



Especificação Gráfica



Índice

O nosso nome.....	3
O nosso logo.....	4
Sistema Visual.....	10
Tipografia.....	21
Sistema Cromático.....	23
Icons.....	24





O nosso nome

‘A brand name is more than a word. It is the beginning of a conversation.’ - Lexicon

Para iniciar o processo de selecção do nome do serviço, o grupo começou por olhar para o que já existe. Foram recolhidos os nomes de vários produtos/serviços concorrentes ou, pelo menos, semelhantes. O serviço CloudCanvas tem o nome mais relacionados com os conceitos fundamentais do projecto.

Assim, como ponto de partida para a definição de um novo nome, esse nome foi decomposto nos seus dois elementos fundamentais, Cloud e Canvas, que serviram de ponto de partida para o brainstorming de ideias. Após algumas fases de brainstorming, com sucessiva escolha de nomes e iteração sobre os mesmos, o grupo chegou a alguns nomes possíveis:

1. Draw it!

Este nome vale, não só pela simplicidade e poder descritivo, como pela modularidade que possibilita, abrindo a porta a possíveis expansões futuras ao serviço, dada a facilidade com que se pode substituir a primeira palavra por qualquer outro verbo.

2. Canvas 2.0

Apesar de soar algo genérico, este nome envolve na perfeição os conceitos atrás referidos, com o “Canvas” a representar a possibilidade de criação de imagens e o “2.0” a remeter para a comunidade e a comunicação.

3. Canvanize!

Este nome pretende fazer o trocadilho entre a expressão “galvanize”, neste caso com o sentido de algo energético ou energizado, e canvas, sugerindo um serviço dinâmico.

4. Tabula Rasa

Um nome algo mais “conceptual”. Baseado na teoria de John Locke, segundo a qual todo o conhecimento humano é adquirido. Sendo assim, o ser humano recém-nascido é uma tábua rasa ou um quadro vazio, a ser “preenchido” pela experiência humana. Da mesma forma, o projecto pretende criar uma comunidade inicialmente “vazia”, pronta a ser preenchida com o resultado da criatividade colectiva dos seus utilizadores.

5. weDraw

A conjugação das palavras “we” e “draw” passa a ideia de um local onde se desenha em conjunto, tocando assim tanto a componente da comunidade e colaboração, juntamente com a do desenho e arte.

No fim a escolha caiu, decisivamente, sobre o nome mais foneticamente distante da inspiração original. Ainda assim, as ideias e conceitos presentes nesse nome encontram-se presentes neste: weDraw.

O nome Draw it! seria uma alternativa viável, mas foi descartada pela existência de pelo menos dois projectos que, nesta fase, estariam a considerar nomes semelhantes. A possibilidade de expansão desse nome verifica-se também no nome escolhido.





O nosso logo

Escolhas Finais

O significado

Como havia sido explicado com o nome, quisemos ter presente tanto o conceito de comunidade como o conceito de desenho, não apenas no nome, mas no conjunto inteiro do logotipo em si.

Dessa forma, temos aqui representado o aspecto da comunidade através de uma nuvem, que simboliza conceitos internet, partilha e trabalho colaborativo. Juntamente com a nuvem foram adicionadas “pingas” de tinta, deixando transparecer o aspecto artístico de desenho aqui presente.

Foram criadas duas versões: acima encontra-se a versão para impressão, abaixo a versão a ser utilizada na web.





O nosso logo

Construção do Logotipo

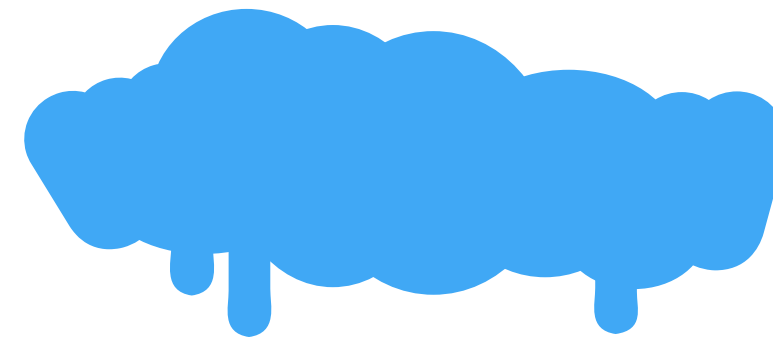
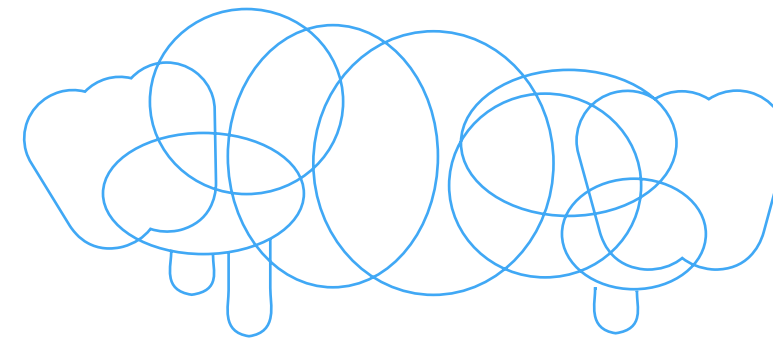
O desenvolvimento do logotipo teve como base a fonte Hiruko, a partir dela ajustaram-se as letras com modificações nos vectores, com vista a torná-las mais interessantes.

Através de uma combinação de elipses com strokes da própria letra, foi então possível construir a nuvem para o elemento de fundo ao qual foram adicionadas as gotas.

Juntando tudo têm-se então finalmente, o nosso logotipo.

wedraw

wedraw





O nosso logo

Soluções Abandonadas

A construção de um logotipo implica uma longa fase de várias experiências, aqui pode-se ver testes de estudo de logotipo. Versões que foram testadas mas por uma razão ou outra, como por exemplo falha em transparecer um dos aspectos de desenho ou comunidade, foram abandonadas.





O nosso logo

Utilização

A utilização do logotipo deve ser feita em um fundo branco, com bastante espaço em redor e um stroke branco à volta.

Caso essas condições não se verifiquem, ou então o logotipo no seu estado principal não se adequar, utiliza-se o logotipo invertido que se encontra abaixo.





O nosso logo

Escala de redução

Para manter a boa legibilidade e detalhe do logo, é preferível que as suas dimensões nunca sejam reduzidas a menos de 25% do original que possui 52 pixels de altura e 118 pixels de largura.

100%



75%



50%



25%





O nosso logo

Margem de protecção

O logo deve possuir a todas as alturas uma margem de segurança de 10 pixels a toda a sua volta, livre de outros elementos gráficos que não sejam simples manchas de cor.





