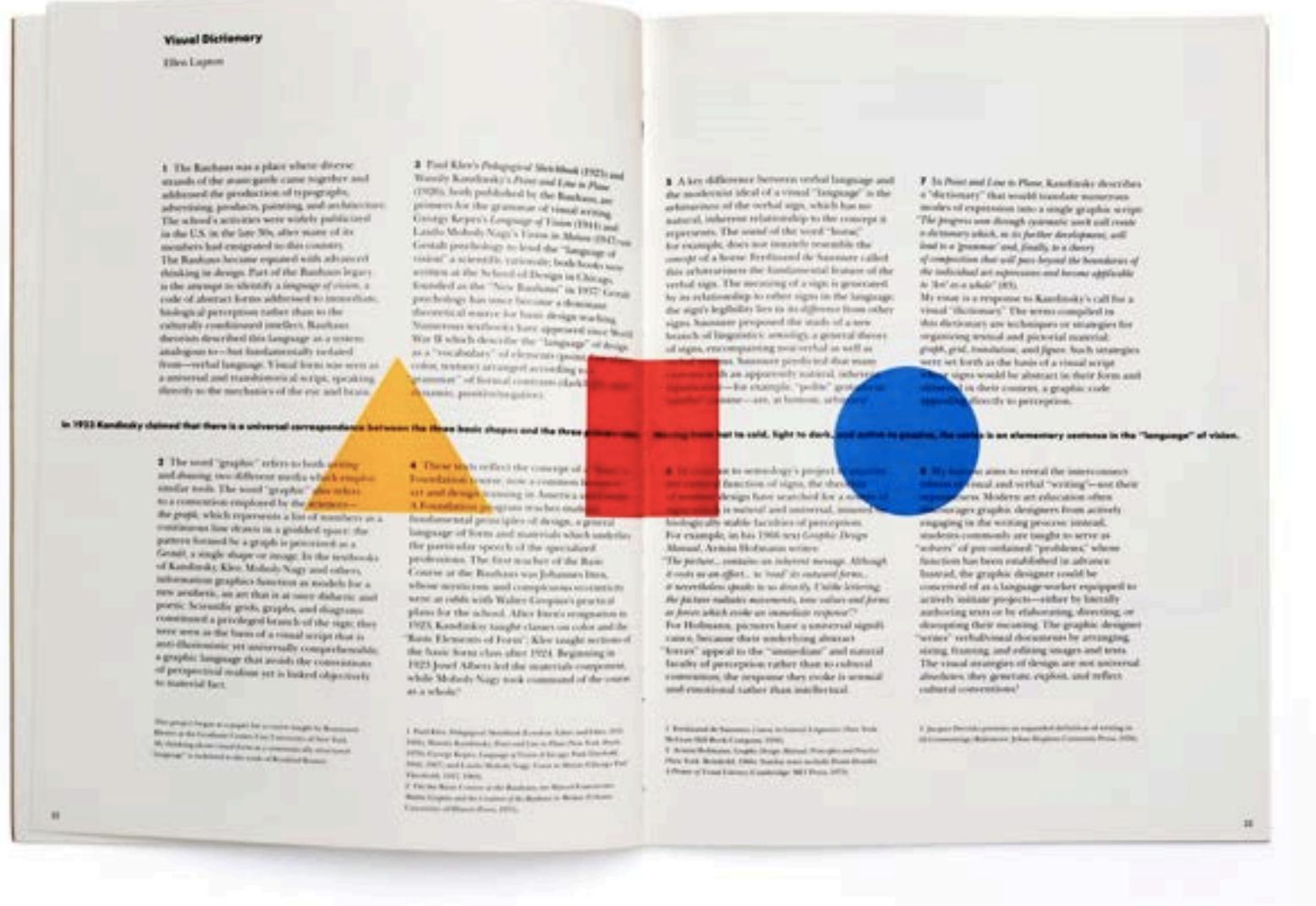


Alexandre Wollner

eucatex
eucatex
eucatex
eucatex



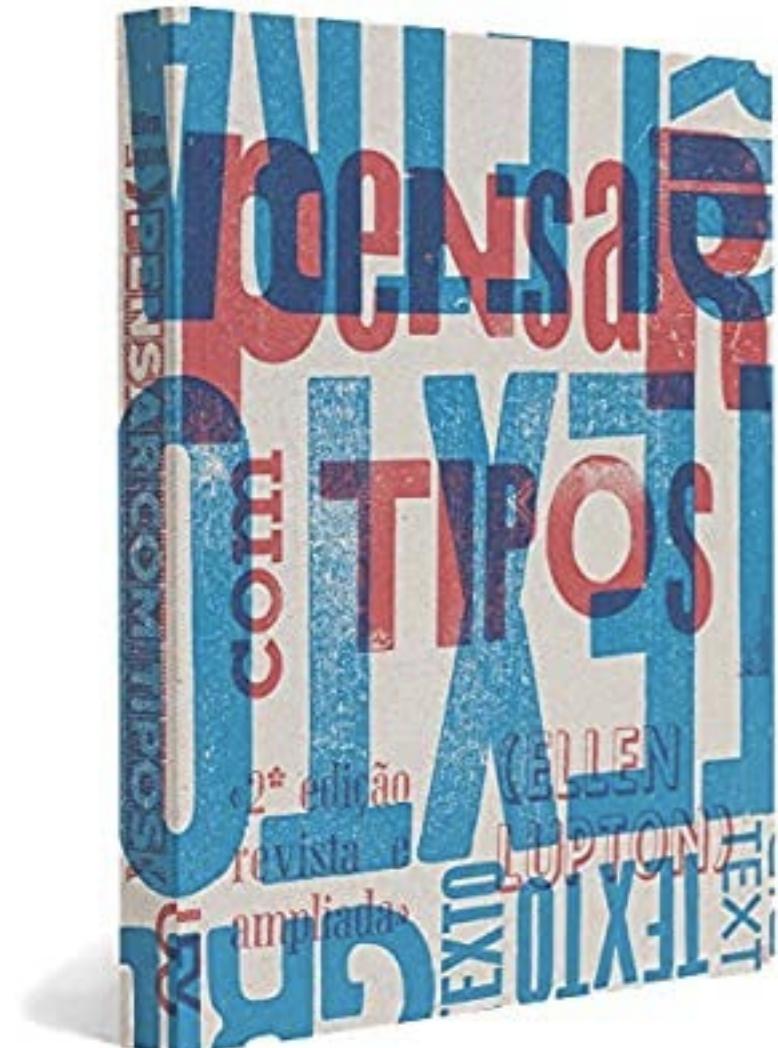
DESIGNERS



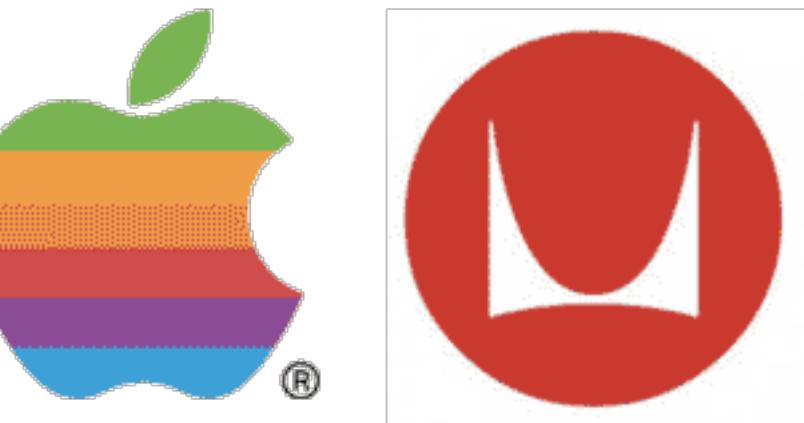
Ellen Lupton



Fundamentos do Design



Pensar com tipos



Steelcase

DESIGNERS



Saul Bass

