

GUÍA PRÁTICO DO WEB DESIGNER

FRONT-END
HTML
CSS
JAVASCRIPT



BACK-END
PHP
PYTHON
C SHARP

Para Iniciantes

Com o avanço cada vez mais da internet é necessário mais do que nunca estar dentro da Rede Mundial de Computadores, a **Net** para os amigos íntimos. Hoje com um custo mínimo para acessar a Internet pessoas do mundo inteiro procuram estar sempre inteirado do assunto sobre Internet e dos recursos que ela oferece, ainda mais agora com meios de acesso gratuito através **Youtube** e outros. Você sabe que a Internet é o meio fácil de se comunicar com as pessoas, localizar informações sobre política, economia, notícias, educação, imagens, enfim qualquer tema que precisar, até mesmo assuntos quentes. Pela Internet também você pode fazer amigos, divulgar trabalhos, fazer conferências através de programas de bate papo. Mais ainda, você pode comprar, vender e divulgar o seu negócio pela Internet, através de aplicativos voltados para web, desenvolvidos em vários tipos de plataforma. E tudo isso, graças aos web designers e desenvolvedores web. Neste Guia do web designer você vai encontrar os passos necessários do zero, para se tornar um web designer de uma forma profissional e competente para o mercado digital que cresce dia após dia, pois a tecnologia não para avançar. E você? Vai ficar de fora dessa grande oportunidade?

Sumário

INTRODUÇÃO	1
WEB DESIGNER PRECISA SABER PROGAMAR?	3
INTERFACE PARA WEB	4
• O que é um Layout?	5
• O que é um Template?	6
• As 10 linguagens de programação mais usadas no mundo	7
IMPORTÂNCIA DO HTML	12
DESENVOLVENDO UM TEMPLATE PARA WEB	12
ERA DA TRANSFORMAÇÃO	17
• Criatividade	17
• Inovação	17
• Transformação	17
• Conceito de Copiar	18
• Significado de Cópia	19
• Significado de Plágio	19
• Definição dos direitos autorais	19
• Copyright	20
• Domínio público	20
• Copyleft	20
• Alguns direitos reservados	20
CONCEITO DE IMAGEM	21

Sumário

TIPOS DE IMAGEM	22
• Bitmap	22
• Vetor	22
FORMATO DE IMAGEM	23
• JPEG	23
• BMP	23
• GIF	23
• TIF	24
• PDF.....	24
• SVG	24
• EPS	24
• PNG	25
BANNER	25
• O que é um Banner	25
• Onde utilizar Banners?	25
FORMATOS TÍPICOS DE BANNER	26
LOGO	27
• Logotipo, Marca e Logomarca, qual a diferença?	27
• Logotipo	27
• Marca	28
• Logomarca	28

Sumário

- Slogan 28
- Slogan Famosos 29

FINALIZANDO O TEMPLATE 30

CONCLUSÃO 33

AGRADECIMENTO 34

Introdução:

Com o avanço cada vez mais da internet é necessário mais do nunca você estar dentro da rede mundial de computadores, a **Net** para os amigos íntimos. Hoje, com um custo mínimo para acessar a internet pessoas do mundo inteiro procuram estar sempre conectados e inteirados sobre internet e os recursos que ela oferece, ainda mais agora com os meios de acesso gratuito através do **Youtube**.

Você sabe que a internet é o meio mais fácil de se comunicar com as pessoas localizar informações sobre política, economia, notícias, educação, imagens, enfim qualquer tema que precisar, até mesmo assuntos quentes. Você também pode fazer conferências através de programas de bate papo, fazer amigos e divulgar seus trabalhos. Mais ainda você pode vender, comprar, e divulgar o meu negócio pela internet através de aplicativos voltados para a web, desenvolvidos em qualquer plataforma para atender os usuários da **Net**.

É necessário entender que essas informações se propagam através de páginas no formato de hipertextos, ou seja **HTML (HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE)**, tornando a web cada vez mais dinâmica. Por isso é necessário hoje, qualquer pessoa navegante da internet ter um conhecimento mínimo sobre **HTML** para que assim ela possa fazer sua própria **home page** e criar seu website para que suas informações pessoais ou comerciais possam velejar pela internet e possam atingir seu público.

O guia prático do **Web Designer**, é um guia voltado para usuários leigos no assunto sobre: construção de **Homepage** para web. **A word wide web** (Rede Mundial) - comumente conhecido como **www w3c** ou **web**, é um sistema interligado de páginas da web públicas acessíveis através da internet. A **web** não é o mesmo que **internet**: a web é uma das muitas aplicações criadas no topo da Internet.

O **Web Designer** evoluiu bastante nos últimos anos, acompanhando rapidamente a chegada das novas maneiras de acessar a internet. Há pouco mais de uma década, os web designers pensavam basicamente na navegação e na cara que os sites teriam. Hoje precisam pensar a aplicação de seus projetos em diferentes plataformas, o público-alvo, o impacto nas mídias sociais, etc.

O trabalho do **Web Designer** só cresceu e se diversificou nos últimos tempos. A popularização de aplicativos e as diferentes maneiras de lidar com a internet ajudaram muito nesse processo. Hoje, além da tradicional atuação em sites de notícias, promocionais, corporativos e de comércio eletrônico, o web designer é figura essencial no desenvolvimento de projetos de:

- Aplicativos
- Newsletters
- Games
- Sistemas
- Banco pela internet
- Conteúdos para mídias digitais.



Sabe a **Netflix** ? O **Instagram**? O **Facebook**? O **YouTube**? Todos, sem exceção, tem o trabalho de uma equipe de web designers por trás, independentemente se você acessa pelo computador, pelo tablet ou pelo celular. O trabalho desse profissional não é só pensar no design da página ou do site que precisa fazer. Ele é responsável por um processo muito mais amplo de criação, que envolve:

- Colaborar com a arquitetura da informação de cada projeto, levando em conta as necessidades do público-alvo e as especificidades de cada plataforma.
- Elaborar um mapa de navegação que vai facilitar o trabalho dos desenvolvedores.
- Fazer um estudo de uso de cores e aplicações para cada projeto.
- Garantir a correta aplicação da marca, das cores, das fontes, dos elementos de identidade, etc.
- Desenvolver materiais que respeitem a linguagem das redes sociais onde serão veiculados.

O **web designer** é o artista do computador. O profissional do web designer concilia elementos fundamentais, como beleza, utilidade e experiência de navegação. Como esses elementos nem sempre caminham na mesma direção, o web designer precisa buscar seu equilíbrio, identificando quais aspectos são mais relevantes para determinada marca, e saber enfatizá-los sem abrir mão dos demais. Como o nome já diz, o web designer é o **designer** que cria para a **web**.

Web designer precisa saber programar?

Na teoria, o web designer foca apenas nos elementos visuais (que não são poucos!) Muitos confundem o trabalho do web designer com o trabalho do desenvolvedor web (**Web Developer**), que pode ser atuado com **Front-End** ou **Back-End** ou **Full Stack**. O trabalho do desenvolvedor web usa as mais variadas e complexas linguagens de programação e o web designer concilia elementos visuais como estilo e interface.

Assim como o desenvolvedor web também entende a linguagem do web designer, cabe ao web designer adquirir ao menos noções básicas de programação web. Desta forma, é possível entender melhor o trabalho e os desafios que surgem no desenvolvimento dos sites, até mesmo para perceber como o design pode ajudar a solucioná-los.

Conhecimentos de programação podem ser um grande diferencial para um web designer. O recomendável começar do básico, como, Linguagem de marcação de **Hipertextos**: **+HTML**, Folha de estilo em cascata: **CSS** e linguagem de programação **JAVACRIPT**.

Muitos também confundem linguagem de marcação de hipertexto: (**HTML**), com programação web. O **HTML** é a base de toda a aplicação, sendo usada para criar a estrutura fundamental do conteúdo de um site e seus principais elementos, como rodapé, cabeçalho, menus, barra lateral etc. Logo em seguida, todo desenvolvedor **Front-End** precisa saber programar usando **CSS**, em inglês, **Cascading Style Sheets**, em tradução livre, páginas em estilo cascata. Esta linguagem é usada para organizar sessões, criar efeitos de transição e definir o design de uma página, como fontes, cores e estilo. Podemos dizer que o **CSS** é um complemento ao **HTML**. Se seu site ou aplicativo fosse uma casa, o **HTML** seria responsável por subir as paredes e o **CSS** por pintá-las e decorá-las.

JAVASCRIPT

Esta sim, é uma linguagem de programação responsável por comandos e comportamentos que melhoram a usabilidade de um site, deixando-o mais dinâmico e afetando positivamente a experiência do usuário. É importante destacar que **JavaScript** não é a mesma coisa que **Java**. Mas não se preocupe com tantos conceitos, pois estamos apenas começando e no decorrer das próximas etapas veremos cada conceito abordado detalhadamente.