Sistema Visual

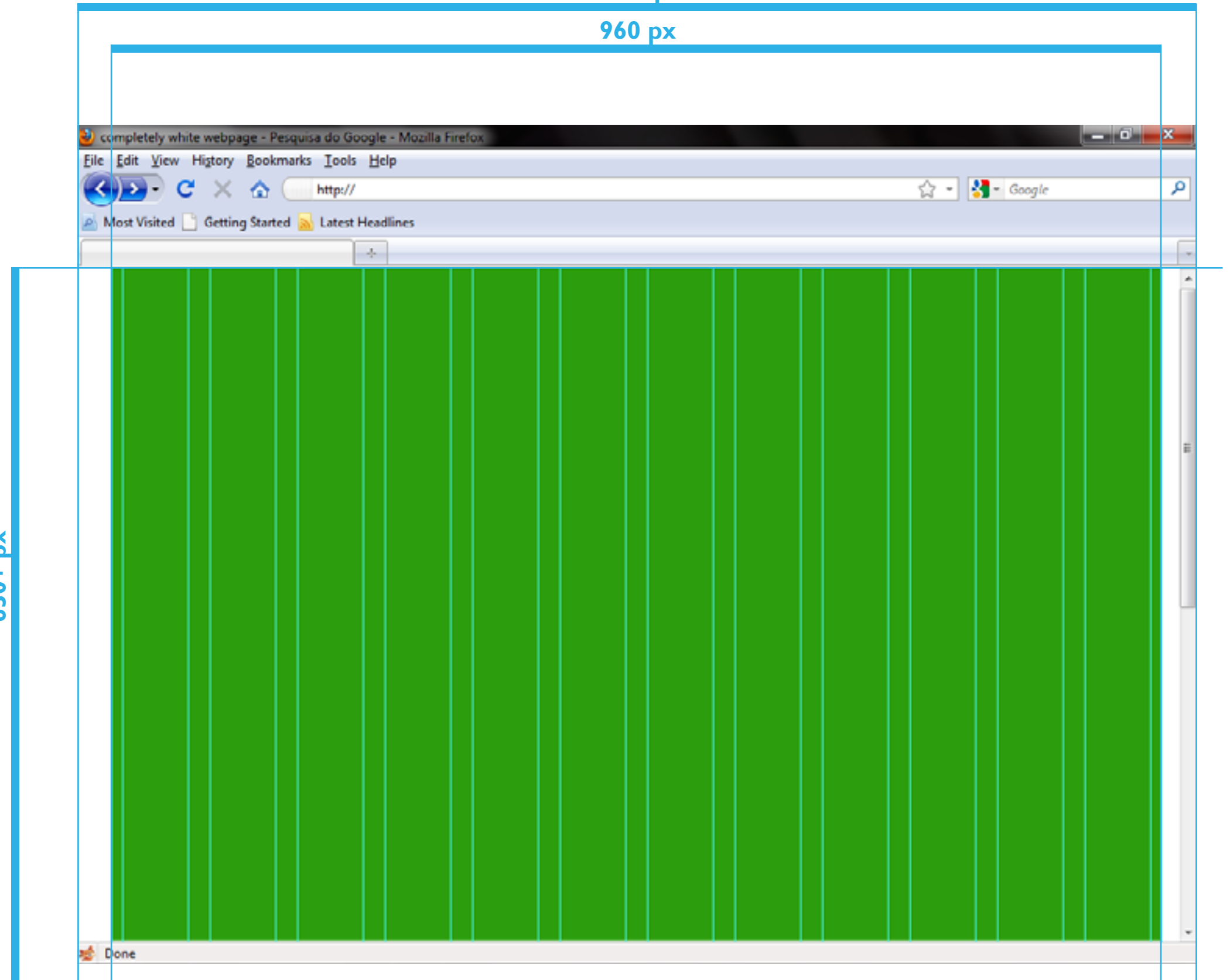
960 Grid System

Para o desenvolvimento dos layouts da weDraw, recorreu-se ao sistema 960gs (960 grid system) que faz uso de uma área de 960 pixels, adequado para resoluções de 1024x768 e maiores.

630+ px

1024 px

960 px

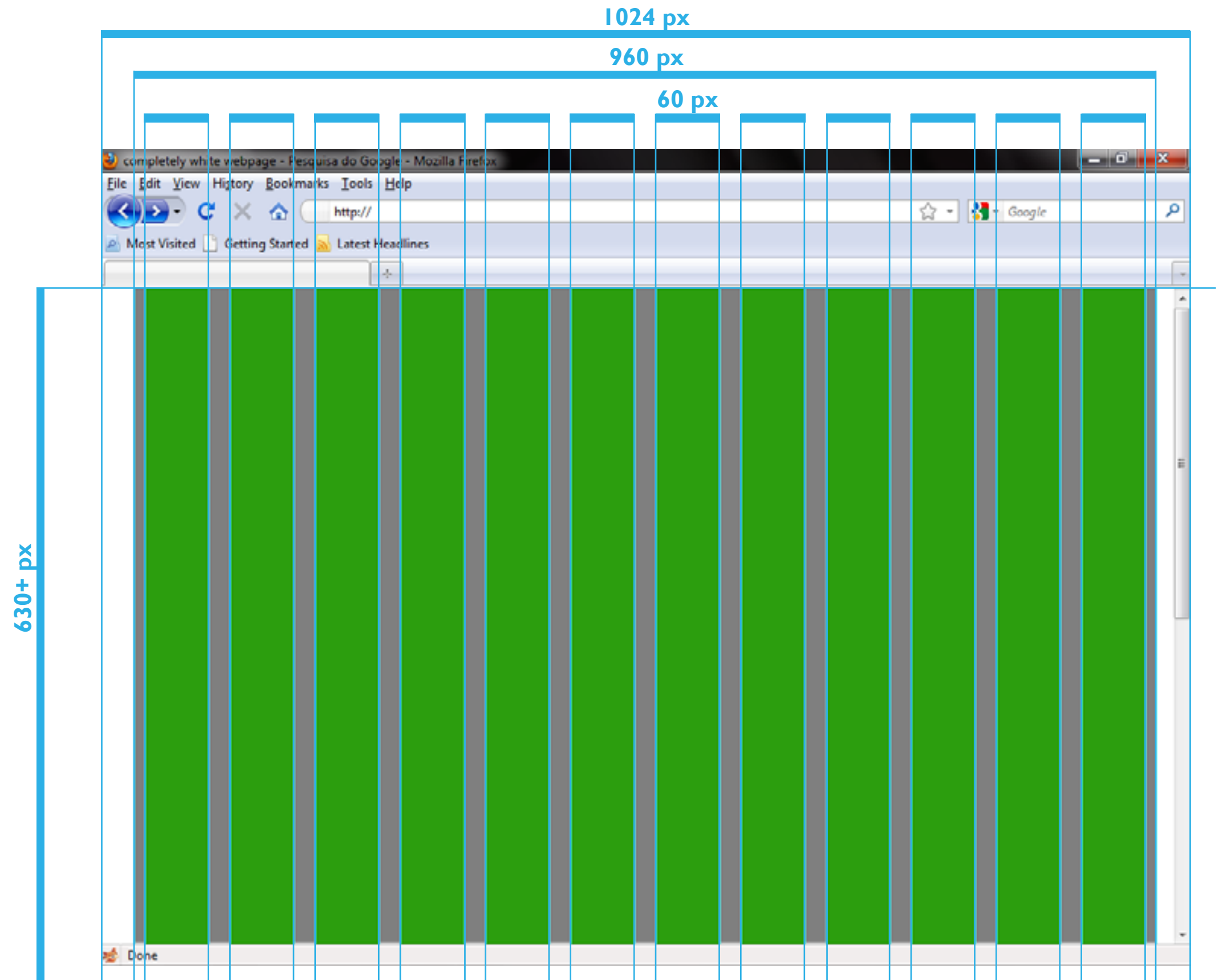




Sistema Visual

Sistema de 12 Colunas

O sistema 960gs têm variantes de 12, 16 e 24 colunas. Para o desenvolvimento do layout optou-se pelo sistema de 12 colunas, cada uma com 60 pixels.

