



Tópicos de Ambiente Web

Web Design

Professora: Sheila Cáceres

Historia

- As primeiras formas comunicativas foram mediante elementos visuais.
- Embora o surgimento da linguagem falada, a linguagem visual continuou tendo um importante peso nas relações comunicativas.



Historia

- Com a invenção da imprensa, documentos passaram a ser acessíveis a muitas pessoas
- Apareceram profissionais especializados em seu manejo de docs impresos: os tipógrafos e os impressores, talvez os primeiros designers gráficos como tal. Eles já se encarregavam de compor e construir os diferentes elementos que formariam uma obra de forma que resultasse lógica, clara, harmoniosa e bela.



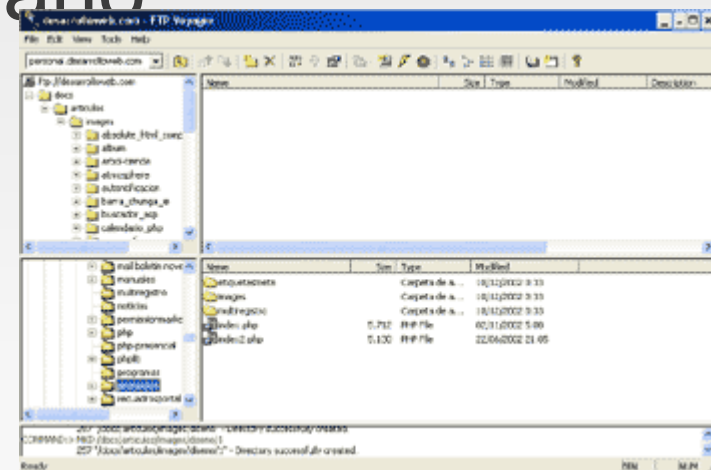
História



- Revolução Industrial: Surgiram as fábricas e a economia de mercado. Aumentaram as lojas e os comércios e começou a concorrência entre empresas: nasceu a publicidade (encarregada de fazer chegar aos consumidores mensagens específicas que lhes convencessem de que um produto era melhor que outros análogos).
- Não se tratava já de apresentar mensagens visuais belas, e sim, efetivas, que vendiam. Assim aparecem os designers gráficos como tal.

História

- Posteriormente, surge o computador com estrutura muito complexa para ser entendida pela maioria dos usuários
- Assim, surge a interface do Usuário inicialmente em modo texto e depois nasce a “Interface Gráfica de Usuário”



História

- Com o surgimento da Internet e as páginas web, faltava agora desenhar e construir interfaces de usuário muito especiais, condicionadas a pequenos tamanhos de arquivo e a um meio concreto de apresentação, os navegadores web, que impunham sérias limitações ao design, e necessitavam navegação entre páginas simples e entendíveis. Além disso era necessário o conhecimento em linguagens para web.
- Assim surgiu um novo profissional, o webdesigner, híbrido entre o designer gráfico clássico e o programador de aplicações para Internet.

Design Gráfico

- É o processo de programar, projetar, coordenar, selecionar e organizar uma série de elementos para produzir objetos visual destinado a comunicar mensagens específicas a determinados grupos.
- Esse processo normalmente é orientado por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema.
- Grafismo: resultado final de um design gráfico (unidade composta por vários elementos).



Elementos Gráficos

O principal componente de toda composição gráfica é a mensagem que se deseja fazer chegar ao destinatário através do grafismo. Esta informação se representa por meio de elementos gráficos como:

- Elementos gráficos simples: pontos e linhas de todo tipo (livres, retas, quebradas curvas, etc.)
- Elementos geométricos, com ou sem contorno: polígonos, círculos, elipses, ovais, etc.
- Tipos: letras de diferentes formas e estrutura, utilizadas para apresentar mensagens textuais.
- Gráficos vários: logotipos, ícones, etc.
- Ilustrações
- Fotografias
- Qualquer outro elemento visual apto para comunicar uma mensagem.

