

## Conhecendo nosso projeto

### Transcrição

Antes de entrarmos no projeto propriamente dito, vamos acompanhar a seguinte linha de raciocínio: Quando recebemos algum *folder*, *flyer* ou algo do gênero, na rua, temos a impressão de conseguir ler rapidamente um conjunto de informações, por meio de textos ou imagens.

O *folder* que iremos produzir se focará exatamente neste tipo de leitura: rápida, dinâmica e consistente. Esse tipo de leitura é muito aceita comercialmente, pois conseguimos assimilar uma quantidade de conteúdo de forma rápida.

Todo o processo de criar elementos — tanto textuais, quanto imagéticos — e inseri-los dentro de uma área útil a impressa é chamado **diagramação**, que por sua vez é uma área do design gráfico bem rentável.

O *folder* que iremos desenvolver é caracterizado como diagramação de pequena escala por se tratar de uma área impressa em pequenas dimensões, que se compara a periódicos como jornais e revistas.



O formato A4 foi escolhido para que possamos obter um maior aproveitamento de área impressa. Falaremos mais sobre essas decisões ao longo do curso. Boa perda da estética, colocação de fotos, inserção de texto, cores e posicionamento da logo marca do cliente são processos inclusos na prática de diagramação. E é neste fazer que o designer gráfico expressa seu conhecimento técnico.

Para elaboração do *folder* do nosso projeto, recebemos diversas informações do cliente. Esse conjunto de informações possui o nome técnico de **briefing**. Vocês conhecerão dicas para apresentar as ideias que o cliente deseja expressar, de forma eficiente e compreendendo quais são as necessidades do projeto de forma clara.

A **liberdade criativa** é muito interessante para profissionais de design, caso o cliente lhe forneça essa liberdade, podemos escolher a identidade cromática, a distribuição dos textos e imagens e a liberdade de eleger a importância de cada elemento dentro da área.

Mas também devemos trabalhar com os **limitadores do cliente**. O cliente quer o *folder* sem texto escrito em inglês. Isso pode ser uma decisão complicada, já que estamos trabalhando com o projeto gráfico de um Hostel. Para escapar desse entrave, tomaremos algumas estratégias importantes, como utilizar pouca informação textual. Utilizaremos palavras chave como "Explore", "Conecte-se", "Divirta-se", que podem ser traduzidas facilmente por um estrangeiro, do mesmo modo que pode atraí-lo para a proposta do alojamento.

Ao longo do projeto, aprenderemos toda a elaboração de conceitos necessários para construir o folder.