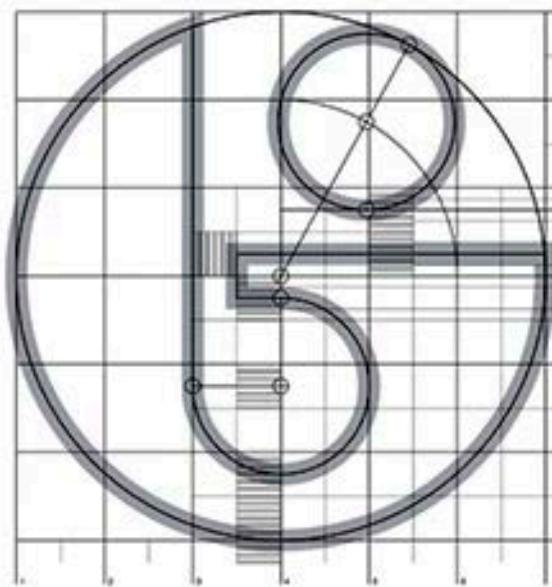
DESIGNERS



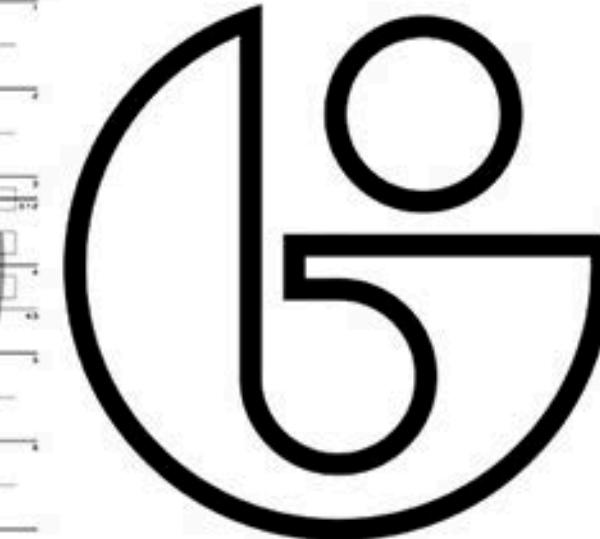
Petrobrás, 1964



Bienal SP, 1965



Globo, 1965



Aloisio Magalhães

DESIGNERS

Google



Ruth Kedar

DESIGNERS



Gap  yahoo!



Michael Bierut / **Pentagram**



DESIGNERS

Fight
against the
ugliness.