Conceitos do design gráfico

- Os agrupamentos: elementos relacionados mediante proximidade, semelhança, continuidade ou simetrias.
- A forma: forma de cada elemento gráfico isolado e dos agrupamentos de elementos.
- Os contornos: partes limítrofes dos elementos, que permitem distingui-los dos demais e do fundo.
- A localização: lugar que ocupa cada elemento gráfico ou agrupamento deles no espaço do grafismo.
- O tamanho: tamanho relativo de cada elemento gráfico com respeito aos que lhe rodeiam. Escalas.
- A cor: cor de cada elemento (individual, grupos, conjunto total, disposição das cores e harmonia entre elas).
- O contraste: intensidade de visualização de cada elemento com relação aos que lhe rodeiam e ao grafismo completo.
- O equilíbrio: cada grafismo implica um sistema de referência espacial que consegue um nível de equilíbrio maior ou menor.
- A simetria : disposição espacial regular e equilibrada dos elementos que formam a composição gráfica.

Web Design (Design gráfico na web)

- O web design pode ser visto como uma extensão da prática do **design**, onde o foco do projeto é a criação de web sites e documentos disponíveis no ambiente da web.
- O web design tende à multidisciplinaridade (usabilidade, acessibilidade, entre outros).
- A preocupação fundamental do web designer é agregar os conceitos de usabilidade com o planejamento da pessoa em destaque interface, garantindo que o usuário final atinja seus objetivos de forma agradável e intuitiva.

Dificuldades do Web Design

- Pessoa do site: páginas terão que ser baixadas desde servidores web remotos pela internet.
- Navegadores: as páginas são visualizadas nos navegadores que impõem limitações.
 - Navegador tem janela retangular com tamanho específico (resolução do monitor).
 - Cada navegador têm uma forma particular de apresentar o conteúdo das páginas.
- Cores: A interpretação de cores variam muito segundo o computador usado, sistema operacional, monitor e cartão gráfico.
- Sites requerem design gráfico dinâmico capaz de interagir com o usuário
- Um site usualmente tem processos complexos sendo executados sem que o usuário saiba deles (execução de códigos tanto em cliente como em servidor, acesso ao banco de dados em servidores remotos, etc.). Esses processos adicionam tempo à apresentação das páginas e costumam afetar o desenho destas pois o designer não sabe de antemão que conteúdos concretos vão ter.

O webdesign vai mais além do design gráfico, ao influir nele uma infinidade de fatores que limitam as possibilidades do desenho, porém também outros que acrescentam interatividade e funcionalidades a uma página web que um cartaz, folheto ou revista não têm.

Componentes Gráficos de um Computador

- O **cartão gráfico** ou de vídeo é o componente hardware encarregado de processar os dados gráficos que envia o processador, interpretá-los e codificá-los em voltagens adequadas que são enviados logo ao monitor para sua apresentação em tela.



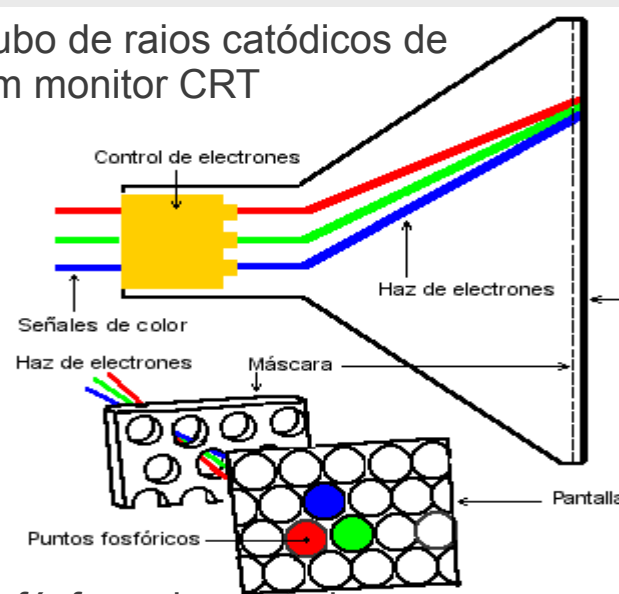
Monitores

- Os monitores são os dispositivos encarregados de apresentar ao usuário as interfaces das aplicações que se executam no computador.
- Interiormente, os monitores variam uns dos outros em função de sua qualidade, da forma de manejar de voltagens e da tecnologia gráfica empregada.