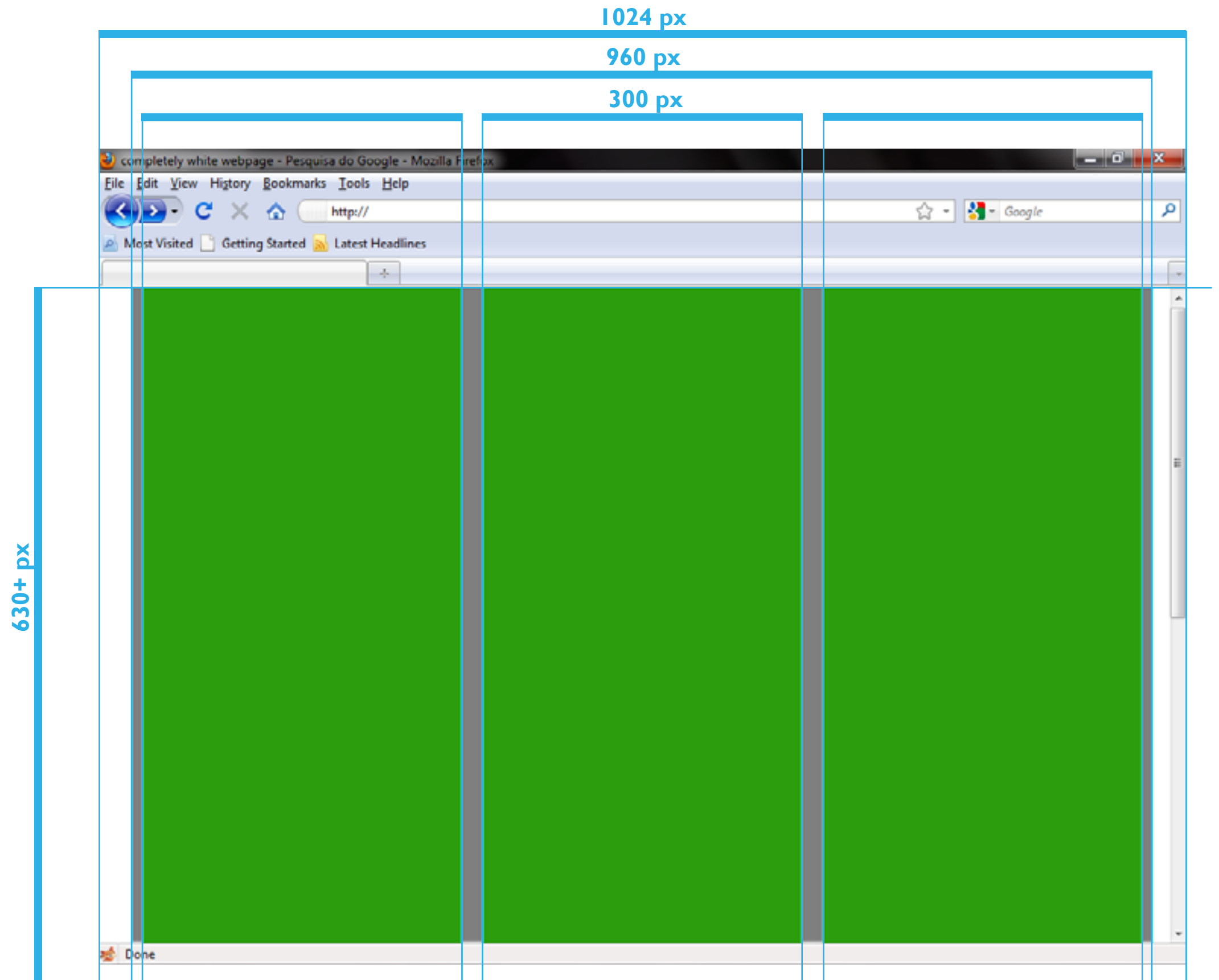




Sistema Visual

Divisão weDraw

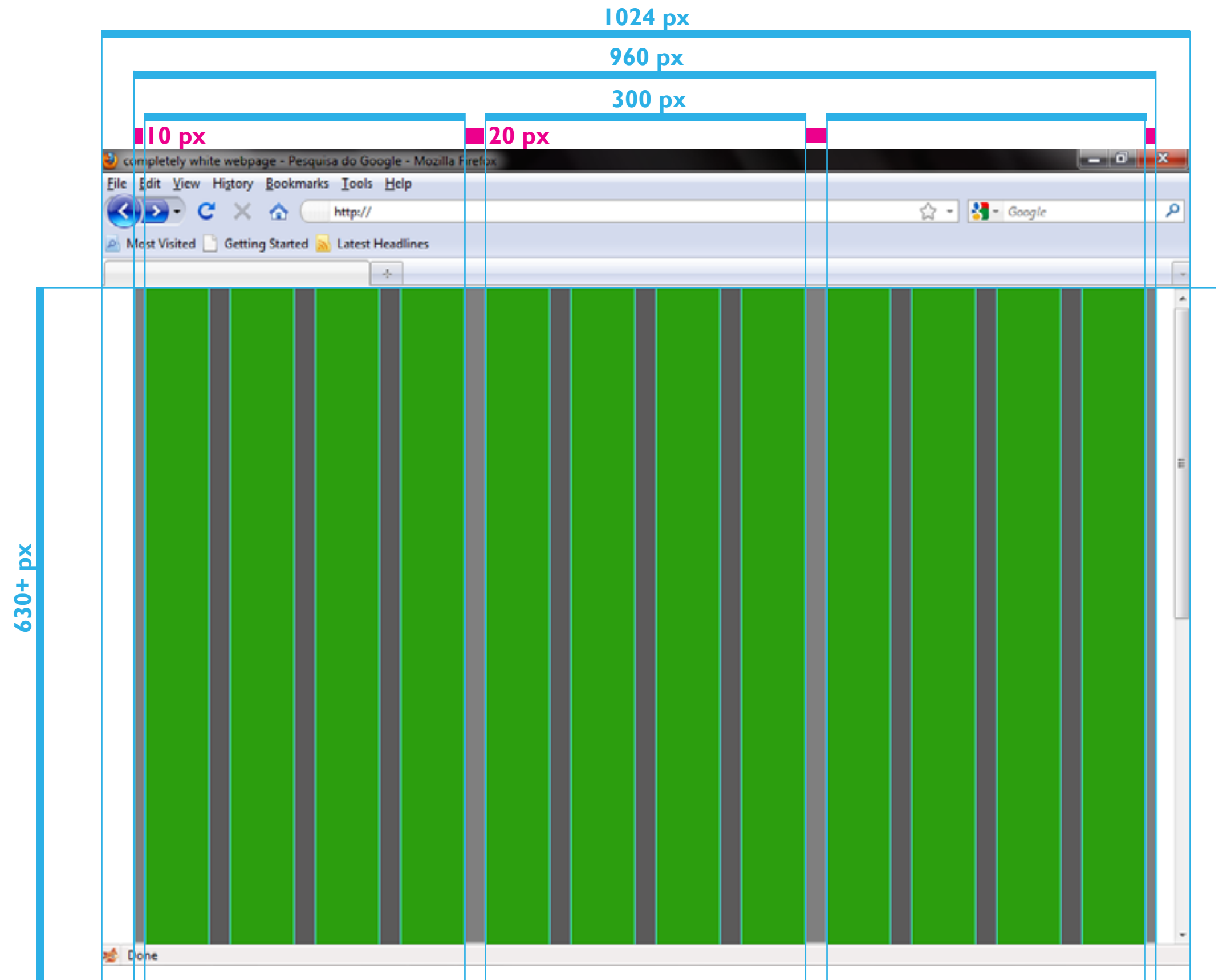
A vantagem de utilizar o sistema 960gs é a divisão em colunas que pode ser usada em diferentes configurações. No nosso caso, utiliza-se uma divisão de 4x4x4, criando efectivamente um layout de 3 colunas, cada uma com uma dimensão de 300 pixels.