Framework e Bibliotecas: a versatilidade de linguagens como **JavaScript** e **CSS** tornaram possível o desenvolvimento de bibliotecas e **Frameworks**. As bibliotecas, como o **jQuery**, ajudam a reduzir a quantidade de linhas de um código sem alterar sua função. Já os **Frameworks**, como o popular **Bootstrap**, deixam mais ágil o desenvolvimento de sites, aplicativos e páginas para os desenvolvedores **Front-End**, e ajudam a criar **Layouts Responsivos**.

O desenvolvedor **Front-End** é responsável pela experiência do usuário dentro de uma aplicação web, é ele quem vai desenhar e desenvolver as páginas com as quais, posteriormente, o usuário irá interagir. O **Front-End** também inclui elementos que determinam a identidade visual de um site ou aplicativo, por isso, além do conhecimento de linguagens de programação específicas, um desenvolvedor dessa área só tem a ganhar se tiver noções de design, **Arquitetura da Informação** e **UX**.

Para ser um desenvolvedor **Front-End** você precisa aprender algumas linguagens, como **HTML**, **CSS**, **JAVASCRIPT**. Para ser um desenvolvedor **Back-End** você precisa se envolver com a lógica de programação web. Mas não se preocupe com tanta informação até o momento, lembre-se que você está começando do zero, portanto, de o melhor de si com calma e paciência.

Essas são as principais linguagens utilizadas para criar interfaces de uma aplicação. Como a **web** tem um vasto conteúdo, existem diversos websites e aplicações mal elaborados e com conceitos meia boca. Infelizmente essa é razão por existir amadores acomodados na **Net**. Isso é fato e não tem como negar. Foi por esse motivo que a **Hweb** criou o **Guia Prático do Web Designer**! Conceitos que você realmente precisa saber sobre como elaborar seus projetos **web** do zero, passo a passo estão aqui!

Interface para web

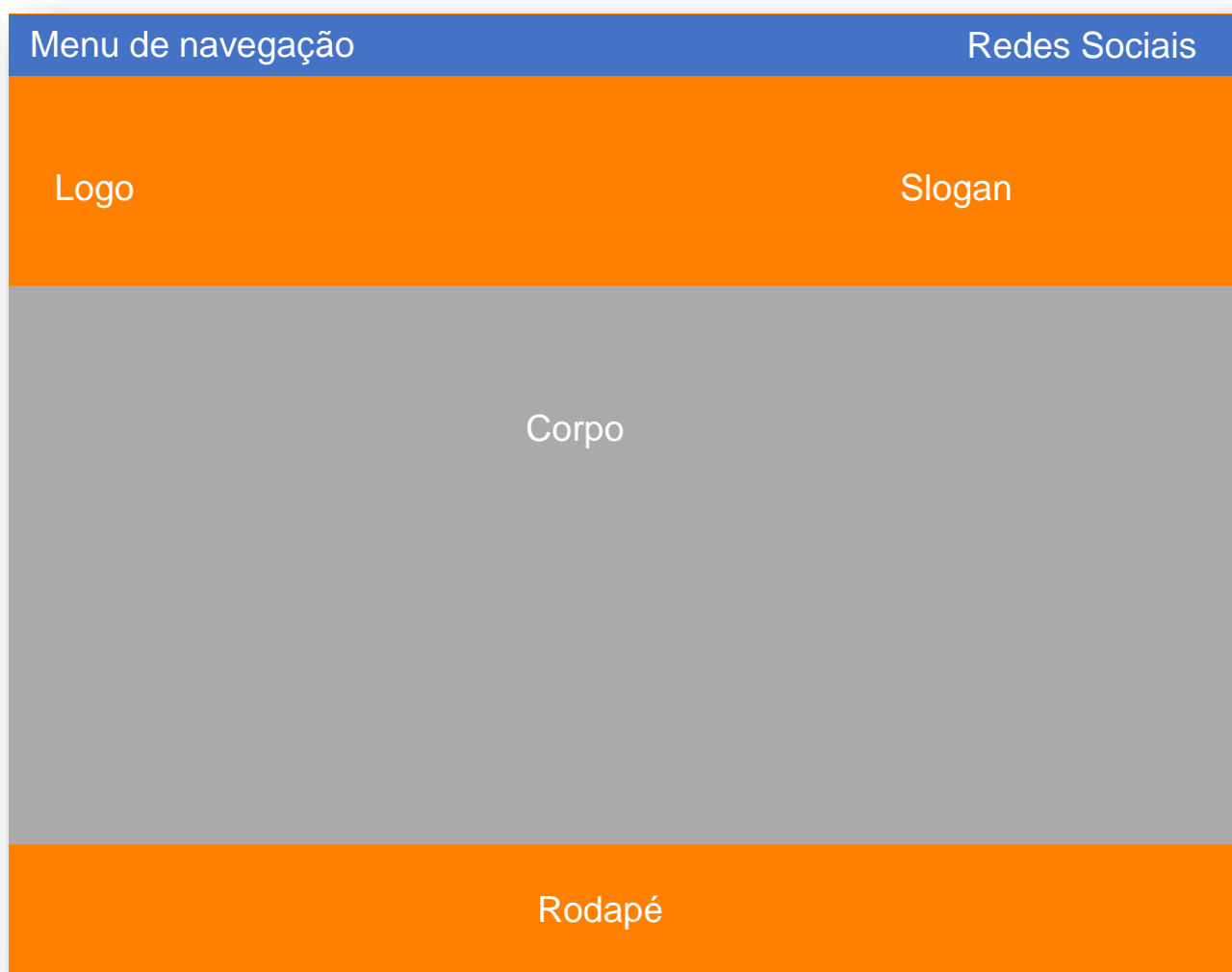
Vamos elaborar uma interface para **WEB**, passo a passo, para isso é necessário que entenda alguns conceitos para elaboração de seus projetos futuros. **Preste bem atenção!**

Um projeto na **web** se inicia partir de um layout ou template. Qual é a diferença entre **Layout** e **Template**? Vamos entender melhor estes dois conceitos:

O que é um Layout?

Layout é uma palavra inglesa, muitas vezes usada na forma portuguesa "leiaute", que significa plano, arranjo, esquema, design, projeto. Sendo assim, o **Layout** consiste em um rascunho, esboço ou projeto, um trabalho prévio que dá uma ideia de como será a aparência final da página em questão. Pode ser um desenho simples numa folha ou algo mais evoluído, quando o projeto já está em uma fase mais avançada.

Veja o exemplo de um Layout:



O que é um Template?

Template em inglês significa modelo, na linguagem de internet, geralmente são modelos de sites ou fotos ou animações de flash entre outros, pelo qual se baseia para construir um site ou um projeto web. Um *template* também é um modelo a ser seguido, com uma estrutura predefinida que facilita o desenvolvimento e criação do conteúdo a partir de algo construído a priori.

Exemplo de Template:



Deu para notar a diferença entre **Layout** e **Template**?

Mas para exemplificar melhor ainda, vem comigo, acompanhe meu raciocínio: Imagine uma casa bem bonita, pode ser a dos seus sonhos mesmo. Para que esta casa seja construída é necessário a elaboração de um projeto, correto? Portanto, quem vai se encarregar dessa parte, obviamente é um engenheiro, e o mesmo vai precisar também fazer uma planta do projeto.

Depois de tudo projetado e elaborado o engenheiro passa a planta do projeto para o mestre de obras iniciar a construção da casa.

Perceba que o mestre de obras apenas executa o projeto elaborado pelo engenheiro. Dessa mesma forma e nessa mesma linha de raciocínio, o mestre de obras também está apto a construir uma outra casa semelhante, apenas com o modelo da planta anterior que o engenheiro elaborou, não é verdade?

Assim devemos ser na carreira web, web designer não se limita somente a desenhar projetos para web e depender totalmente de layouts. Assim como um mestre de obras não depende somente de projetos elaborado por um engenheiro, para desenvolver outras construções futuras. O **web designer** não precisa necessariamente saber programar, mas deve focar em ampliar na carreira web e ter noção sobre linguagem de marcação de hipertextos (**HTML**) para o desenvolvimento de um web site na Internet.

Lembrando que para a criação de layouts e templates **estáticos**, o uso de **software** é muito útil, já para layouts e templates **dinâmicos** deve ser aplicado o uso de linguagem de programação web, uma vez que nos dias de hoje, a **web** vem proliferando seu conteúdo cada vez mais, com novos recursos, novas ferramentas e novas de linguagens de programação, dentre elas estão as mais usadas no mundo:

1. Linguagem Python

2. Linguagem JavaScript (JS)

3. Linguagem Java

4. Linguagem TypeScript

5. Linguagem Go

6. Linguagem C++

7. Linguagem Ruby

8. Linguagem PHP

9. Linguagem C Sharp

10. Linguagem C

Vamos comentar um pouco sobre cada uma delas:

1. Linguagem Python

A primeira das linguagens de programação mais usadas pelas empresas de tecnologia é Python. Embora tenha sido criado em 1989 por Guido Van Rossum, até hoje continua bastante popular, principalmente por ser open source e de fácil aprendizado.