Monitor CRT



Tubo de raios catódicos de um monitor CRT



Usa grupos de fósforo pigmentado

Monitor LCD



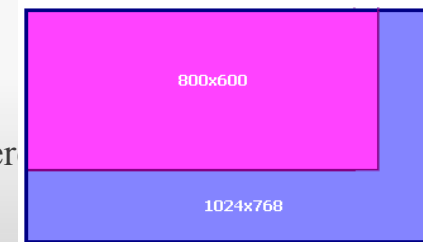
Feito de Cristal Liquido.
Electrons são guiados x
polarização magnética

Resolução da Tela

- Tamanho absoluto: é o tamanho "real" da janela do monitor, medido geralmente em polegadas. Depende do monitor.
- O tamanho absoluto costuma se expressar em polegadas de diagonal (1 polegada = 25,4 mm). Ex: 17", 19", 21" em computadores desktop. Para laptops costuma ser de 14-15".
- Tamanho relativo (Resolução): vem determinado pelo número de pixels que se mostram na janela do monitor. Depende do cartão gráfico e do monitor.
 - Pixel: é a unidade mínima de informação que pode se apresentar em tela, de forma geralmente retangular.
 - Ex de resoluções: 800x600, 1024 x768, 1152x864 e 1280x960 pixels.

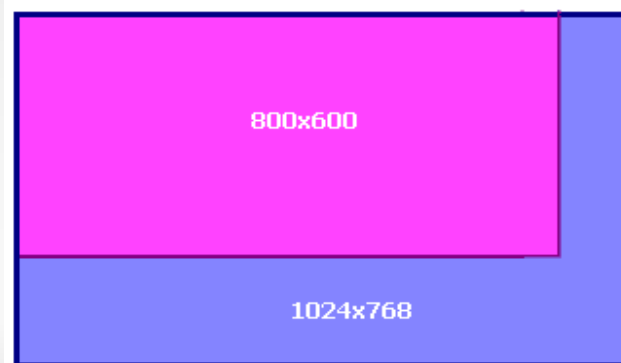
Tamanho de página e resolução

- Relação entre resolução e forma de visualizar as páginas web no navegador é muito importante.
- A maior resolução se dispõe de mais pontos de informação para apresentar os elementos na tela, porém estes pontos são menores, com o qual os elementos da interface (textos, imagens, objetos de formulário, etc.) se veem menores.
- Se ocuparmos toda a janela do navegador, aqueles usuários que a visualizarem em resoluções menores não terão espaço na tela para conter toda a página (barra de deslocamento).
- Pelo contrário, aqueles usuários que a visualizarem a resoluções maiores terão muito espaço na tela para tão pouca página com conteúdos pequenos, deixando assim bastante espaço vazio, sem conteúdos.



Tamanho de página e resolução

- Para solucionar estas diferenças, uma possibilidade é que se desenhem as páginas web para uma resolução base e se tenham elementos de tamanhos relativos, com larguras definidas em percentagens %, com o qual se consegue que ao ser visualizadas em monitores de mais resolução se "abram", ocupando todo o espaço de tela disponível.
- Além disso pode-se projetar toda a página dentro de um container-pai (um `<div>` por exemplo) e atribuir a este um alinhamento centralizado, com o qual a página ficaria no centro da tela se se usa uma resolução maior que a do desenho.



Bibliografia

- <http://www.criarweb.com/webdesign/>
Acessado em Mar 25, 2013.