Sistema Visual

Margens e Goteiras

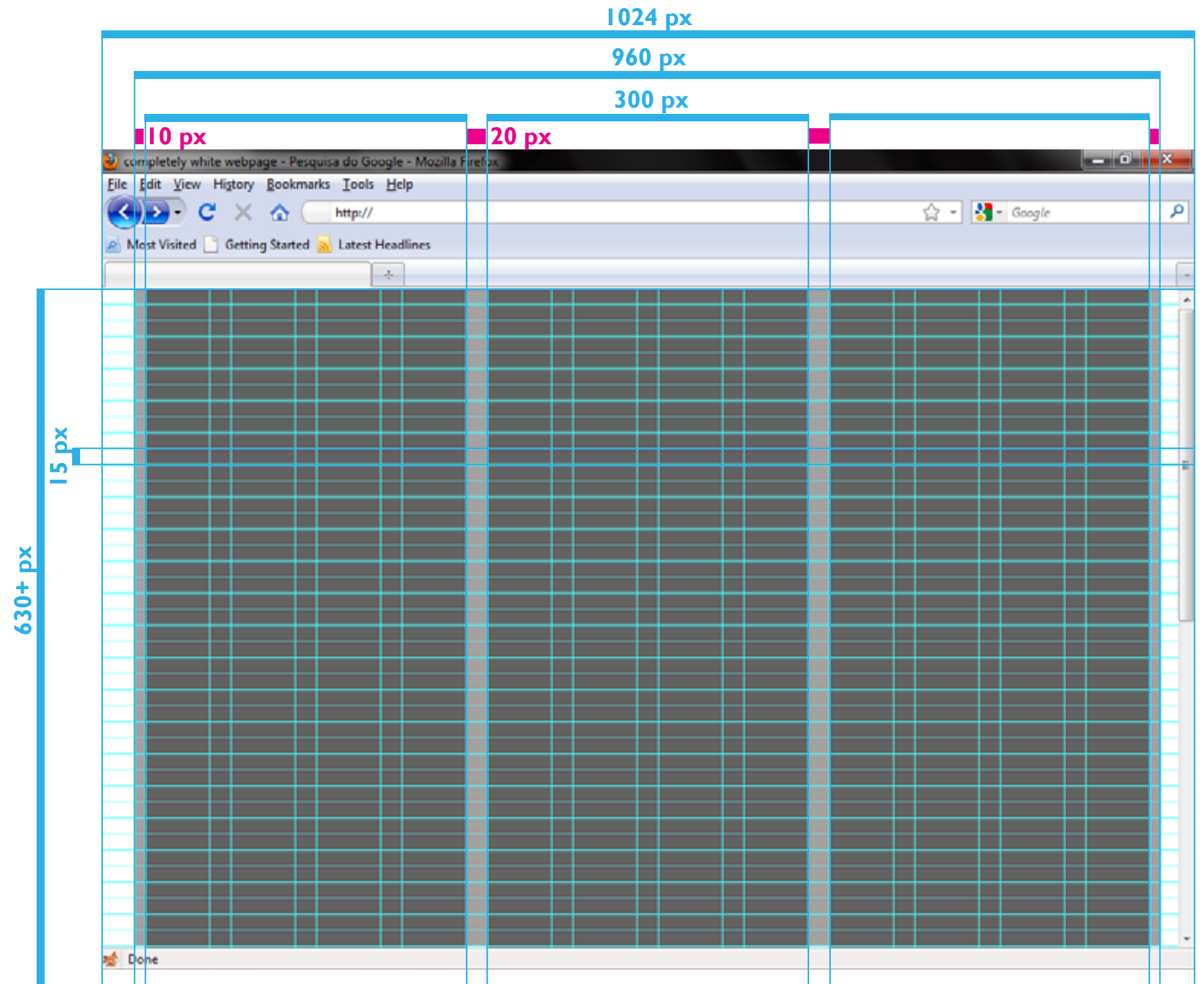
Entre cada uma das 3 colunas do layout, existe uma goteira de 20 pixels (indicada a magenta) para criar um aspecto mais organizado. Existe também uma margem de 10 pixels em cada um dos lados, criando uma área útil com 940 pixels de largura.