Mobil



DUCATI



Massimo Vignelli



DESIGNERS

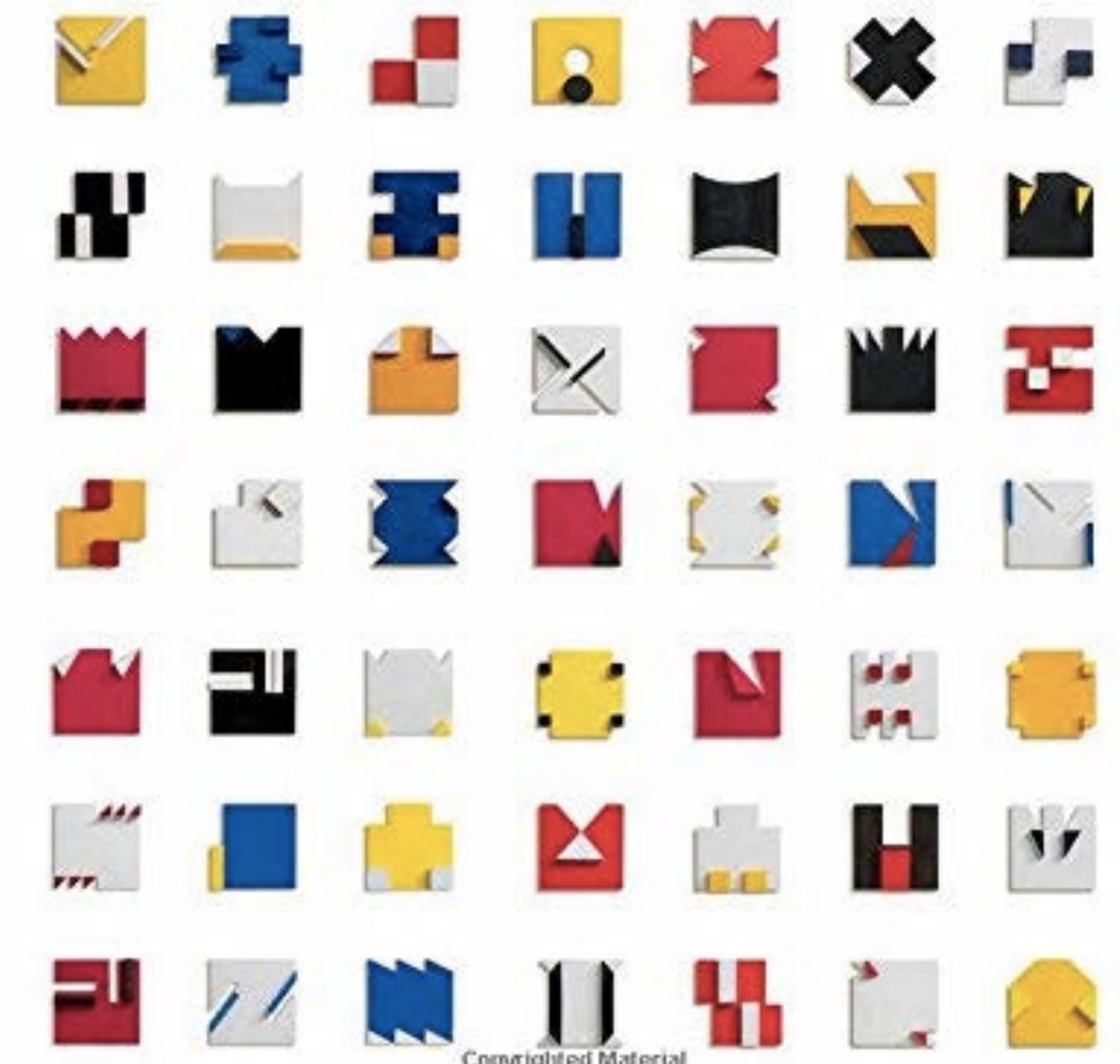


Lygia Pape



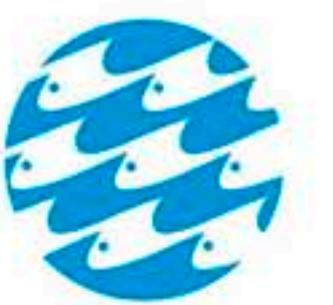
Copyrighted Material

Lygia Pape



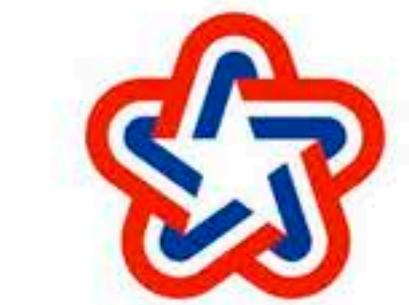
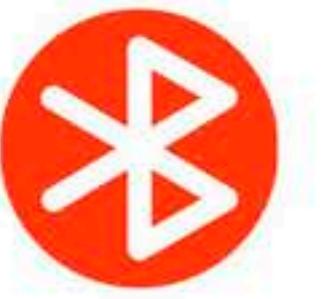
Copyrighted Material