O objetivo inicial dessa linguagem era ter uma sintaxe semelhante ao ABC, mas com acesso às chamadas de sistema do Amoeba. E desde então, evolui no mercado, sendo bastante utilizada no desenvolvimento web e em machine learning.

O co-fundador e CEO da distribuição Anaconda, Peter Wang, por exemplo, afirma que um dos motivos pelos quais mais gosta de Python é a acessibilidade que ele permite, a facilidade com que o Python se encaixa nos planos.

Vantagens do Python:

- Linguagem de programação open source;
- Fácil aprendizado;
- Versatilidade.

2. Linguagem JavaScript (JS)

A segunda das linguagens de programação mais usadas pelas empresas de tecnologia, conforme pesquisa do GitHub, é o JavaScript. Embora mais moderno que o Java, o JavaScript é uma linguagem que está no mercado também desde a década de 90. Mas sua universalidade e interatividade ainda garantem que seja uma das linguagens de programação mais populares entre as empresas, inclusive no desenvolvimento de machine learning e inteligência artificial, tendências de mercado.

A linguagem de programação interpretada, originalmente desenvolvida para permitir a interação de scripts com o usuário sem passagem pelo servidor, é bastante utilizada também em desenvolvimento web (junto ao HTML, ao CSS e ao PHP), criação de jogos e aplicativos para celular

Vantagens do JavaScript:

- Linguagem de programação simples, universal e multiplataforma;
- Rápido desenvolvimento;
- Comunicação assíncrona.

3. Linguagem Java

Java é a terceira das linguagens mais usadas em empresas de tecnologia e se destaca por permitir que os programas desenvolvidos sejam compilados para aparelhos distintos de maneira mais fácil.

Além da portabilidade, programas desenvolvidos em Java se adaptam mais facilmente conforme o crescimento de uso, e códigos criados em uma versão antiga continuam a ser reconhecidos em versões atuais.

Atualmente, o Java é a linguagem mais utilizada para criar aplicativos Android.

Vantagens do Java:

- Escalabilidade;
- Portabilidade;
- Retro compatibilidade.

4. Linguagem TypeScript

O TypeScript segue na 4ª posição entre as linguagens de programação mais populares de 2021. E é impossível não compará-lo com o JavaScript, na 2ª posição. Afinal, a linguagem criada pela Microsoft é um super conjunto do JavaScript e oferece todos os seus recursos, mas com um sistema de tipos TypeScript. Utilizar o TypeScript ao invés do JavaScript, permite feedbacks de erros mais rápidos e processos de refatoração mais fáceis. Ainda, pode ser adotado gradativamente em uma base de código. Contudo, a aprendizagem é mais difícil, o que impacta a produtividade do time.

Vantagens da linguagem TypeScript:

- Feedbacks de erros;
- Facilidade no processo de refatoração;
- Autocomplete da linguagem;
- Migração de linguagem gradativa;

5. Linguagem Go

Em 5º lugar entre as linguagens de programação mais usadas pelas empresas no mercado de TI, está o Go. Lançado em código livre pelo Google, em 2009, o objetivo do Go era unir características que o time responsável considerava ideais para programar. O resultado foi uma linguagem de programação capaz de construir programas eficientes, simples e confiáveis. Com foco em produtividade e programação concorrente, a linguagem de programação compilada já foi utilizada em partes e projetos de produtos como: Google, Dropbox, Uber, Twitch e Netflix.

Vantagens da linguagem Go:

- Alta performance;
- Curva de aprendizado simples;
- Eficiência na compilação de códigos;
- Concisão e rapidez.

6. Linguagem C++

O C++ aparece em 6º lugar da lista e mostra que, mesmo com o tempo, ainda é uma das linguagens favoritas entre as empresas.

Desenvolvido em 1980, o objetivo do C++ era unir facilidade na hora de escrever códigos de sistemas complexos à agilidade de performance, através da adição de funcionalidades à linguagem C.

Da indústria de jogos ao mercado financeiro, grandes aplicações, sistemas operacionais e microcontroladores, o C++ é bastante utilizado por empresas como Facebook, Adobe, Eletronic Arts (EA) e até mesmo Google e Microsoft.

Vantagens do C++:

- Versatilidade;
- Alta performance;
- Uso em sistemas complexos.

7. Linguagem Ruby

Programação orientada para objetos (POO), o Ruby ocupa o 7º lugar entre as linguagens de programação mais usadas pelas empresas no final de 2021.

A agilidade ao escrever códigos que consigam rodar funcionalidades e o framework Ruby on Rails (hoje em código aberto) são as principais razões por ser uma das linguagens favoritas na programação, sobretudo no desenvolvimento web e em MVPs.

A desvantagem é a dificuldade em escalar, devido ao alto processamento.

Vantagens do Ruby:

- Sintaxe de fácil leitura;
- Agilidade no lançamento de aplicações web.

8. Linguagem PHP

Quase encerrando a lista, temos o PHP na 8ª posição, uma das linguagens de programação mais utilizadas em páginas web.

Seus diferenciais são incluir funções que não seriam suportadas pelo HTML e integrar informação da página a bancos de dados MySQL.

Vantagens do PHP:

- Funções no desenvolvimento de páginas web;
- Integração de informações a bancos de dados MySQL.
- Agilidade, flexibilidade e praticidade.

9. Linguagem C Sharp

O C#, na 9ª posição da lista de linguagens de programação mais usadas no final de 2021, é outra variação da linguagem C bastante popular, embora já tenha sido mais utilizada. Executado no framework .NET, sua complexidade é encarada como uma desvantagem em relação a outras linguagens. Porém, o C# continua sendo bastante utilizado na indústria de jogos. Além disso, está em sua versão 5.0 e continua evoluindo, sendo considerado de fácil ambientação mesmo para iniciantes.

Vantagens do C#:

- Acessibilidade para iniciantes;
- Linguagem multiplataforma.

10. Linguagem C

Há diversas outras linguagens de programação, várias das quais levantadas pelos números do GitHub. Então, para finalizar o ranking das 10 linguagens de programação mais usadas no final de 2021, trazemos o C, linguagem que originou o C# e o C++.

Mesmo sendo uma linguagem de programação considerada antiga, o C é visto como vantajoso por facilitar a portabilidade de aplicações entre dispositivos.

Além de funcionar em quase todos os tipos de sistemas, não exige tanto de performance quanto outras linguagens. Por essa razão, ainda é bastante utilizado em dispositivos com IoT (Internet das Coisas).

Vantagens da linguagem C:

- Portabilidade;
- Baixa exigência de performance das máquinas;
- Dispositivos com IoT.

Importância do HTML

O uso da linguagem de marcação de Hipertextos (**HTML**) é indispensável no desenvolvimento de websites. O **HTML (HYPertext MARKETIGE LANGUAGE)** não é uma linguagem de programação, e sim uma linguagem de marcação de **Hipertextos**, ou seja: Através destas marcações, que são digitadas em um editor de textos qualquer, desde o bloco de notas até o mais sofisticado, é gerado um documento **HTML**.

O **Navegador/Browser** interpreta esses códigos e retorna para web como resposta, o projeto do que foi digitado no documento **HTML**. Na próxima apostila do Curso você vai entender melhor sobre o referido assunto, pois o foco aqui é mostrar para você conceitos de web designer e como aprofundar na carreira web desde o começo, ou seja, começando do zero. Portanto desenvolveremos apenas uma interface estática para web.

Desenvolvendo um Template para web

Agora que já entendeu a diferença entre layout e template, vamos desenvolver um template para **web**, ou seja, vamos desenvolver um modelo de template já criado e deixá-lo pronto para ser inserido em um **Documento HTML**.

Você precisa ter em seu computador, instalado um software editor de imagens. Os mais utilizados e recomendados para essa tarefa são os softwares **FOTOSHOP** ou **FIREWORKS** da Adobe. Lembrando que você pode usar o software de sua preferência. Durante o curso usaremos o software **FIREWORKS** que é semelhante ao **FOTOSHOP**.