Sistema Visual

Baseline

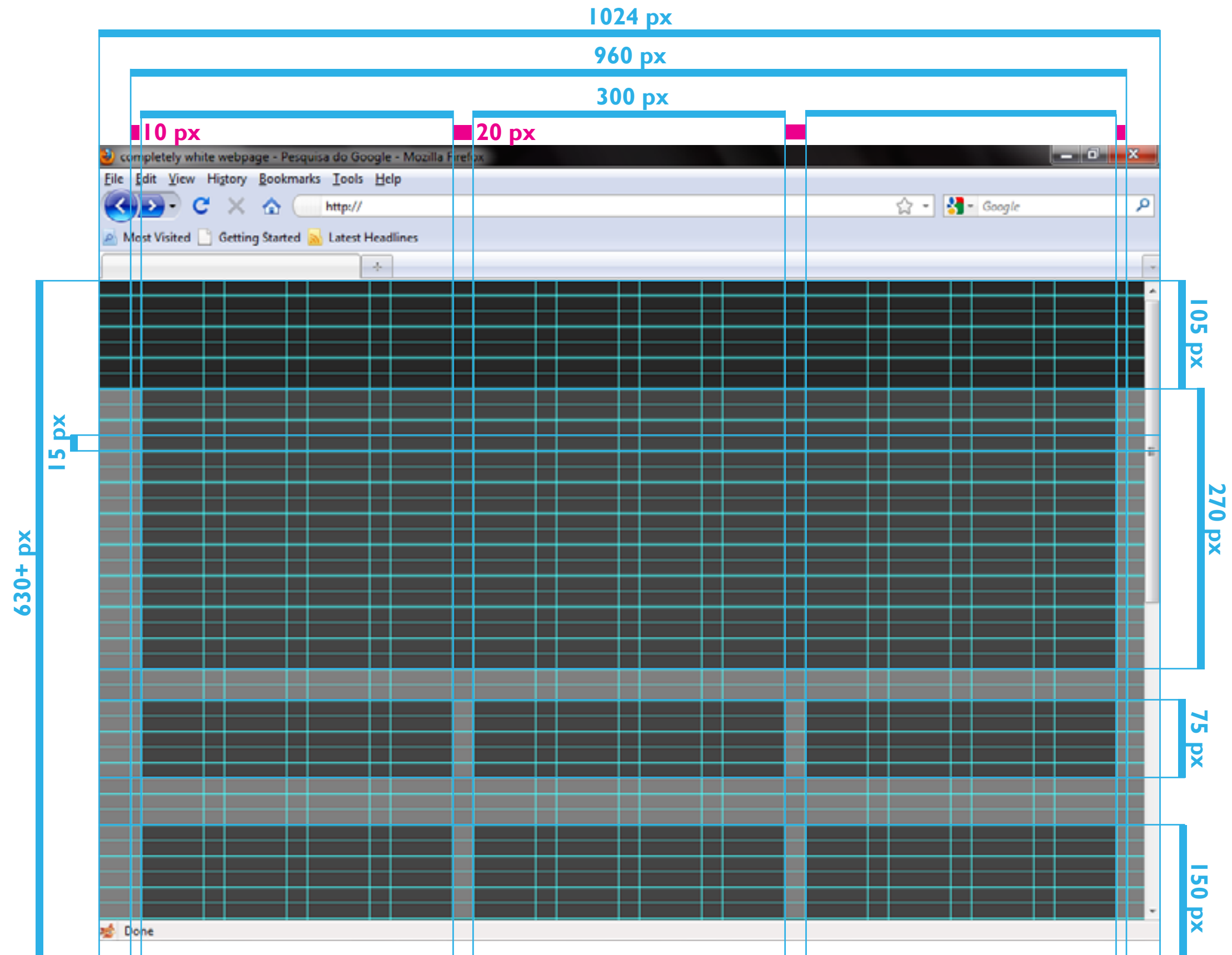
De forma a melhor estruturar e organizar os textos e elementos, aplicou-se também uma baseline de 15 pixels. Isto cria uma unidade macro dentro das colunas de 15 pixels de altura com 60 largura, separadas por uma unidade micro de 15 pixels de altura com 20 de largura para melhor alinhar os conteúdos dentro de cada coluna.



Sistema Visual

Estudo de Cinzentos

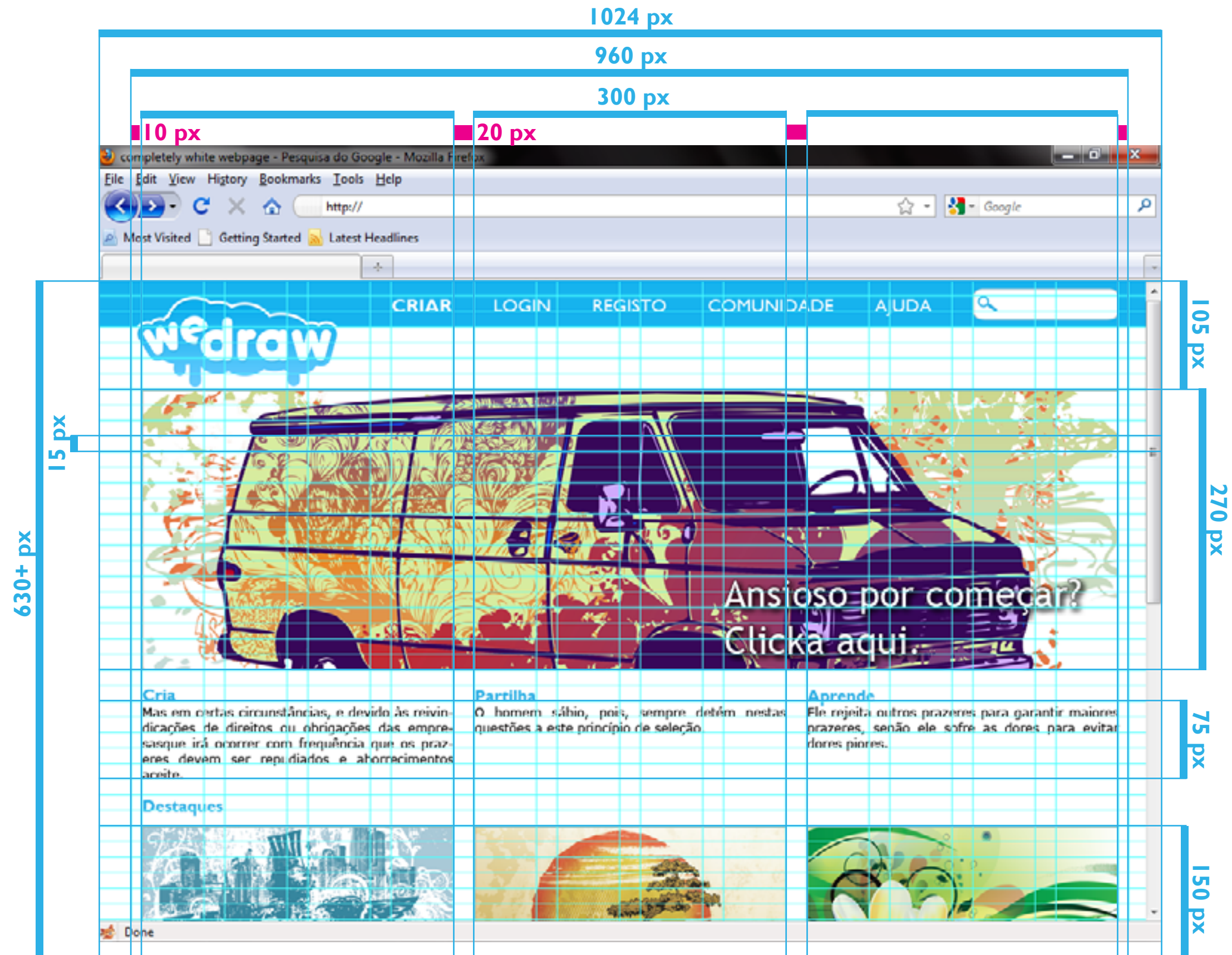
Tendo sido construída a grelha é então possível planificar a disposição do conteúdo no site como pode ser visto. Estas manchas de conteúdo permitem ver de maneira simplificada zonas com grande densidade visual e um alinhamento mais simples dos elementos.

