

zine

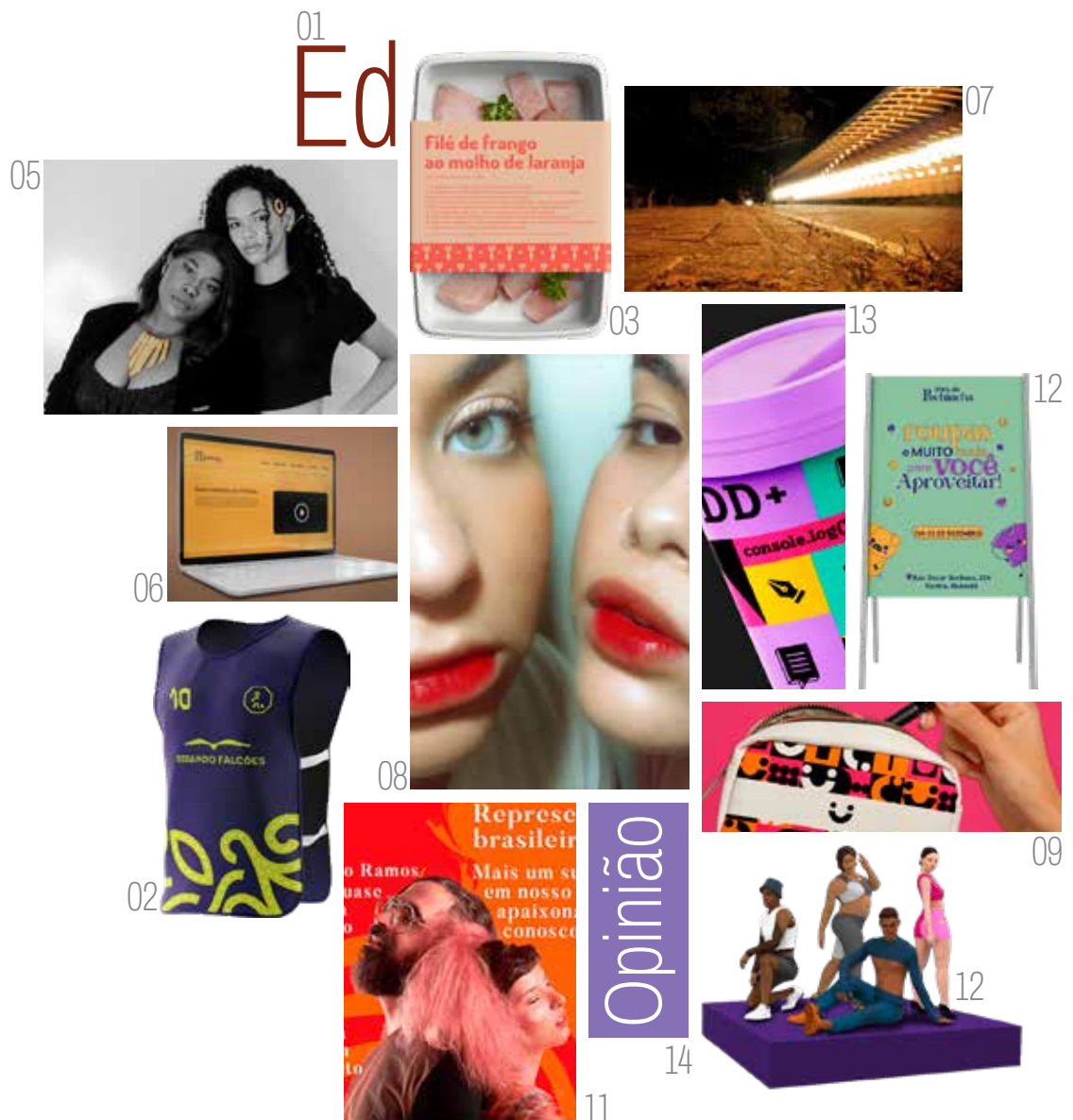
Revista do curso de Design Digital



Modelagem Tridimensional

Vinho

Gabriela Machado



Expediente

Coordenação Professor Paulo Victor Barbosa de Sousa; **Diagramação** Gustavo da Silveira Wilke; **Bolsistas** Kézia Victória Galdino de Castro e Marisângela de Sousa Lima; **Capa:** Vinho Gabriela Machado; **Verso contracapa:** Praça Leticia Maciel; **Trabalhos apresentados:** **Primeiro Estágio** Edoardo Nogueira, Nataly Campelo, Sávila Amancio e Yuri Lima; **à dorê** Lethissia Sousa, Beatriz Sgobi, Nery Filho e Lucas Amorim; **Jóias e Ficção Científica:** Wakanda Ítalo Marques, João Neto, Nicole de Sousa, Ramon Laucius, Rodrigo Lima e Rui Wiebbeling | **Pixels** Bianca Alves, Caio da Silva, Edimar Matias, Luna Cecile e Monica de Lima | **Metro-polis** Ana Beatriz Machado, Bel Mondjo, Carolaine Lima, Eduarda Hipólito, Sabrina Santos, Sabrina Ketully e Tony Mateus | **1984** Cícero Carnaúba, Anderson Silva, Gabriela Machado, Leticia Maciel, Micaele Oliveira e Pedro Henrique Mendes; **4 Patas** Anderson Oliveira, Nathan dos Santos, Jerly Junior e Diego de Sousa; **Fotografias:** **Flashes Urbanos** Marcus Vinicius | **Glam** Ariadne Coelho, Guilherme Mendes e Maria Luísa Pitombeira; **Ariel** Victor Silva, Larah Virginia, Pedro Moraes, Guilherme Mendes e Ana Carolina; **Freelndie** Emeli Gabriela Casemiro Aderaldo; **Feira da Pechincha** Emeli Aderaldo, Jefferson Uchoa, Maria Clara Alves e Marisângela Sousa; **Verter** Alessandro Mendes, Ana Beatriz Tomaz, Ana Júlia, Iana Oliveira, Neuton Junior, Ariadne Coelho, Arusha Gomes, Breno