

# PROJETO GRÁFICO



## PASSO-A-PASSO

Todo trabalho de design envolve a solução de problemas em níveis visuais e organizativos. Figuras e símbolos, campos de textos, títulos, tabelas: todos esses elementos devem se reunir para transmitir a informação.

### COMO CONSTRUIR UM PROJETO GRÁFICO

#### PLANEJAMENTO

Esta, embora muitas vezes subestimada, é uma das principais fases da construção de um projeto gráfico. O planejamento é como enxergar o esqueleto, a estrutura do seu produto/arte/serviço.

- Definir Objetivos e Propósitos.
- Determine o objetivo do projeto, público-alvo, e a mensagem que você quer transmitir.
- Ícone de objetivo, ícone de público-alvo.



#### PESQUISA

A pesquisa te dá conhecimento prévio para um brainstorming. Não adianta chegar na reunião, ou sentar para ter ideias se você não sabe nada sobre o assunto e não conhece as principais referências visuais. Suas ideias correm o risco de serem superficiais e irrelevantes.

- Pesquise sobre o tema, concorrentes e tendências. Colete referências visuais e conceituais.
- Ícones de Lupa, livro, lâmpada (ideias).



#### BRAINSTORMING

- Gerar Ideias.
- Realize sessões de brainstorming para gerar ideias e conceitos iniciais.
- Ícones: Nuvem de ideias, pessoas conversando.

É aqui que começamos a juntar nossas ideias, colocamos diversas ideias no papel, jogamos as referências na mesa e conversamos sobre o assunto.

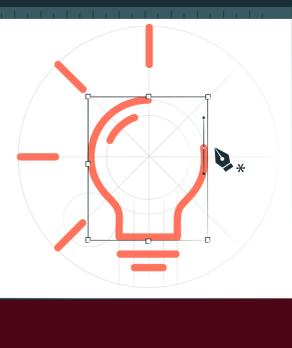
Caso você vá produzir sozinho, é interessante que, ainda assim, separe um tempo para cada uma dessas etapas respeitando-as de acordo com as suas funções.



#### ESBOÇO

Essencial para a visualização do que dá certo e o que não dá. Embora muitas vezes negligenciado, o esboço pode expressar com um pouco mais de clareza se suas ideias estão começando a fazer sentido ou se você já tem algo em mente para a montagem.

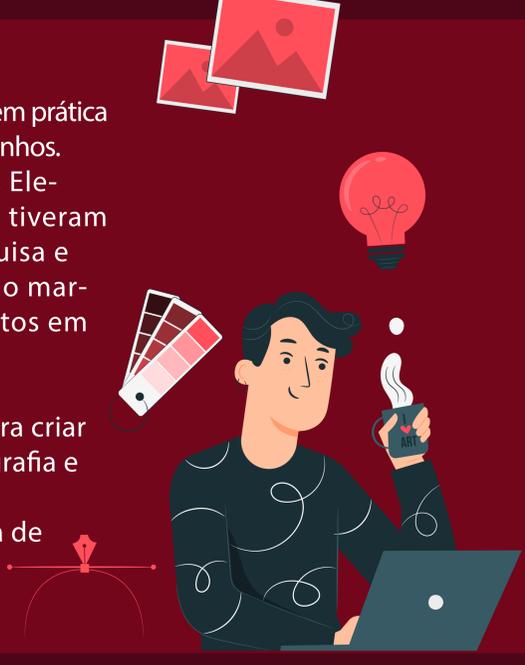
- Criar Rascunhos.
- Faça esboços para visualizar a estrutura do seu projeto.
- Ícones de Lápis, caderno de esboço.



#### DESIGN

Após essa fase, começamos a pôr em prática essas ideias. Agora já não são rascunhos. Paleta de cor, Tipografia, Grid, Elementos Gráficos e imagens, já tiveram um ponto de partida na pesquisa e esboço. Agora, você vai bater o martelo para cada um desses pontos em sua composição.

- Desenvolvimento do Design.
- Use ferramentas de design para criar o layout, escolher cores, tipografia e outros elementos visuais.
- Ícones de Computador, paleta de cores, tipografia.



#### FEEDBACK

Necessário para saber se o que você quis expressar foi interpretado da maneira correta ou se dá brechas para outras interpretações. Geralmente, pontos como alinhamento, espaçamento, escala tipográfica e erros ortográficos podem ser corrigidos nessa fase.

- Revisão e crítica.
- Apresente o design inicial para clientes ou colegas e receba feedback.
- Ícones de Pessoa com lâmpada de fala, ícone de revisão.



#### AJUSTES

Agora, vamos fazer as correções e observar se visualmente nosso projeto está acabado. Iluminações e efeitos, eu deixo para essa fase, embora a divisão de valores (luz e sombra) já tenha sido bem definida no esboço e na composição em si.

- Refinar o Design.
- Faça ajustes com base no feedback recebido para melhorar o design.
- Ícones Chave de fenda, ícone de ajustes.



#### ENTREGA

Depois de aprovado, converse com seu cliente sobre os pormenores da sua negociação (muito importante). E então entregue seu serviço concluído e pronto para publicação/impressão etc.

- Finalização e Entrega.
- Finalize o projeto e entregue nos formatos necessários.
- Ícones de Pacote, ícone de entrega.



#### AUTOAVALIAÇÃO

Reflita através de fatos objetivos o como e porque ocorreram os pontos negativos. Procure corrigi-los e fortaleça ainda mais os pontos positivos

- Avaliação Pós-Projeto.
- Avalie o resultado final e o processo para aprender e melhorar futuros projetos.
- Ícones e Gráfico de avaliação, lupa de revisão.