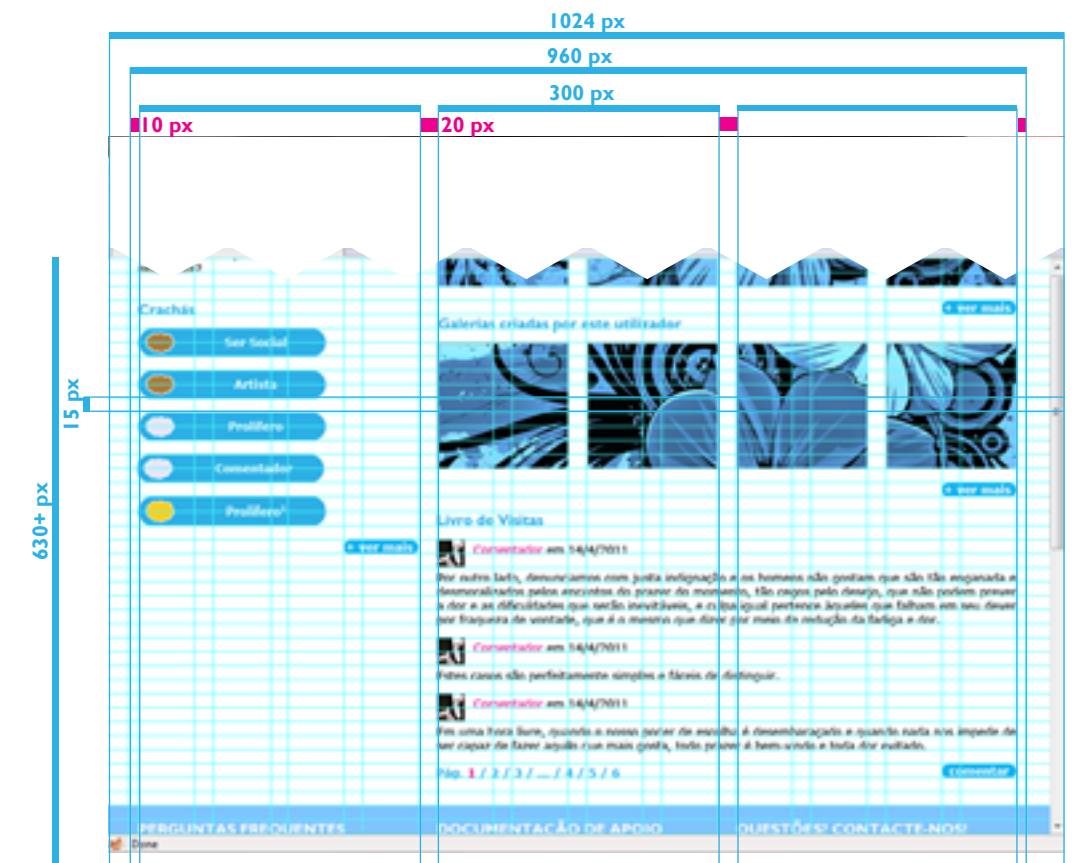
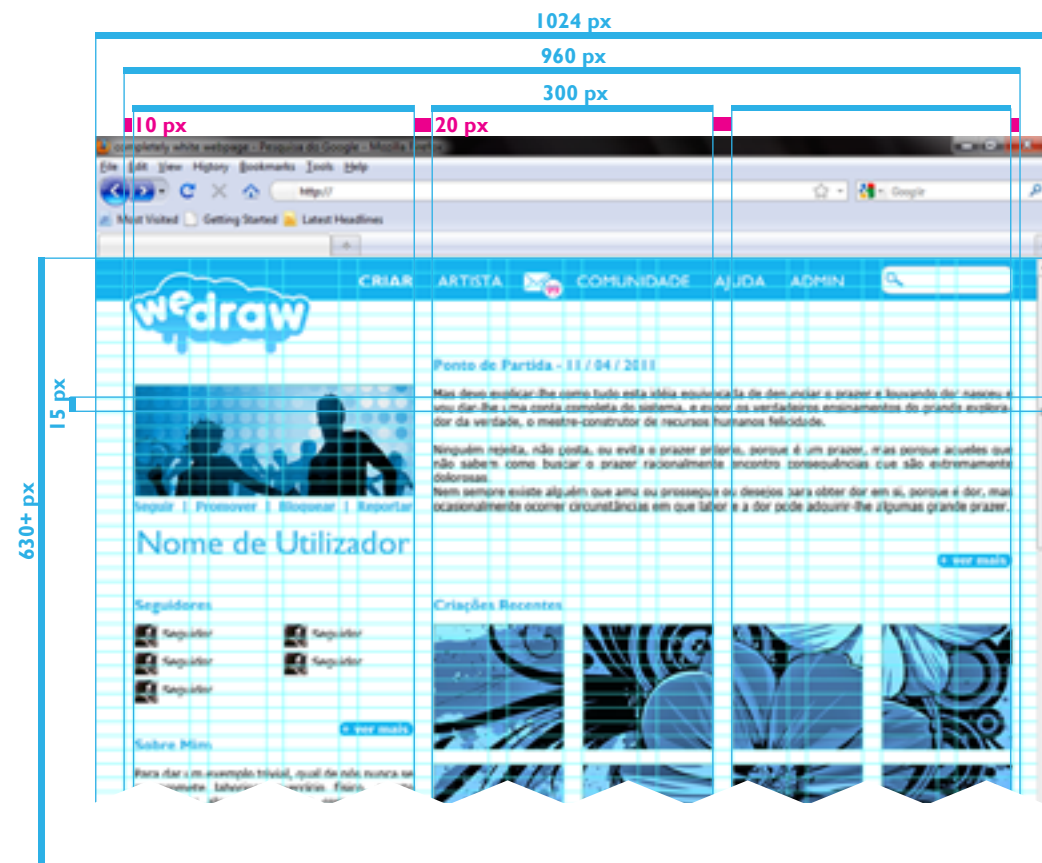
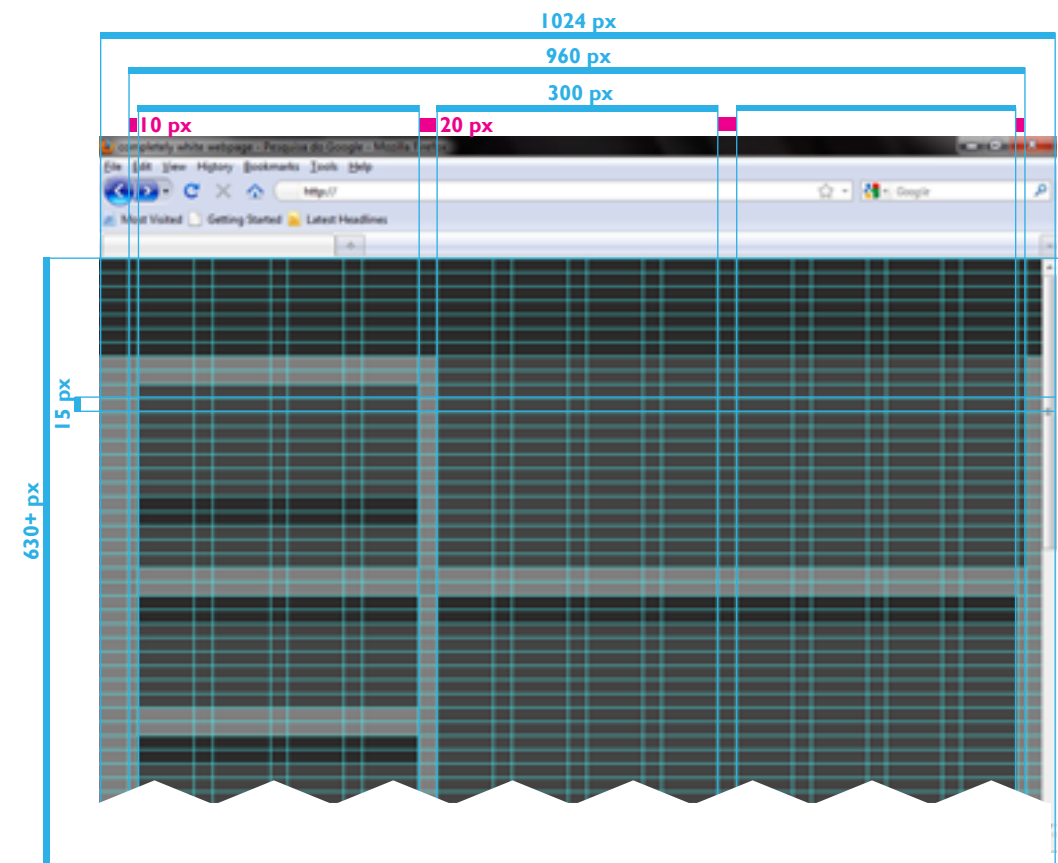