Oliveira, Breno Ribeiro, Carlos Costa, Emeli Aderaldo, Esdras dos Anjos, Felipe Silva, Matheus Benevenuto, Gabriel Okidoi, Glemisson Marques, Guilherme Gamal, Heron Veríssimo, Higor Camelo, Hugo Maciel, Isaac Deusdara, Jefferson Uchoa, João Victor Serra Souza, Karen Oliveira, Larissa Uchoa, Lázaro Freitas, Eduardo Almeida, Luis Guilherme Viana, Marcos Macedo, Mariana Calado, Marisângela Lima, Matheus Dantas, Maurício Campos, Mônica Krieger, Paula Soares, Pedro Henrique Oliveira, Vinicius da Silva, Rodrigo Lima, Ruan Gabriel, Tainá Farias, Talita Maciel, Vivian Pedrosa, Yan Vancelis; **DD+** Pedro Moraes, Guilherme Mendes, Anna Júlia, Ariadna Cavalcante e Ana Carolina; **Opinião** Ingrid Monteiro.

Editorial

Deu trabalho fazer o trabalho. Parece pleonasmo, mas não é bem isso. Design exige esmero, atenção, vontade. Exige trabalho, muitas horas de dedicação, várias versões (versao_final_final_mesmo-agora-vai_v2-alterada.eps) e muito suor sobre o caderno de rascunho, sobre a prancheta e sobre o teclado.

Mas tudo isso compensa quando o resultado salta aos olhos, quando a harmonia cromática é perfeita, quando tudo está alinhado (ou deliberadamente desalinhado), quando o código-fonte roda sem erros e quando o trabalho é parabenizado.

Nesta primeira edição de DD Zine, buscamos apostar num formato bem conhecido de enaltecer os trabalhos que deram trabalho: uma de modo que os projetos desenvolvidos nas várias disciplinas possam aparecer e ser apreciados. Um pequeno parabéns a quem anda se destacando, e um pequeno aceno para quem deseja se destacar.

Vamos ver aonde nos vai levar esse trabalho.