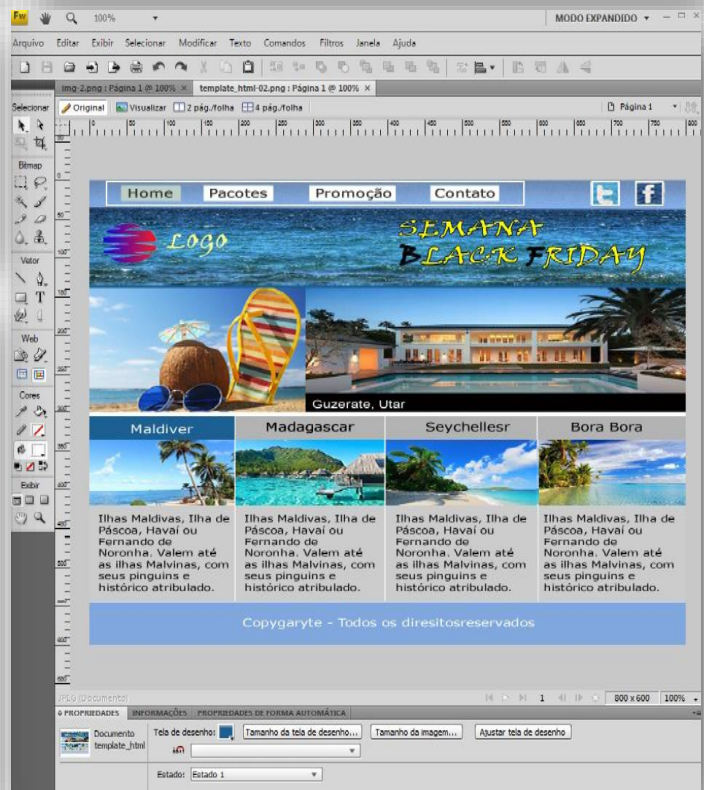
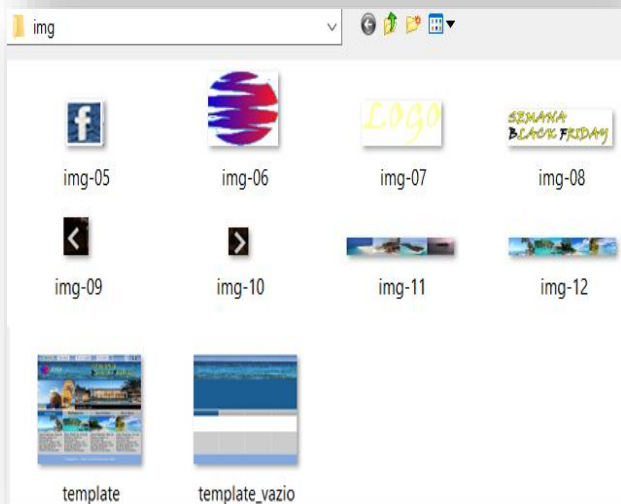
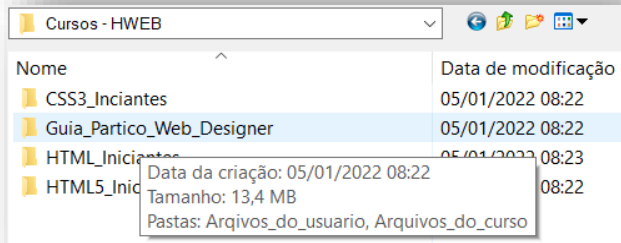
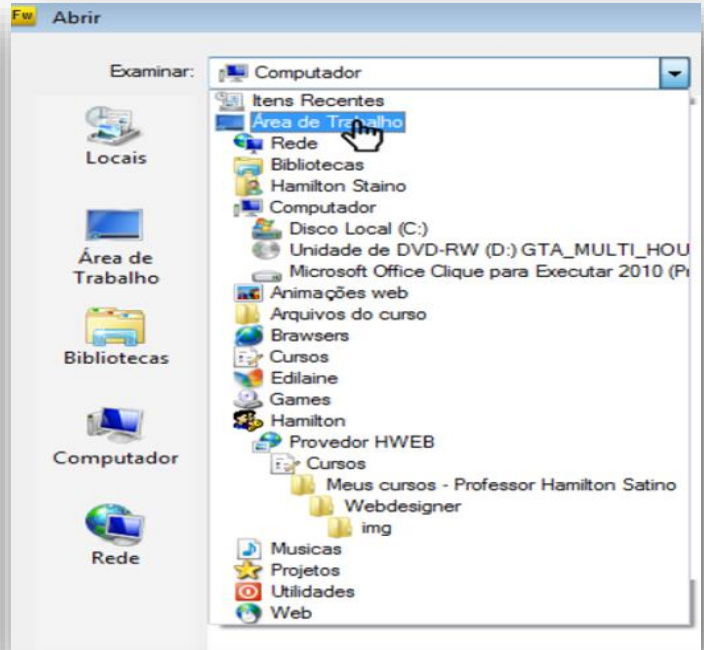
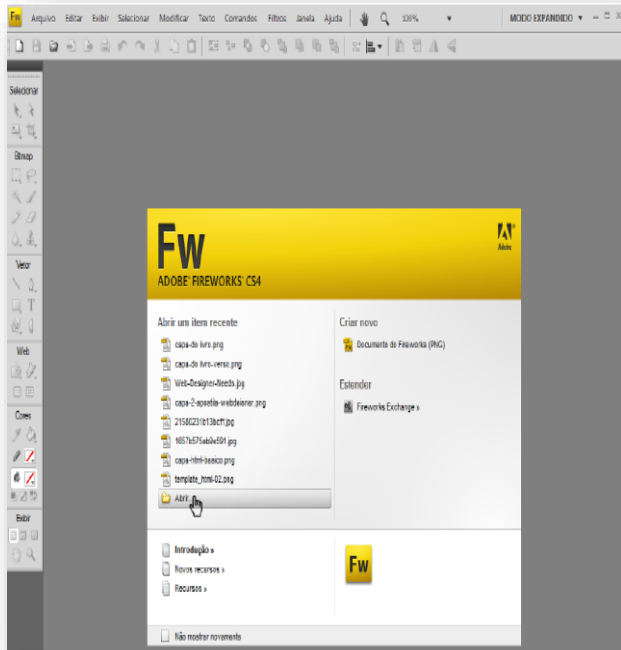
Na pasta img onde você fez o download dos arquivos, de um duplo clique na imagem: **template.png**, para visualizar a imagem do template que vamos desenvolver do zero. Com o software aberto vamos abrir o arquivo da imagem que selecionamos.

Na tela de apresentação do programa clique em abrir, vá até a opção área de trabalho, ou diretório que salvou a pasta img na qual contém a imagem **template** e por fim de um duplo clique no arquivo para abri-lo no programa.

WEB DESIGNER



Siga as instruções conforme a descrição abaixo:



Com a imagem do template aberta, vamos descobrir sua extensão total, ou seja, a sua altura e a sua largura. Para fazer isso é muito simples utilizando um editor de imagens. Clique na área fora da imagem e depois de um clique na aba: tamanho da imagem, que se localiza na parte inferior.

Siga as instruções abaixo:

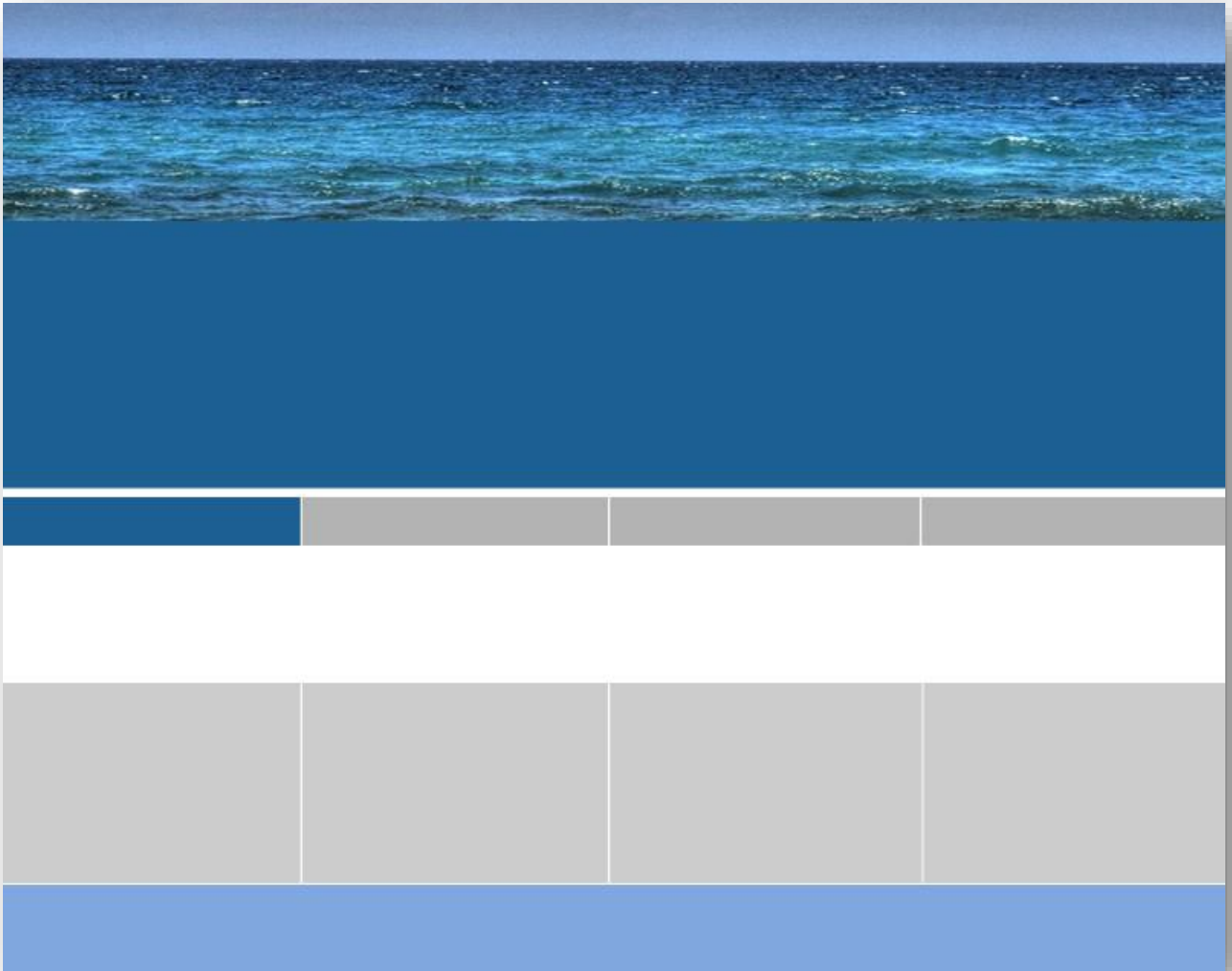


Perceba então que as dimensões da imagem em pixels é 800 px de largura e 600 pixel de altura, e em polegadas é 11.11 cm de largura por 8.3 de altura.