Sistema Visual

Simulação

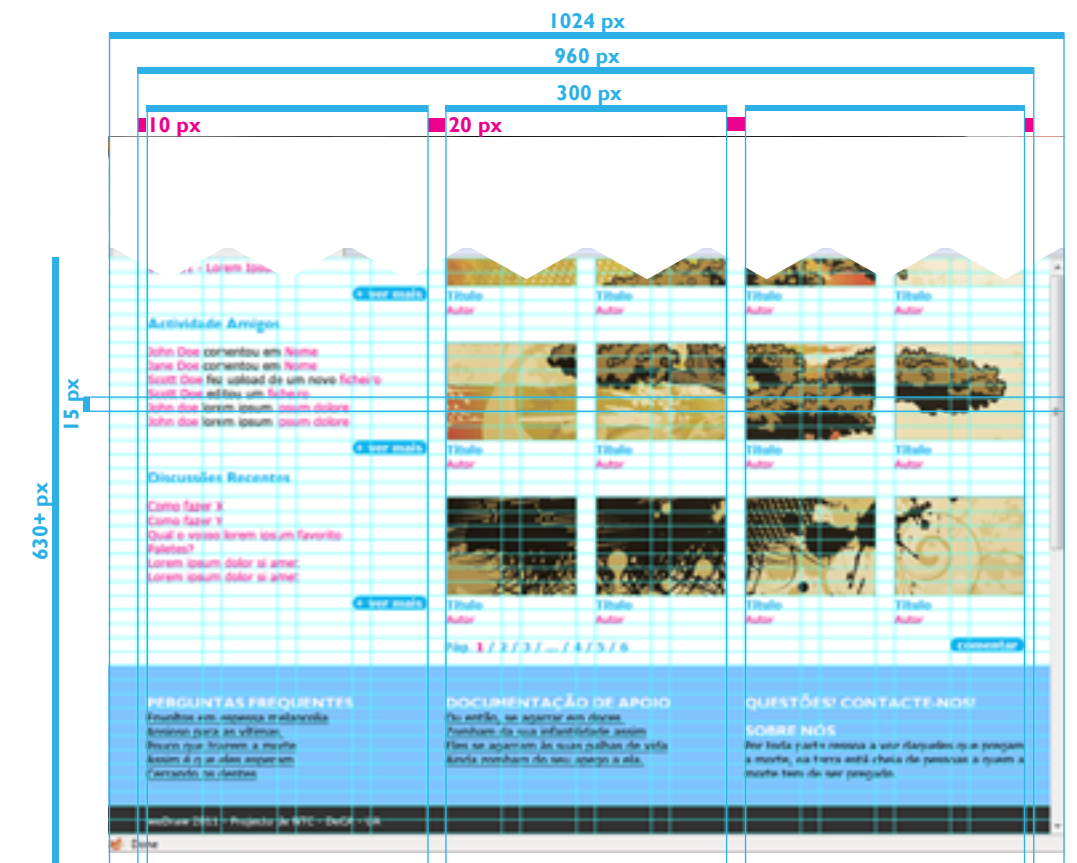
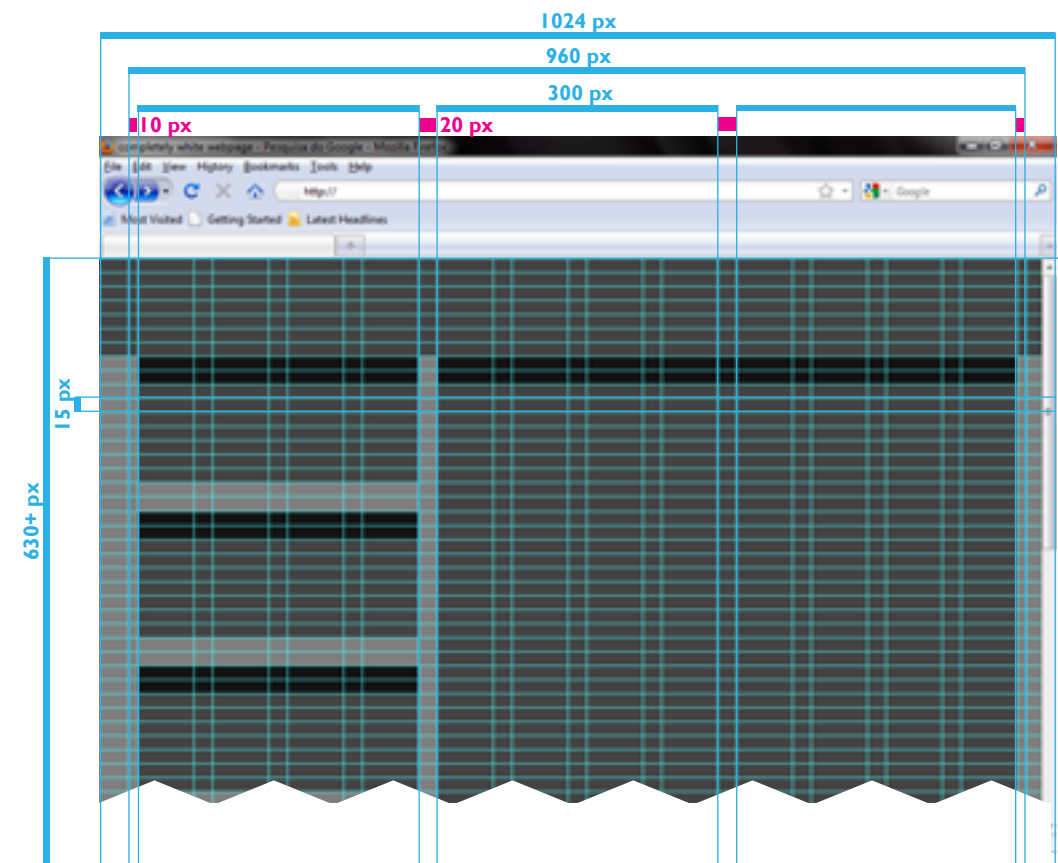
Tendo depois como base a grelha e os estudos de cinzento, pode-se passar à criação de simulações, dispondo os conteúdos de acordo com as manchas anteriormente indicadas. Consegue-se com este processo criar um layout mais limpo, organizado e com um forte balanço estético.