DESIGNERS



XEROX

BARNEYS
NEW YORK

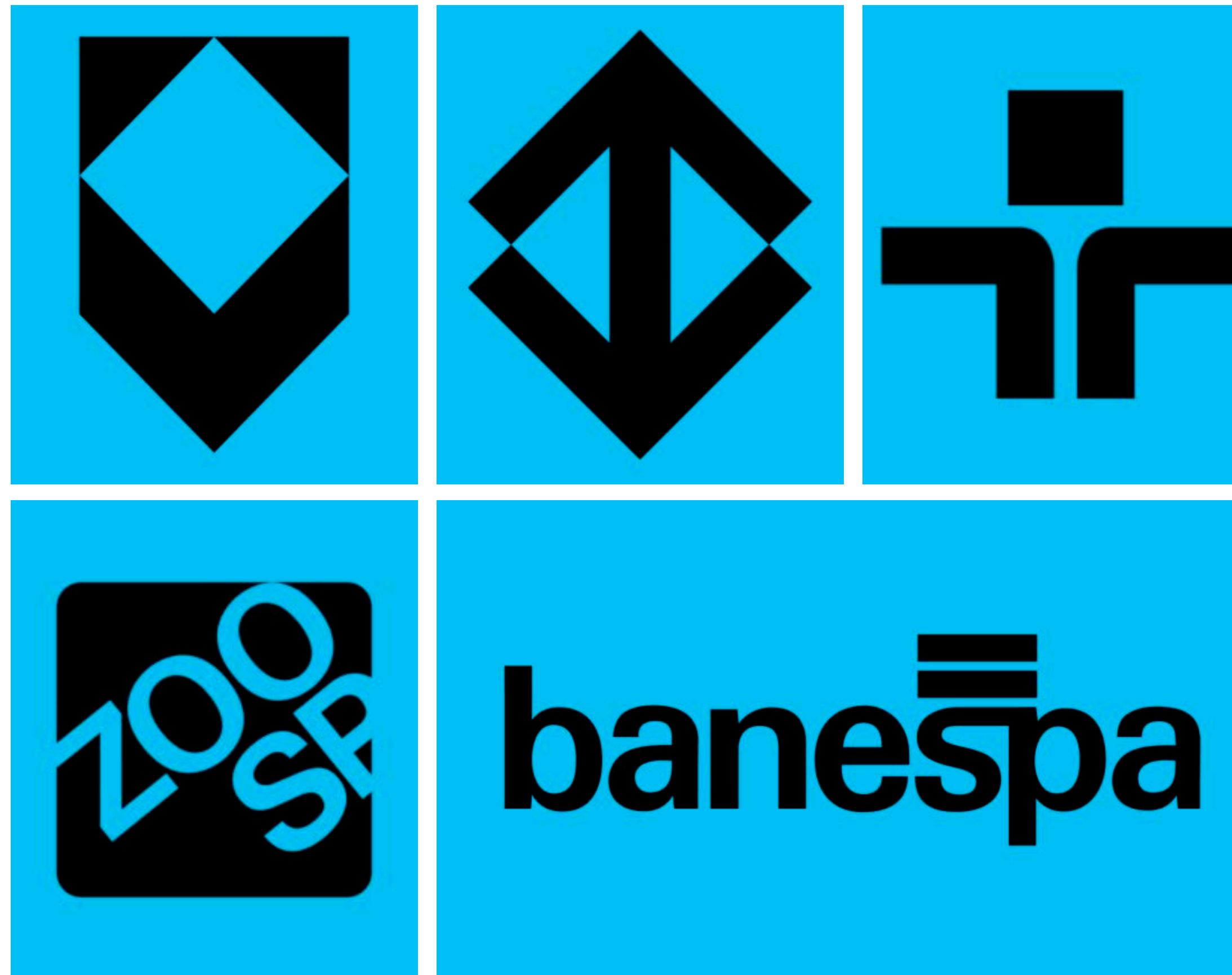


NATIONAL
GEOGRAPHIC

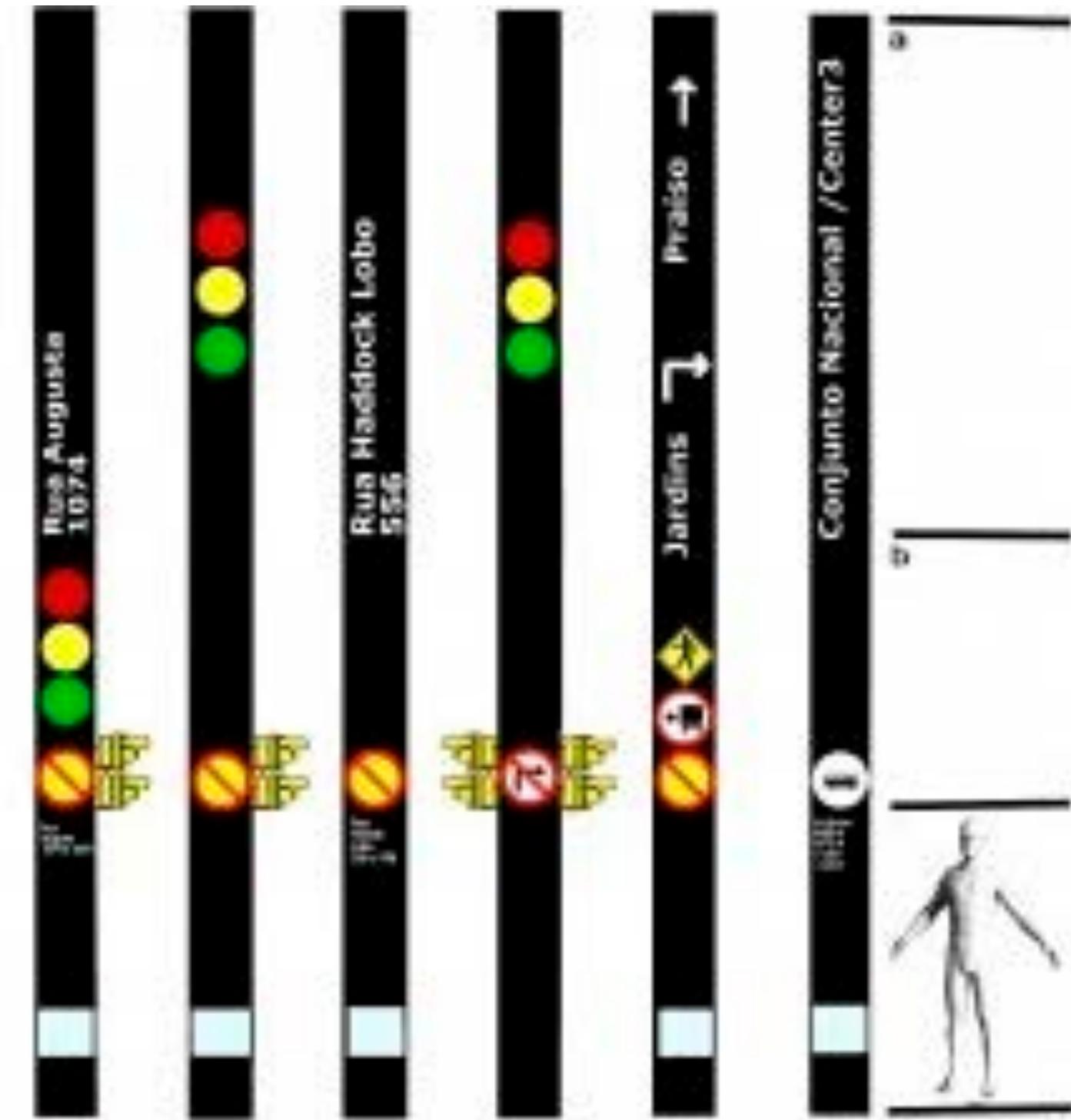
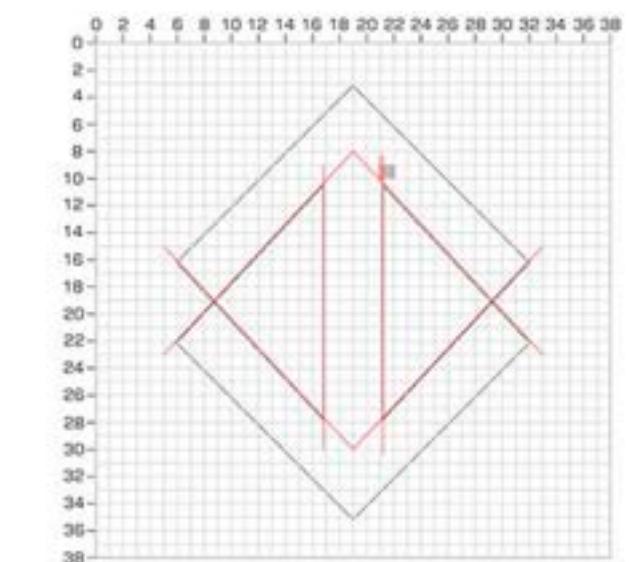


Chermayeff & Geismar

DESIGNERS



Cauduro e Martino



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