Em um documento **HTML** o que importa é que todas as medidas da imagem estejam em pixels, pois é desta forma que o **Navegador /Browser** interpreta as dimensões de um projeto no documento **HTML**. A área total da imagem do template: **800 px** por **600 px** no documento **HTML** será o container do layout. Para que entenda melhor, preste bem atenção: Lembra do exemplo do engenheiro e do mestre de obras? Portanto, o que vamos fazer é simplesmente deixar este modelo de template preparado para ser inserido no documento **HTML** que vamos criar na próxima Apostila do curso: **HTML Básico para Incitantes**.

Agora vamos descobrir as medidas de cada área dos itens que compõem o template. Para fazer isso, precisaremos da imagem do template sem os itens que o compõem. Com editor de imagens aberto localize a pasta Arquivos_do_usuario, abra a pasta img e selecione a imagem: template_vazio.png.



Perfeito, essa é a estrutura padrão do template. Perceba que com esse mesmo modelo de template criado você ainda pode modifica-lo e transforma-lo em um outro modelo de template para web, sem ter que criar um layout do zero.

Era da Transformação

Hoje, estamos na era da Transformação. Como assim? Era da Transformação? Calma, vem comigo, que eu te explico! Vamos entender os seguintes conceitos:

CRIATIVIDADE, INOVAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO:

. Criatividade é **Pensar** em coisas novas



. Inovação é **Fazer** coisas novas e valiosas



. Transformação é **Modificar** coisas criadas e transformar em algo novo



Lembra do exemplo do exemplo do engenheiro e do mestre de obras?

Perceba, que transformar não é a mesma coisa que copiar, plagiar nem tão menos roubar ideia do próximo, mas sim poupar tempo e avançar na carreira da maneira mais prática.

Para que não fique nenhuma duvida, preste bem atenção neste outro exemplo muito comum que vemos constantemente no mundo da mídia:

Vamos citar aqui o Programa do **Big Brother** exibido pela Emissora de TV **REDE GLOBO**. Agora pensa e um outro programa semelhante, só que desta vez exibido pela emissora de TV **REDE RECORD**. Começou a clarear né? Isso mesmo, **A Fazenda**, e se tratando da mídia, esse é o mundo em que vivemos. Era da transformação! Como diz o ditado: **Hoje em dia tudo se copia!** Eu poderia citar “N” exemplos, cada um mais convincente que o outro, como por exemplo: montadoras de veículos, Industrias, e-comece , etc. Mas creio eu que com toda essa explicação já deu para compreender o conceito de **Transformação**, meu amigo(a)! Agora vamos esclarecer algumas conceitos importantes: Preste bem atenção:

- **Conceito de Copiar:**

1. Fazer cópia, reproduzir: copiar uma frase do livro
2. Imitar: copiar o comportamento de alguém
3. Escrever o mesmo que o colega: copiar as respostas do vizinho

Exemplos com a palavra Copiar

“Os partidos da oposição já contestaram o programa do novo Governo, que foi apresentado esta tarde.

Os partidos consideram que ao copiar as propostas eleitorais, o Executivo não aprendeu a lição das urnas.TSF, 02.11.2009”

“Os alunos da Universidade de Sevilha, em Espanha, viram reconhecido o direito de copiar nos exames. Ou, pelo menos, de olhar para o exame do cole”

- **Significado de Cópia**

Feminino Reprodução manual ou automática de um texto, documento etc.; transcrição. Imitação exata de uma obra de arte: cópia de um quadro. Falsificação ou imitação desonesta de uma obra; plágio: o livro é uma cópia de outro.

Figurado: Pessoa que é muito parecida com outra: sou a cópia da minha mãe.

Música: Reprodução de uma matriz fonográfica em disco ou fita. Grande quantidade; abundância.

- **Significado de Plágio**

Substantivo masculino: Ação ou efeito de plagiar, de expor ou de mostrar uma obra intelectual de outra pessoa como se fosse de sua própria autoria.

Jurídico: Apresentação que alguém faz de algo, como se fosse de própria autoria, quando na verdade foi criado ou pertence a outrem; cópia, imitação: plágio de um livro, trecho de música, de uma pintura etc.

Frases com a palavra plágio

Quando se rouba de um autor, chama-se **plágio**; quando se rouba de muitos, chama-se **pesquisa**.

- *Wilson Miner*

Fonte: <https://www.pensador.com/frase/MTI2OQ/>

As ideias são propriedade comum de toda a gente; só os autores de vaudevilles reclamam contra o plágio.

- *Benjamim Constant 1*

Fonte: <https://www.pensador.com/frase/NTA0MDEw/>

- **Definição de direitos autorais**

Direitos autorais são uma série de leis criadas para garantir a circulação e veiculação da produção cultural, seja ela por meio de livros, jornais, discos, filmes ou vídeos. São esses direitos que garantem a artistas e divulgadores instrumentos para recuperar o capital investido, além de assegurar o respeito à autoria das obras. A chegada da internet e sua utilização como meio de veiculação tornou possível a criadores e produtores distribuir suas obras sem custo. Assim, foi necessário estabelecer novas licenças para regulamentar esse mercado. Conheça algumas das mais utilizadas hoje em dia.

- **Copyright**

Direito autoral tradicional, definido pela expressão “todos os direitos reservados”. Significa que todos os direitos relativos àquela obra, como reprodução, alteração, distribuição comercialização, pertencem ao seu criador ou editor e só podem ser utilizados com sua autorização.

- **Domínio público**

No Brasil, uma obra passa a ser de domínio público 70 anos depois da morte do seu criador. Isso significa que qualquer um tem o direito de reproduzi-la ou comercializá-la sem pagar nada.

- **Copyleft**

Criado pela Fundação Software Livre (**FSF**), o termo surgiu como brincadeira (**em inglês, right significa “direito” e left, “esquerdo”**) e acabou se tornando sério. Um **software** livre é aquele que está liberado para uso, cópia e alterações. É possível mexer no programa, criar aplicações e corrigir erros, deixando todas essas mudanças igualmente liberadas para mais alterações.

- **Alguns direitos reservados**

A expressão “alguns direitos reservados” refere-se a uma série de licenças “ajustáveis” derivadas do **copyleft**. A transformação digital é o processo de integrar **tecnologia digital** a todos os aspectos da empresa, o que exige mudanças fundamentais de tecnologia, cultura, operações e entrega de valor. Para aproveitar melhor as tecnologias emergentes e sua rápida expansão nas atividades humanas, uma empresa precisa se reinventar, transformando radicalmente todos os seus processos e modelos.

A transformação digital requer uma mudança de foco para a borda da empresa e data centers mais ágeis, para suportar essa borda. Isso também significa se livrar da tecnologia legada, que pode custar caro para a empresa manter, além de alterar a cultura da companhia para apoiar a aceleração que vem com a transformação digital. Para finalizar, ficou bem claro para você que modificar algo já existente e transforma-lo em algo novo e útil a seu favor é a coisa mais natural e normal que não só vemos, mas convivemos :no Mundo dos **Negócios**, na **Mídia**, na **Era Digital**, em fim no dia a dia! Sem aferir o próximo, respeitando as leis e sempre fazendo uso do senso, e da coerência!

Perfeito, antes de dar sequencia no preenchimento do template, vamos entender um pouco a respeito de **imagens, texto, logo, logomarca, slogan e banner**, ou seja os principais atributos que compõem o template.

Conceito de imagem



Imagem (do latim: imago) significa a representação visual de uma pessoa ou de um objeto. Em grego antigo corresponde ao termo eidos, raiz etimológica do termo ideal ou eidea, cujo conceito foi desenvolvido por Platão. chapada do teu **pai**", "Preciso de uma imagem para ilustrar a minha **ideia**".