Paulo Victor Sousa

Coordenador do Curso de Design Digital

Primeiro Estágio

Comunicação Visual 2

Projeto Integrado 2

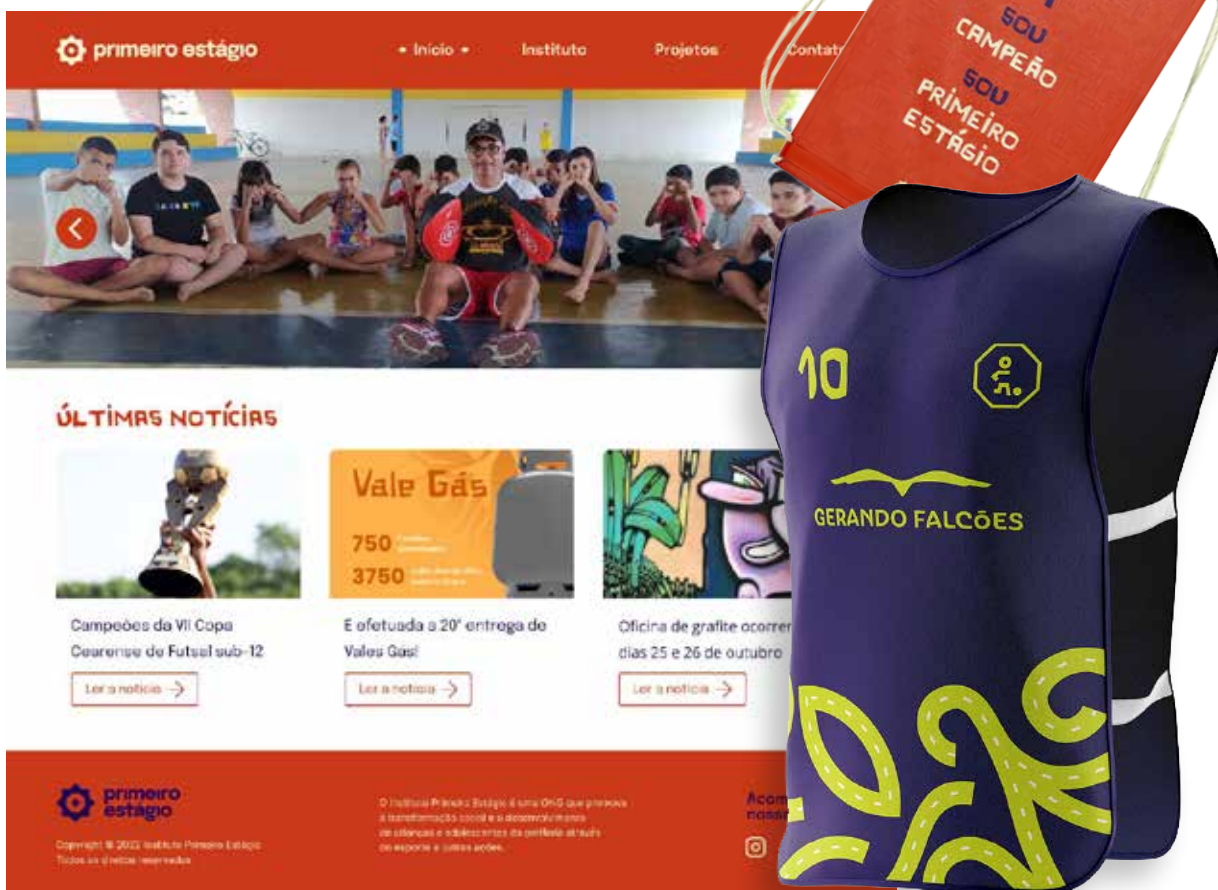
IHC

Direção de Arte

Linguagem de Marcação e Script

Edoardo Nogueira, Nataly Campelo,
Sávila Amancio e Yuri Lima

Trabalho tendo como cliente o Instituto Primeiro Estágio, ONG localizada em Quixeramobim que busca promover a transformação social e o desenvolvimento do potencial de crianças e adolescentes da periferia por meio do esporte.