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 episódio, 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**



OBRIGADO

ONLINE



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



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

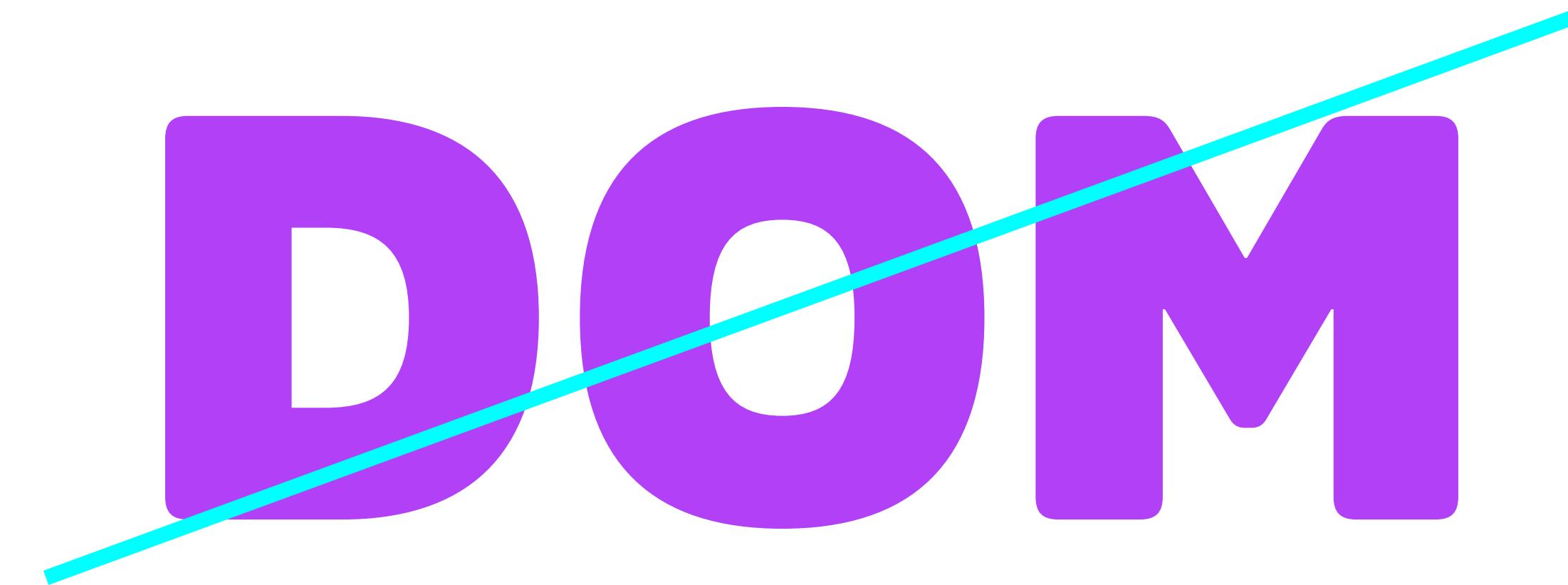
Share your type using **#mycreativetype**