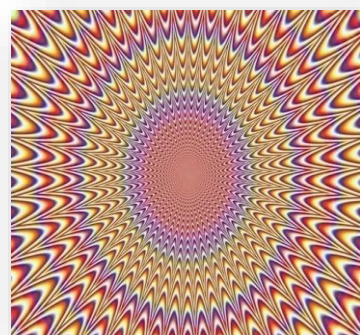
Uma imagem também é a representação visual de um objeto através de técnicas da fotografia, da pintura, do desenho, do vídeo ou de outras disciplinas:

Noutra acepção, este conceito está relacionado com as imagens religiosas ou sagradas, isto é, estátuas, telas ou efígies de divindades ou santos: "Milhares de pessoas reúnem-se para rezar ao pé da imagem de Nossa Senhora de Fátima", "A imagem de Santo António de Sant'Ana Galvão, que iluminava a paróquia do bairro foi alvo de vandalismo, na madrugada de Sábado para Domingo".

Uma imagem óptica é uma figura formada pelo conjunto dos pontos onde convergem os raios que provêm de determinadas fontes graças à sua interação com o sistema óptico.

Fonte: <https://conceito.de/imagem>

Pode-se falar de imagem real (formada no caso de os raios de luz serem convergentes) ou de imagem virtual (que se forma no caso de os raios divergirem depois de passar pelo sistema óptico). Uma imagem pictórica trata-se de uma imagem que é produzida por meio de pigmentos usando alguma técnica que pode ser desenho, pintura, fotografia, gravura, artesanatos, arquitetura, design e outras artes visuais. A imagem pictórica pode ser abstrata, a qual não tem alguma forma ou representação material, ou figurativa, representando algo que seja existente na natureza. Imagem em movimento representa uma imagem que possui várias imagens que surgem uma após outra, cada qual com uma forma ou com cores diferentes, e elas são captadas através de uma câmera. Também existem efeitos de imagens estáticas que parecem se movimentar usando a **ilusão de ótica**.



Fonte: <https://segredosdomundo.r7.com/25-ilusoes-de-otica-que-vao-dar-um-no-em-seu-cerebro/>

Tipos de Imagens

Existem dois tipos de imagens, digitalmente falando: **Bitmap e Vetor**. Não confunda formatos com tipos! Esses dois tipos de imagens serão abordadas neste artigo sobre formatos de imagens. Eles possuem algumas diferenças e afetam diretamente a forma como são utilizados.

Bitmap

Também conhecido como “mapa de bits”(tradução literal) ou imagem **rasterizada (do inglês raster)** esses são os tipos de imagens mais comuns.

Bitmaps são, literalmente, um mapa de bits. Isso significa que a imagem é formada por diversos pontos minúsculos (**pixels**).

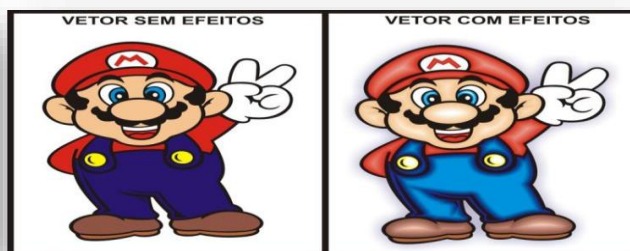
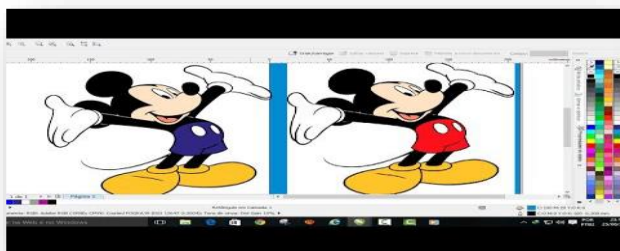
A cada um desses **pixels** é designada uma cor e, através de coordenadas **X e Y**, esses pixels de cores distintas são posicionados em uma malha e, assim, formam uma imagem.

Fotos são bitmaps, veja o exemplo:



Vetor

São imagens que se baseiam em polígonos formados por pontos. Estes pontos são interpretados pelo computador levando em conta as suas distâncias. Sendo assim, os **vetores são infinitamente escaláveis**. Você pode aumentar um vetor o quanto quiser pois não há perda de resolução no processo. Vetores apresentam uma quantidade de detalhes menor que o bitmap pelas suas limitações, porém existem artistas que desenvolveram técnicas usando vetores que aproximam os gráficos de fotos reais, como no exemplo:



Formatos de Imagem

Agora que sabemos a diferença entre estes dois tipos de arquivos, vamos aprender sobre os diferentes formatos de imagem.

JPEG

Ou apenas **JPG**, esse é o mais famoso dos formatos utilizados digitalmente. Sua taxa de compressão ajustável é o que encoraja a sua utilização nos meios digitais. Através dessa possibilidade, você pode equilibrar qualidade/tamanho da imagem. Ainda assim, mesmo no mínimo de compressão mínima, o tamanho do arquivo não fica tão grande (se for uma imagem pequena, que é o ideal para a internet). São altamente recomendadas para os meios digitais, porém não possuem o canal alpha (transparência).

BMP

O significado desta sigla é, literalmente, *bitmap*. Na década de 90 encontrava-se muitas imagens com a extensão “*.BMP*” na internet. O problema é que as taxas de compressão dos arquivos BMP são muito baixas, o que faz com que os arquivos fiquem muito pesados (para que a imagem não perca resolução). Sendo assim, não recomendamos o uso deste formato.

GIF

A sigla significa **Graphics Interchange Format** (formato para intercâmbio de gráficos) e, a princípio, foi o primeiro formato de imagens com alta taxa de compressão (reduzindo sensivelmente o tamanho das imagens e possibilitando um download mais rápido). Popularizou-se por possuir a tecnologia **interlaced**, que possibilita que a imagem seja carregada gradualmente. Sendo assim, o usuário poderia interromper o carregamento tendo apenas parte da imagem carregada. Outro fator que encorajou muito o uso dos **GIFs** nos primórdios da internet foi a possibilidade de se ter imagens com o fundo transparente (canal alpha) e também por poder ser uma mídia não estática. Os **GIFs** possuem uma limitação de cores: apenas 256 cores. Isso faz com que imagens muito complexas percam muitos detalhes. Nos dias de hoje, **GIFs** são praticamente um sinônimo para animações. Este formato possibilita que diversas imagens sejam exibidas em sequência, gerando um clipe sem áudio.

TIFF

Também pode ser encontrado como apenas **TIF**, este formato de imagem é muito utilizado para arquivos que vão ser impressos. Por ser um formato muito versátil (mantém a resolução, possibilita com páginas e camadas, etc.), é também um formato bastante pesado. Não indicado para o uso digital.

PDF

sigla significa **Portable Document Format** (arquivo de documento portátil) e foi criado pela Adobe em 1993. Havia a necessidade de um tipo de arquivo universal, que funcionasse independentemente do software que havia sido usado para a sua execução, do sistema operacional, de sua resolução e tamanho. **PDFs** são muito versáteis pois podem armazenar bitmaps, vetores, textos, podem ter diversas páginas, entre outras inúmeras funções. Recomendamos que **PDFs** sejam utilizados nas seguintes situações:

- . Arquivos para impressão
- . Manuais de marca (arquivo onde contam o seu logo e todas as explicações e considerações sobre o mesmo);
- . Ebooks

SVG

A sigla significa **Scalable Vector Graphics**. Formato livre (sem vínculos com qualquer empresa), o **SVG** é um formato vetorial que pode ser reconhecido pela maior parte dos navegadores web modernos. Sendo assim, você pode usar esse formato no seu website, blog etc. Outra função interessante do **SVG** é que ele pode ser animado através de programação em **HTML 5.0**. Este formato tem se popularizado de forma rápido por seu tamanho ínfimo e a sua escalabilidade infinita. Recomendamos o uso deste formato em casos onde você esteja trabalhando com o logo da sua empresa, ícones dentro de um site e animações em **HTML5.0**. Redes sociais ainda não suportam o upload deste formato.

EPS

Significa **Encapsulated PostScript**, também foi desenvolvido pela **Adobe**, mas foi posteriormente substituído pelo **PDF**. Recomendamos o seu uso apenas para armazenar gráficos vetoriais com cores sólidas (sem gradientes). Na dúvida, use **PDF**.

PNG

Podemos dizer que o **PNG** é como um **GIF 2.0**. A sigla significa **Portable Network Graphics**. (**Gráficos portáteis de Rede**). Em 1995 o algoritmo de compactação do **GIF** (**LZW**) foi patenteado. Assim sendo, a Adobe investiu na criação de um novo formato que pudesse substituir o GIF e, porque não, torná-lo ainda melhor. **O PNG** embora não suporte animações apresenta diversas vantagens em relação ao **GIF**. Possui uma variação de cores infinitamente maior que a dos **GIFs** (que é de apenas 256 cores). Também possui o canal alpha adicional, possibilitando inclusive variações de opacidade o que evita imagens serrilhadas e expande as possibilidades de aplicação da imagem. Utiliza um algoritmo de compactação muito eficiente, gerando imagens de altíssima qualidade e um tamanho razoável para os padrões atuais de internet. Este é, atualmente, o formato mais indicado para se utilizar em suas estratégias digitais por ter um tamanho em bits adequado e manter a qualidade das imagens altíssima!