à dorê

Direção de Arte IHC

Projeto Integrado I

de cozinhar muito a sério. Esse com pessoas amadas e queridas e recheadas de amor que se muito mais do que apenas um pessoa muito especial da sua vida, carrega em si muita alegria e diversão,

Larissa
erente da vez que a Larissa pensou que fossem as e não inteiras, ao contrário do que as duas a vez. (O liquidificador não era tão forte assim!); o que a Larissa vai deixar cair; car e mais duas colherzinhas para ficar especialmente
de farinha de trigo, com direito à bagunça na cozinha e nada mais, para o pão não crescer nem da primeira vez!

+ Equipe À dorê.

Esse trabalho é um ótimo exemplo de como o design atravessa várias áreas. Aqui o material físico complementa a experiência digital.

Prof. Paulo Victor

Lethissia Sousa, Beatriz Sgobi,
Nery Filho e Lucas Amorim

À dorê é um projeto voltado à contação de histórias ligadas a receitas que passam pelas gerações de famílias. A partir dessa relação, clientes da suposta empresa poderiam cozinhar tendo em vista a experiência de um prato específico, com ingredientes pré-selecionados, embalagem customizada, dentre outros itens.





Jóias

Comunicação Visual 1

A proposta do trabalho foi elaborar jóias a partir de referências do universo da ficção científica. Cada equipe se dividiu tematicamente e elaborou suas criações a partir das inspirações.

Wakanda

Ítalo Marques, João Neto, Nicole de Sousa, Ramon Laucius, Rodrigo Lima e Rui Wiebbling



Pixels

Bianca Alves, Caio da Silva, Edimar Matias, Luna Cecile e Monica de Lima



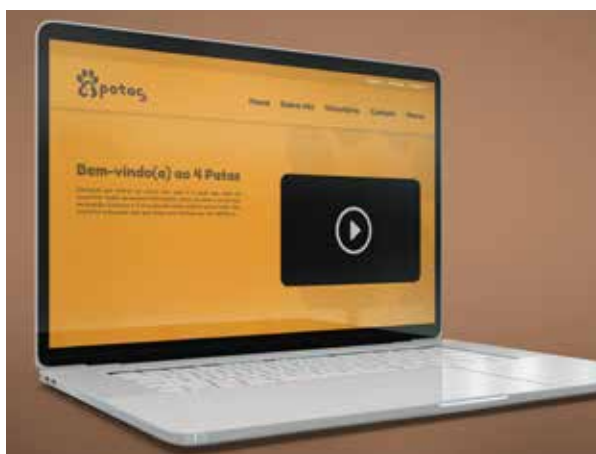
Metropolis

Ana Beatriz Machado, Bel Mondjo, Carolaine Lima, Eduarda Hipólito, Sabrina Santos, Sabrina Ketully e Tony Mateus



1984

Cícero Carnaúba, Anderson Silva, Letícia Maciel,
Gabriela Machado, Micaele Oliveira e
Pedro Henrique Mendes



4 Patas

Direção de Arte

Projeto Integrado 2

Linguagem de Marcação e Script



Anderson Oliveira, Nathan dos Santos,
Jerly Junior e Diego de Sousa

Trabalho feito para a ONG 4 Patas, voltada a cuidados de alimentação e saúde de animais de rua. O projeto buscou criar uma identidade visual para a ONG, além de elaborar um site com explicações sobre sua atuação.

Fotografia

Flashes Urbanos

Marcus Vinicius





Glam

*Ariadne Coelho, Guilherme Mendes e
Maria Luísa Pitombeira*

Ariel

Semiótica



Victor Silva, Larah Virginia, Pedro Moraes, Guilherme Mendes e Ana Carolina

Ariel é uma assistente virtual que, por meio de inteligência artificial, busca propor diferentes estilos de maquiagens levando em consideração ocasiões sociais e traços étnicos e culturais.





quando a tecnologia e a maquiagem se juntam, é isso que acontece: ariel!



O design às vezes precisa especular. Ariel demonstra essa ideia muito bem por meio de uma interface (ainda) inexistente.