The Thinker
mycreativetype.com



O que não é
criatividade

O QUE É NÃO CRIATIVIDADE

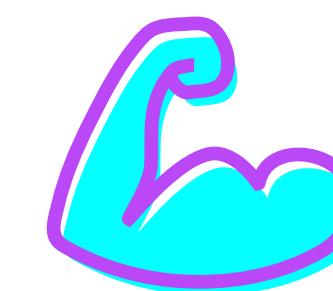


Não é restrito há algumas pessoas

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



Perfeccionismo

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



Medo

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



Paradoxo
da escolha

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

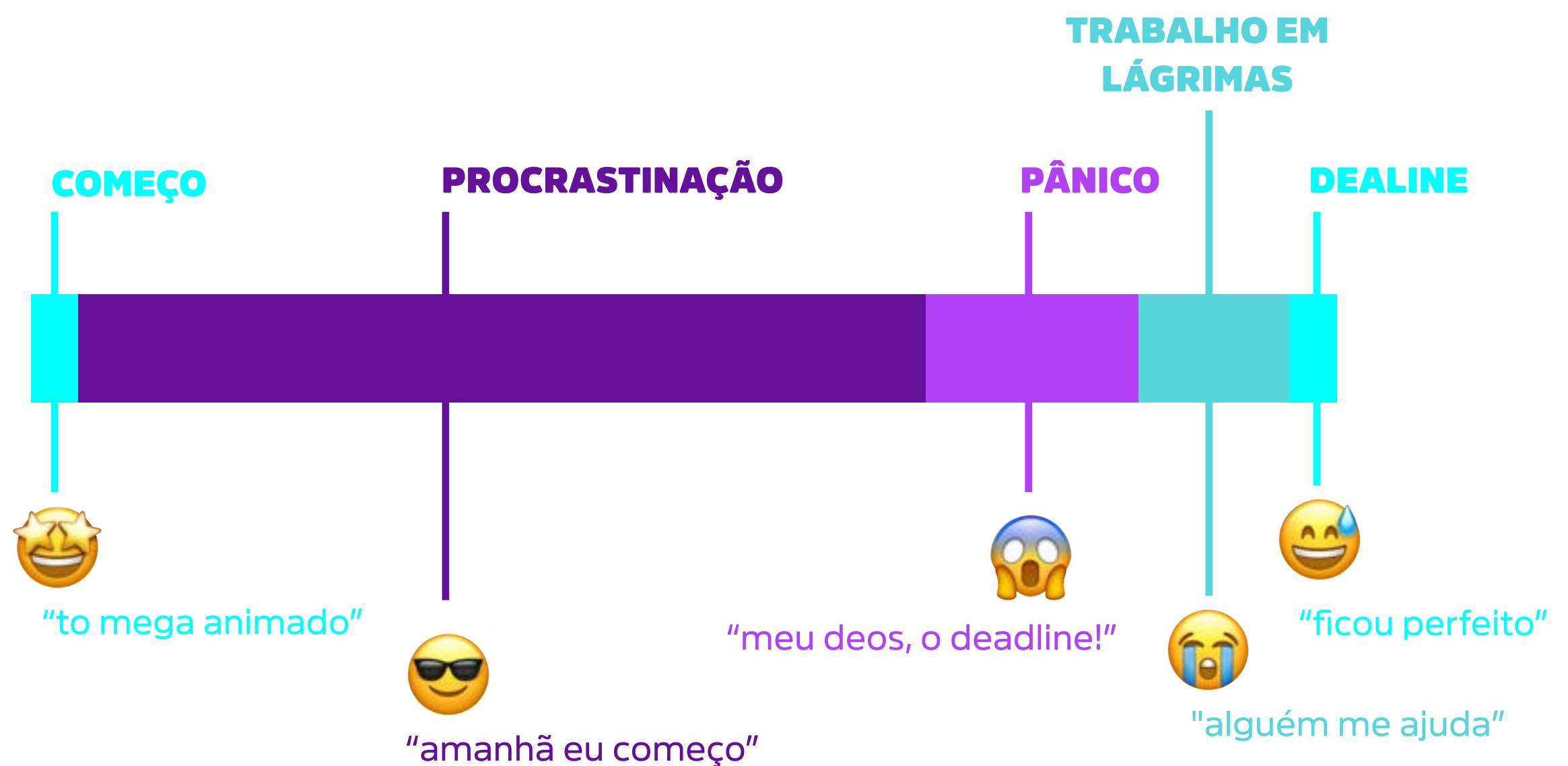


Procrastinação

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

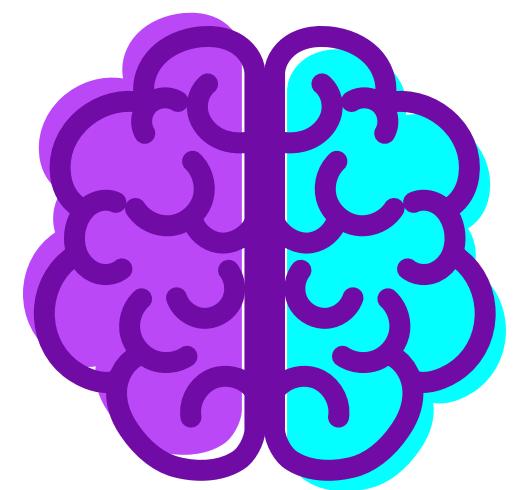
Processo criativo

PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

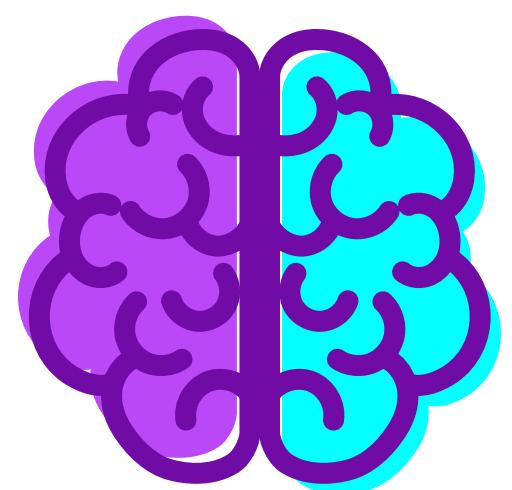


PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

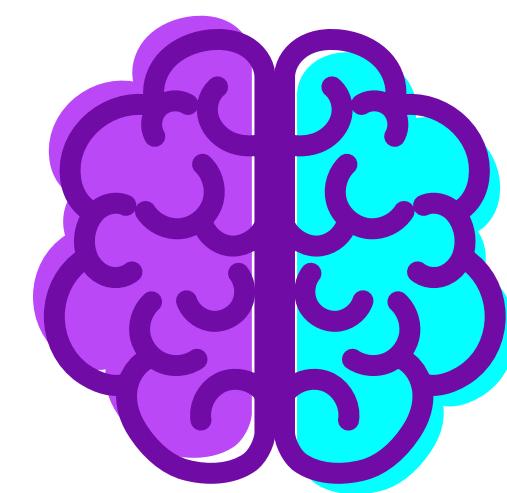


PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

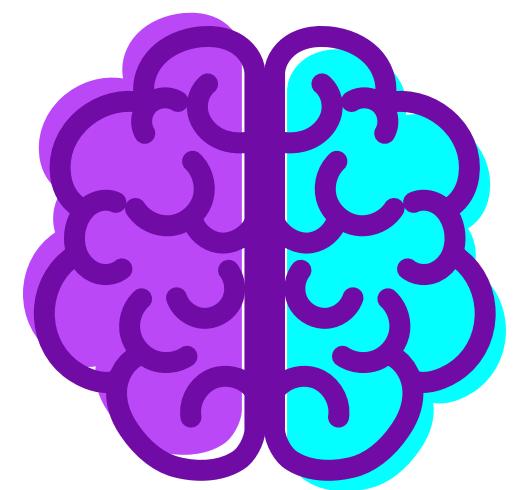


PROCESSO CRIATIVO

4 stage model

Arte do pensamento

Graham Wallas, 1926

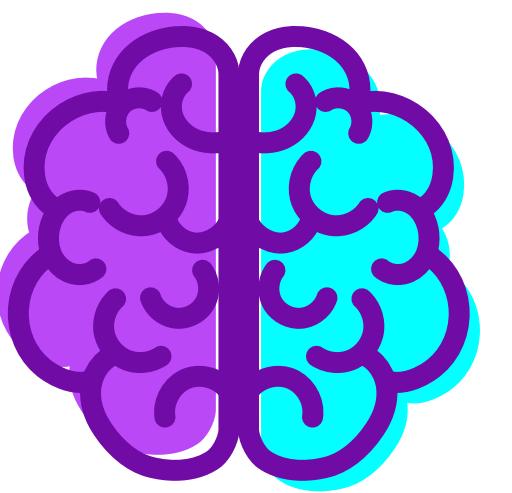


PROCESSO CRIATIVO

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



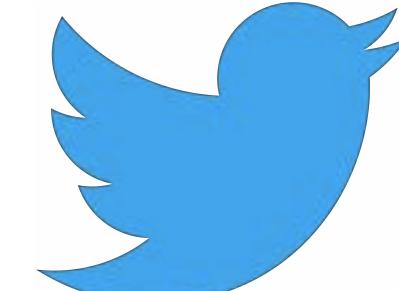
YouTube



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		PLASIA
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)