Banner

- **O Que é um Banner?**

Banners são peças gráficas comumente utilizadas para anúncios, tanto online quanto offline. Eles servem para atrair a atenção de maneira visual para produtos e serviços e são desenvolvidos por designers através do **Photoshop** e de outras ferramentas.

- **Onde Utilizar Banners?**

1. Google Adwords A ferramenta de anúncios do Google, dentro das campanhas de Display, permite que você faça anúncios em seus sites parceiro através de banners!

2. Ferramentas de Remarketing: Assim como o Google, a maioria das ferramentas de remarketing, como a **Criteo**, utilizam banners para fazer os anúncios na rede de display.

3. Programas de Afiliados: Um outro tipo de estratégia de marketing que se utiliza muito de banners, são programas de afiliados. Dessa maneira, os afiliados tem como criar anúncios chamativos rapidamente em seus sites ou blogs.

4. Sites de Conteúdo: De maneira geral, sites de conteúdo como blogs ou notícias utilizam muito banners para divulgar produtos de terceiros ou parceiros!

Formatos Típicos de Banners

Embora não exista um padrão universal para tamanho de banners, existem alguns mais utilizados nas principais ferramentas como o Google que são bons de serem seguidos para facilitar a compatibilidade com diferentes locais da internet:

- Retângulo vertical: 240 x 400;
- Cabeçalho para dispositivos móveis: 320 x 50;
- Banner: 468 x 60;
- Cabeçalho: 728 x 90;
- Quadrado: 250 x 250;
- Quadrado pequeno: 200 x 200;
- Retângulo grande: 336 x 280;
- Retângulo inline: 300 x 250;
- Arranha-céu: 120 x 600;
- Arranha-céu largo: 160 x 600;
- Meia página: 300 x 600;
- Cabeçalho grande: 970 x 90;
- Banner grande para dispositivos móveis: 320 x 100;
- Outdoor: 970 x 250;
- Retrato: 300 x 1050.

Logo

- **Logotipo, Marca e Logomarca. Qual a diferença?**

Muitas pessoas ainda confundem as denominações **logo**, **logotipo**, **marca** e **logomarca**. É comum ouvir pessoas leigas dizendo: “Adorei a logomarca da sua loja.” Mas afinal, qual a diferença entre elas?

É sobre os conceitos desses termos, ainda tão discutidos, que vamos tratar neste post. Vamos explicar de maneira clara a diferença entre eles para que você não confunda mais esses termos.

Entenda a diferença:

Em grego, “**logos**” significa conceito, significado. Já “**typos**” significa símbolo ou figura. Assim, **logotipo** significa símbolo visível de um conceito. Exemplo: se um cliente nos entrega um conceito a ser trabalhado, esse é o logo. A partir desse conceito, criamos um símbolo gráfico, que é o tipo. Ambas as palavras têm o mesmo significado. **Logotipo** é uma forma alternativa da palavra logo. Um logotipo é composto pelo símbolo e pela tipografia, que juntos formam o logotipo em si.

Explicando de forma mais simples, logotipo é a representação gráfica do nome fantasia de uma empresa em que só são utilizados o símbolo e a tipografia (letras). É um produto gráfico resultante do design e também pode ser definido como a imagem da marca. É a forma de representação do nome de uma empresa com um tipo de letra característico. Exemplos de logotipos são: **Google**, **Sony**, **Coca-Cola** e vários outros.

- **Logotipo**

O **logotipo** pode ser registrado através do registro de marca no Instituto Nacional de Propriedade Industrial **INPI**. O nome registro de marca gera uma pequena confusão porque na verdade o logotipo é que é registrado e não a marca.

O **logotipo** é uma parte da marca, que deve aparecer nas peças gráficas feitas pela empresa. Por exemplo, o símbolo de uma empresa não é a marca em si, mas representa o conceito que a empresa deseja associar à sua marca.

Exemplos: Apple e Nike.

- **Marca**

Já a marca é representada graficamente pela logo e pela identidade visual. Compreende o símbolo, o logotipo, as emoções e as cores. É o elemento principal da identidade visual da empresa, é através dela que a empresa será identificada em qualquer lugar, independente do conceito gráfico em que está inserida.

De um ponto de vista geral, a marca pode ser conceituada como a conexão entre uma empresa, sua missão, valores, visão e consumidores.

Segundo o autor e professor **Philip Kotler**, conhecido como o “**pai do Marketing moderno**”, a marca tem até 6 níveis de significados, que são: benefícios, atributos, valores, personalidade, cultura e usuário.

- **Logomarca**

É uma palavra praticamente inexistente no vocabulário dos profissionais do mercado publicitário, mas é usada por clientes que a confundem com a palavra logotipo. Muitos a consideram um neologismo, ou seja, uma palavra que foi inventada, abrigada, para a representação de uma nova forma de logotipo.

O termo é formado pela união de duas palavras: **logo + marca**. “Logos” vem do grego e significa significado, conceito. Marca origina-se da palavra germânica “**marka**” e tem o mesmo significado do termo “logo.” Sendo assim, logomarca significaria “significado do significado”, o que não faz sentido.

- **Slogan**

Slogan é uma palavra ou frase curta e de fácil memorização, usada com frequência em propaganda comercial, política, religiosa, etc. É um termo proveniente do inglês, cuja origem etimológica é do gaélico “**sluagh-ghairm**” (pronuncia-se *slo-gorm*) em que **sluagh** significa “**exército**” e **ghairm** corresponde a **choro** ou **grito**. “**Sluagh-ghairm**” seria então o “grito de guerra” que identificava determinado grupo.

Muitas vezes também era um grito de chamada usado pelos escoceses, que era usado para reunir os combatentes. No sentido figurado, o uso do *slogan* para fins publicitários também corresponde a uma guerra entre empresas ao disputarem a preferência do consumidor pelos seus produtos ou serviços.

O **slogan** é amplamente usado em comerciais televisivos e em outros meios de comunicação. Para criar um *slogan*, os criativos normalmente recorrem a frases curtas e simples, nas quais estão presentes as características essenciais da empresa ou produto, com o objetivo de permanecerem na memória do consumidor. A criatividade é essencial na criação de *slogans*. O **slogan** é uma frase-chave ou expressão que sintetiza o posicionamento da marca ou da empresa. É o logotipo verbal, devendo constar em todas as ações de comunicação, e muitas vezes é apresentado juntamente com o logotipo, que é a identidade visual da empresa ou organização. No entanto, um *slogan* não é usado exclusivamente para divulgação de um serviço ou produto. Muitas vezes os *slogans* também são usados em campanhas políticas, sendo uma forma de anunciar um lema ou princípios políticos defendidos.

- **Slogans famosos**

Alguns *slogans* que se tornaram famosos no Brasil são:

"1001 utilidades" – Marca Bombril

"A cerveja que desce redondo" – Cerveja Skol "Sorriso Saudável.

"Sorriso Colgate" – Pasta de dentes Colgate

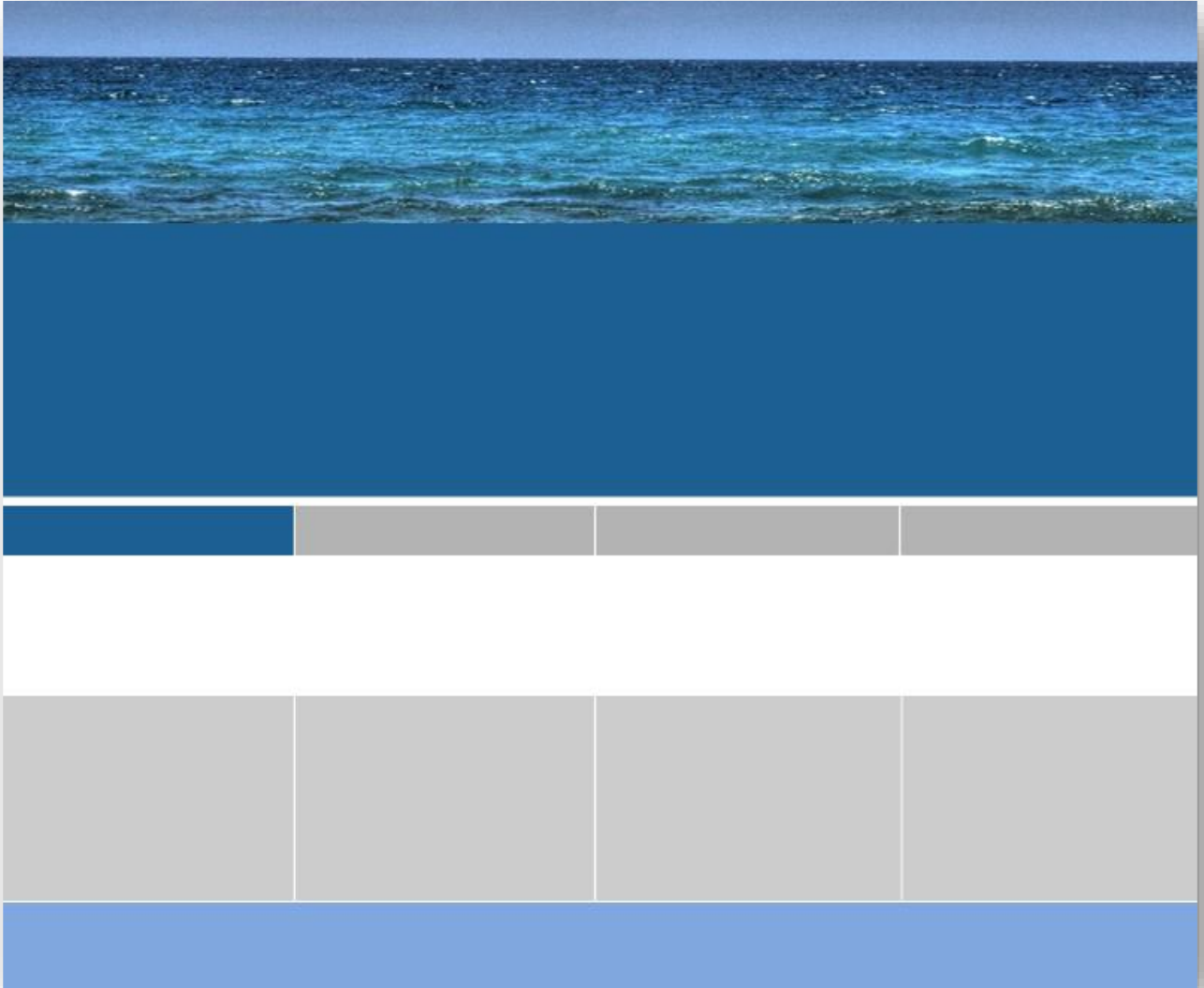
"Tomou Doril, a dor sumiu" – Medicamento Doril