Prof. Paulo Victor



moodboard de referências

A Ariel já possui uma interface para ajudar a fazer o look certo em uma série de referências que combinam com o momento atual. Não se esqueça de atualizar para o seu tipo de rosto, traços e cores que separam e ajudam a definir sua beleza.

tecnologia de imagem embutida

Com a tecnologia de imagem embutida, a Ariel já possui uma interface para ajudar a fazer o look certo em uma série de referências que combinam com o momento atual. Não se esqueça de atualizar para o seu tipo de rosto, traços e cores que separam e ajudam a definir sua beleza.



FreeIndie

CDP



Emeli Aderaldo, Gabryella Almeida, Luiza Guedes, Jefferson Uchôa, Talita Maciel e Maria Clara Alves



O trabalho teve como objetivo construir um festival musical fictício, para depois da pandemia de Covid-19, no ano de 2025. O tema do festival era a música Indie e tinha como objetivo principal a exposição de artistas desconhecidos. A identidade visual foi inspirada em movimentos musicais dos anos 60 e 70. As peças produzidas foram de cartazes a publicações no Instagram, passando por vídeos, ingressos e itens promocionais.

Feira da Pechincha

Direção de Arte

Projeto Integrado II

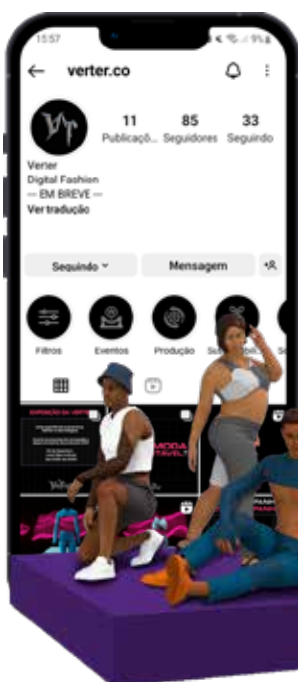
Emeli Aderaldo, Jefferson Uchoa,
Maria Clara Alves e Marisângela Sousa

Feira da Pechincha é uma feira que tem como objetivo coletar roupas, acessórios, calçados e utensílios para a realização de bazares com preços simbólicos. Neste projeto, a equipe buscou dar visibilidade à feira com uma nova identidade visual e materiais promocionais diversos, como posts para redes sociais, vídeos e cartazes, dentre outros.



Verter

CDP



Alessandro Mendes, Ana Beatriz Tomaz, Ariadne Coelho, Isaac Deusdara, Neuton Junior, Arusha Gomes, Breno Oliveira, Emeli Aderaldo, Ana Julia, Breno Ribeiro, Carlos Costa, Esdras dos Anjos, Iana Oliveira, Felipe Silva, Heron Veríssimo, Gabriel Okidoi, Matheus Benevenuto, Guilherme Gamal, Gleisson Marques, Higor Camelo, Hugo Maciel, Jefferson Uchoa, Lázaro Freitas, Karen Oliveira, João Victor Serra Souza, Vinícius da Silva, Eduardo Almeida, Marcos Macedo, Luis Guilherme Viana, Matheus Dantas, Marisângela Lima, Pedro Henrique Oliveira, Mariana Calado, Maurício Campos, Mônica Krieger, Paula Soares, Larissa Uchoa, Rodrigo Lima, Ruan Gabriel, Tainá Farias, Talita Maciel, Vivian Pedrosa e Yan Vancelis

Verter é uma proposta de vestuário físico e digital, permitindo uma visualização de roupas em modelos 3D, por meio filtros em redes sociais e utilizando-se de Realidade Aumentada e Modelagem Tridimensional.