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"



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:

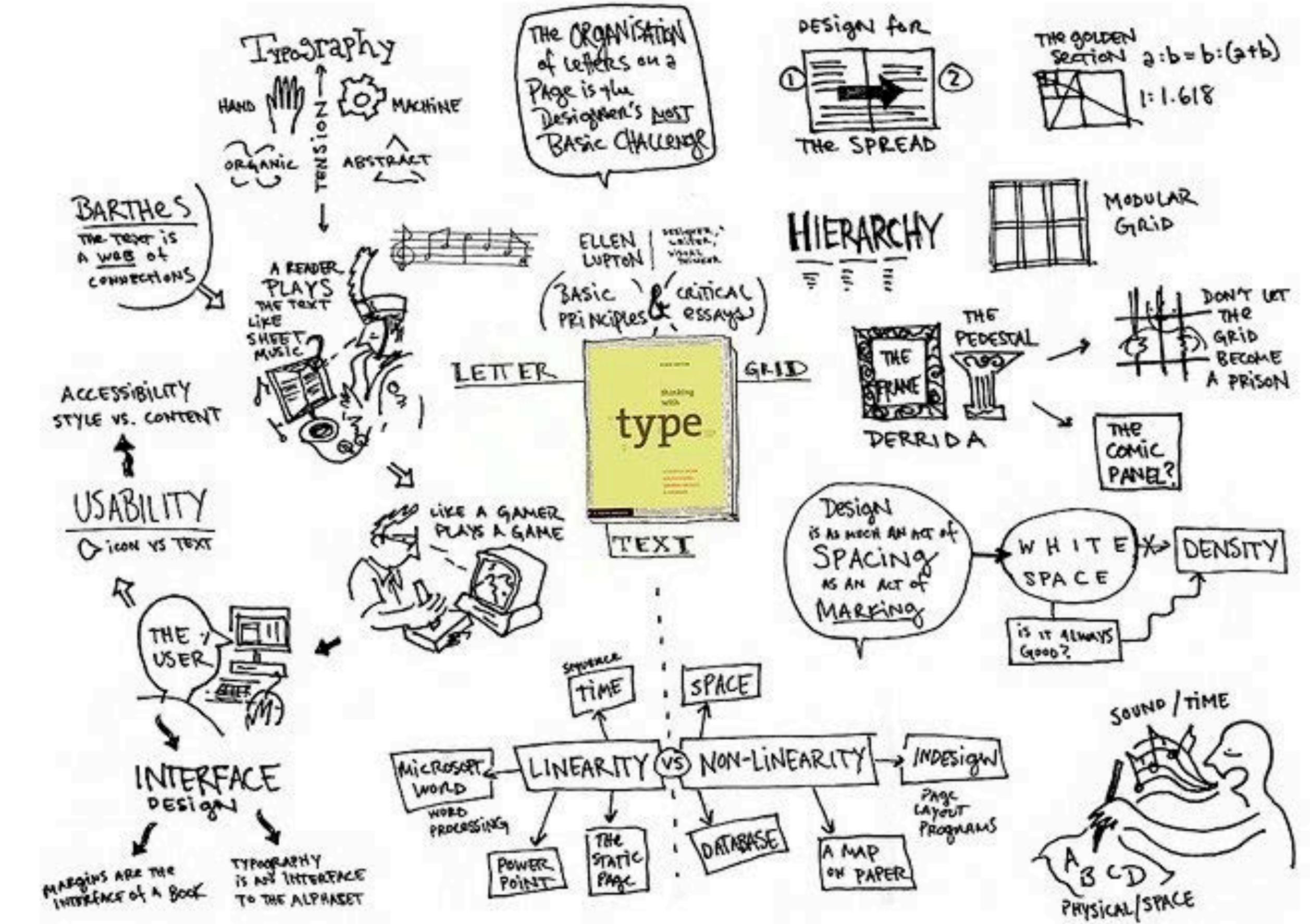
Preparar um álbum de fotos, com uma bela "photoshopagem", nos quais o mochileiro aparece, mesmo que ainda não tenha estado lá.

MÉTODOS E FERRAMENTAS

6 / 7

Mapa mental

Tony Buzan (por Ellen Lupton)



1

FOQUE

Coloque um elemento no centro da página

3

ORGANIZE

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

2

RAMIFIQUE

Crie uma rede de associações com imagens simples ou palavras

4

SUBDIVISÕES

Alimente subcategorias com novas linhas ramificadas

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

[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**



OBRIGADO

ONLINE



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 Cavalera, 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

1

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.

2

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.

3

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.

4

GPU

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

5

Monitor

IPS com 100% sRGB e 100% Adobe RGB, além de Delta E (dE) \leq 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**.



Adobe ID

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



Creative Cloud

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



Assinar CC

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>



Configurar idioma

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



Instalar 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**



OBRIGADO