"Não tem comparação" - Marca Brastemp

"Coca-Cola é isso aí"

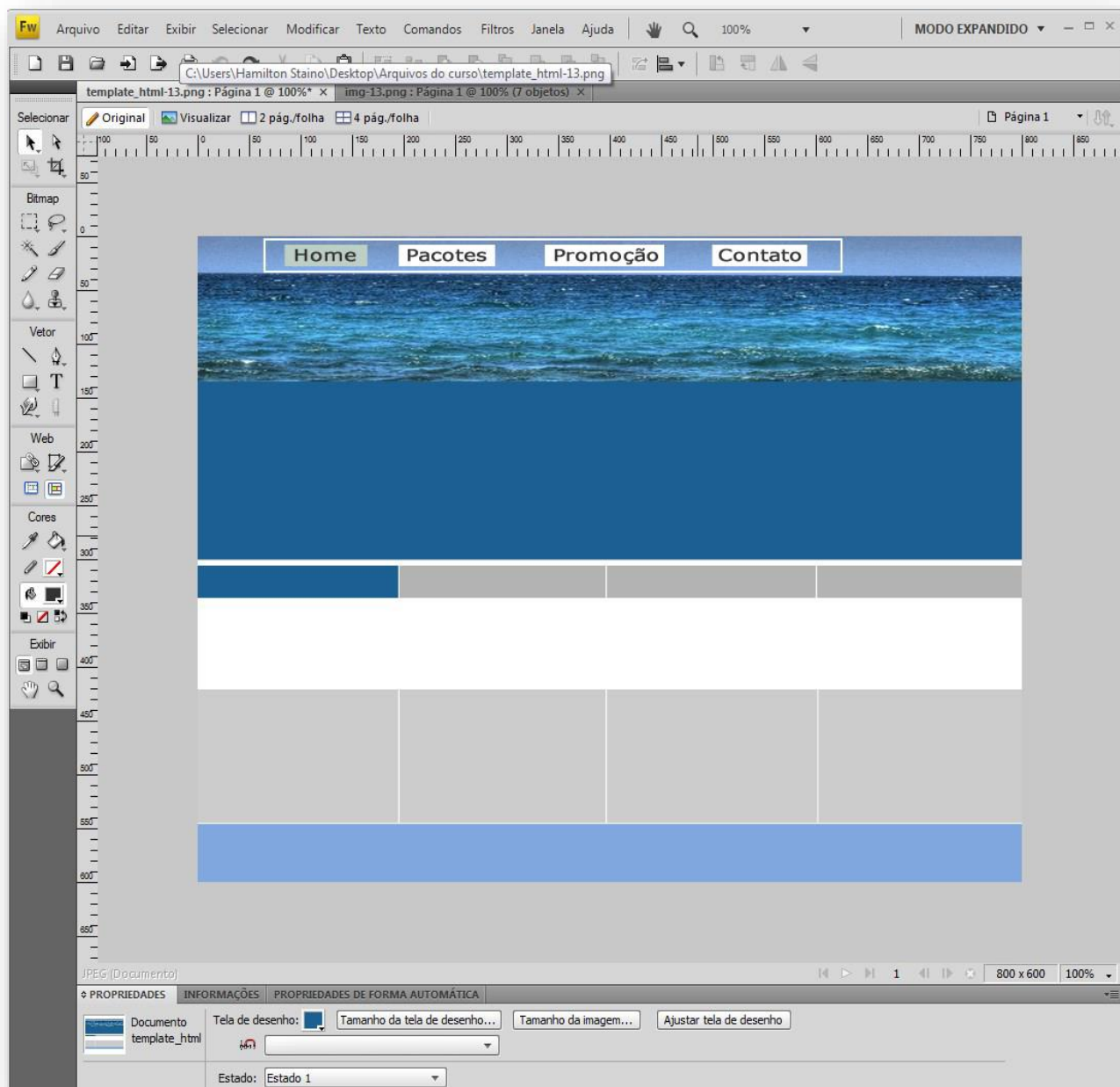
Finalizando o Template

Muito bom, agora que entendemos do assunto referente a templates, e os atributos que o compõem, creio que não ficou nenhuma dúvida com relação ao desenvolvimento de templates para web. Vamos dar a sequência no template que estamos desenvolvendo. Paramos nesse ponto, correto?



Na pasta img estão localizado todos as imagens que compõem o arquivo template.png.

O que vamos fazer agora é simplesmente preencher o template acima com os conceitos que acabamos de abordar. Agora é com você! A tarefa de completar o template e deixá-lo pronto para ser desenvolvido no documento **HTML**.



Veja como fica ao finalizar o Template:



Conclusão!

Portanto, meu querido(a) e prezado aluno, diante de toda essa explicação conclui-se que:

Web Designer é apenas uma extensão da prática do **Design Gráfico**, porém, limitar-se somente a esse conceito, é ancorar seu barco na Net. Procurar expandir os conceitos em **Web Designer** é realmente ter entendido que o foco do projeto é a criação de websites e documentos disponíveis no ambiente da **word wide web(www)**!

Agradecimento

Parabéns por ter concluído esta etapa do curso!

Os conceitos que acabou de ver, são muito importante para a construção de interfaces de websites, uma forma prática para a criação de websites. Este é apenas o trabalho de um **Web Designer**, agora que já sabe, creio que irá além, pois assim como o relógio não para de girar, a tecnologia também não para de avançar, e você não quer que seu barco afunde, correto?

Leia e releia a apostila, treine, faça bastante exercícios, aperfeiçoe cada vez mais, esse é o segredo dos melhores, não só da **NET**, mas em toda a história de vida, desde os filósofos, cientistas e inventores! Imagine um mundo sem **Albert Einstein**, **Steve Jobs**, **Bill Gates** etc.

“Para mudar o mundo o primeiro passo é mudar a si mesmo!”

Boa sorte nessa nova jornada, te aguardo na próxima etapa do curso!

HTML PARA INICIANTES

O que é Web Designer?

O Web Designer é o artista do computador. O profissional de Web Designer concilia elementos fundamentais, como beleza, utilidade e experiência de navegação. Como o nome já diz, o Web Designer é o designer que cria para a web.

Qual a importância do Web Designer?

O web designer evoluiu bastante nos últimos anos, acompanhando rapidamente a chegada das novas maneiras de acessar a internet. Há pouco mais de uma década, os web designers pensavam basicamente na navegação e na cara que os sites teriam. Hoje precisam pensar a aplicação de seus projetos em diferentes plataformas, o público-alvo, o impacto nas mídias sociais, etc.

Como está o mercado para Web Designer?

O mercado digital cresce dia após dia com uma demanda muito grande. O trabalho do Web Designer só cresceu e se diversificou nos últimos tempos. A popularização de aplicativos e as diferentes maneiras de lidar com a internet ajudaram muito nesse processo. Hoje, além da tradicional atuação em sites de notícias, promocionais, corporativos e de comércio eletrônico, o Web Designer é figura essencial no desenvolvimento de projetos como:

- Newsletters
- Aplicativos
- Games
- Sistemas
- Banco pela internet
- Conteúdos para mídias digitais.

GUIA PRÁTICO DO WEB DESIGNER