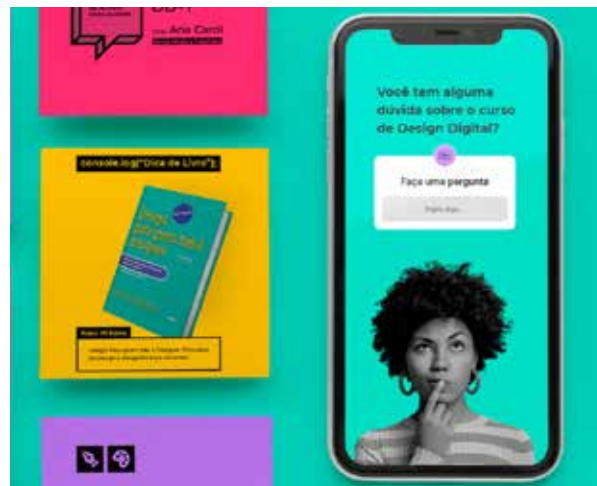
DD+

Direção de Arte



Ariadna Cavalcante, Guilherme Mendes, Anna Julia, Pedro Moraes e Ana Carolina

DD+ surge com o objetivo de popularizar o Design Digital, comunicando-o através das experiências geradas pelo estudo no curso. O propósito do projeto consiste em gerar uma conexão entre os alunos da Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá, professores e o público externo em geral. O trabalho contou com identidade visual formada por marca, itens de papelaria, produtos promocionais, publicações, dentre outros itens.



Opinião

Por que estudantes de Design Digital devem aprender a programar?

O curso de Design Digital baseia-se em quatro pilares: Design, Computação, Artes e Comunicação. A área computacional parece ser aquela que mais gera dúvidas e resistências. Pretendo aqui tentar esclarecer por que programar é tão importante para estudantes de Design Digital.

Estamos falando de design de produtos digitais

Um jeito bem simples de definir design é compreendê-lo com 3 movimentos: análise, síntese e avaliação. Do ponto de vista do design de produtos digitais, a síntese normalmente envolve a criação/modificação de um artefato digital: site, aplicativo, dispositivo embarcado, vestível etc. A proposta sempre tem algum nível de programação. Ideia boa todo mundo pode ter, mas colocá-la em prática só consegue quem tem competência técnica. Mesmo que não seja este/esta designer que vá colocar a mão na massa, ele/ela pode cumprir um papel essencial na definição de requisitos, funcionalidades, arquiteturas, linguagens, frameworks... É um papel estratégico conceber o produto e tomar decisões técnicas sobre ele. E isso não é pouca coisa.



Profa. Ingrid Monteiro

Programar é uma habilidade básica

O pensamento computacional é uma habilidade para o completo letramento das pessoas, junto a ler, escrever e contar, e aprender a programar é uma das formas de desenvolvê-lo. Pessoas de todas as áreas podem se beneficiar desta habilidade não apenas para lidar com as tecnologias em suas vidas, mas para desenvolver um pensamento crítico sobre as consequências do design. Saber ler e fazer contas

faz com que as pessoas sejam incluídas em atividades básicas da sociedade. Saber programar pode fazer com que as pessoas conheçam os meandros da tecnologia. Portanto, estudantes de design digital deveriam vê-las como oportunidade de aprendizado de pensamento computacional.

Vagas, vagas e mais vagas

Mesmo que você almeje atuar nos outros pilares promovidos pelo curso, concluindo satisfatoriamente as disciplinas obrigatórias e obviamente aprendendo a programar, caso tudo dê errado, vai sem dúvidas poder trabalhar com programação. Pense assim: o seu pior caso ainda é um caso muito bom. Da lista dos 25 cargos com demanda crescente no Brasil em 2022, segundo o LinkedIn, 19 estão diretamente relacionados a tecnologia e/ou design. Imagine então que beleza seria atuar na sua área desejada e ainda assim saber programar!

Conhecimento nunca é demais

Caso ainda não tenha conseguido responder à pergunta do título, peço que responda a sua versão negativa: Por que não aprender a programar? Como professora e eterna estudante, não consigo ver a aquisição de um novo conhecimento, uma nova habilidade como algo ruim (considerando que não estamos ensinando nada para o mal). Já ouvi muitas vezes relatos de estudantes e egressos atuando como designers (de produto ou de interação) contando sobre colegas e chefes que ficam positivamente impressionados quando eles ou elas falam que sabem programar ou que demonstram que sabem sobre o que os “devs” estão falando.

Sugiro então aproveitar este pilar do curso como uma boa oportunidade para aprender este aspecto tão importante e que vai, sem dúvidas, ser um diferencial para você, em qualquer área que você queira atuar.

Modelagem Tridimensional

Praça

Leticia Maciel





UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