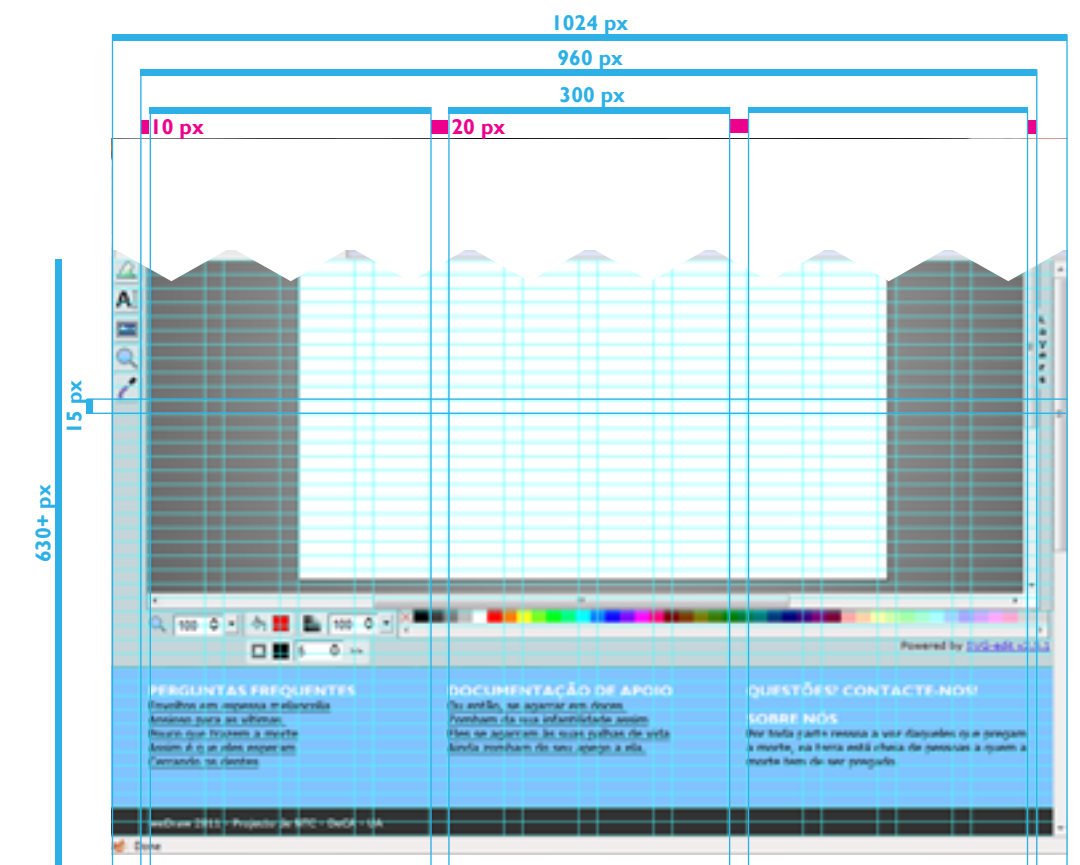
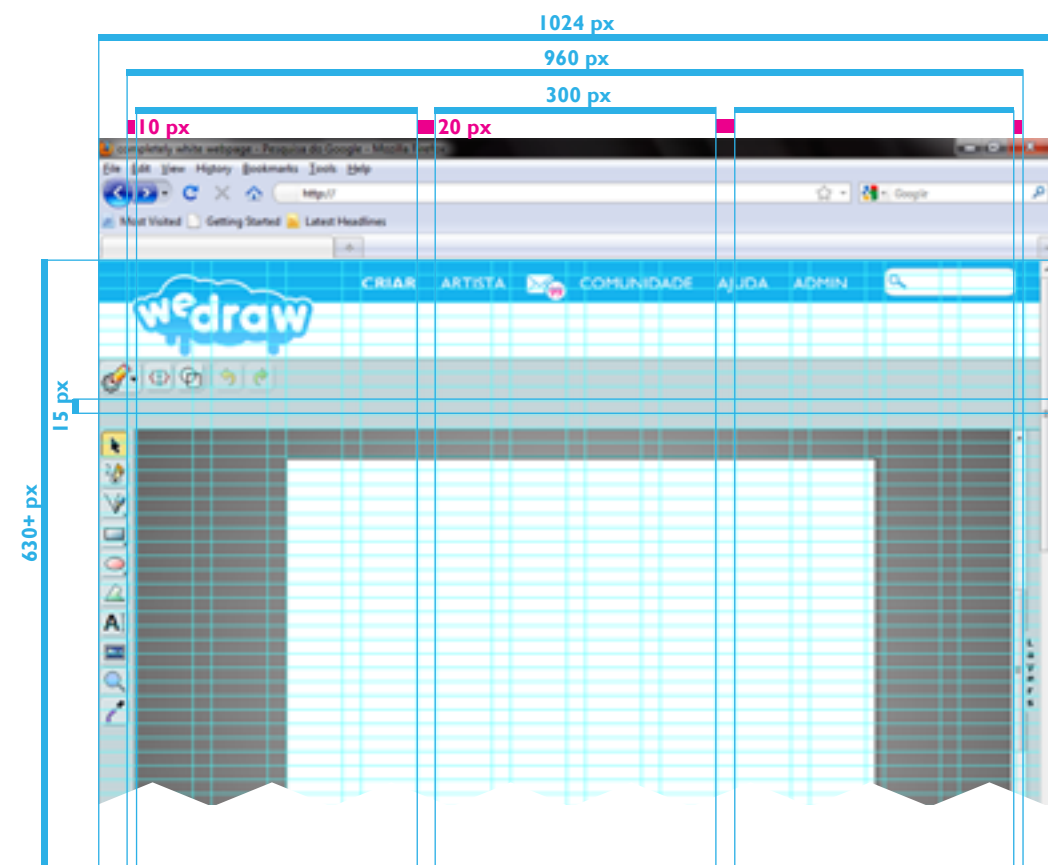
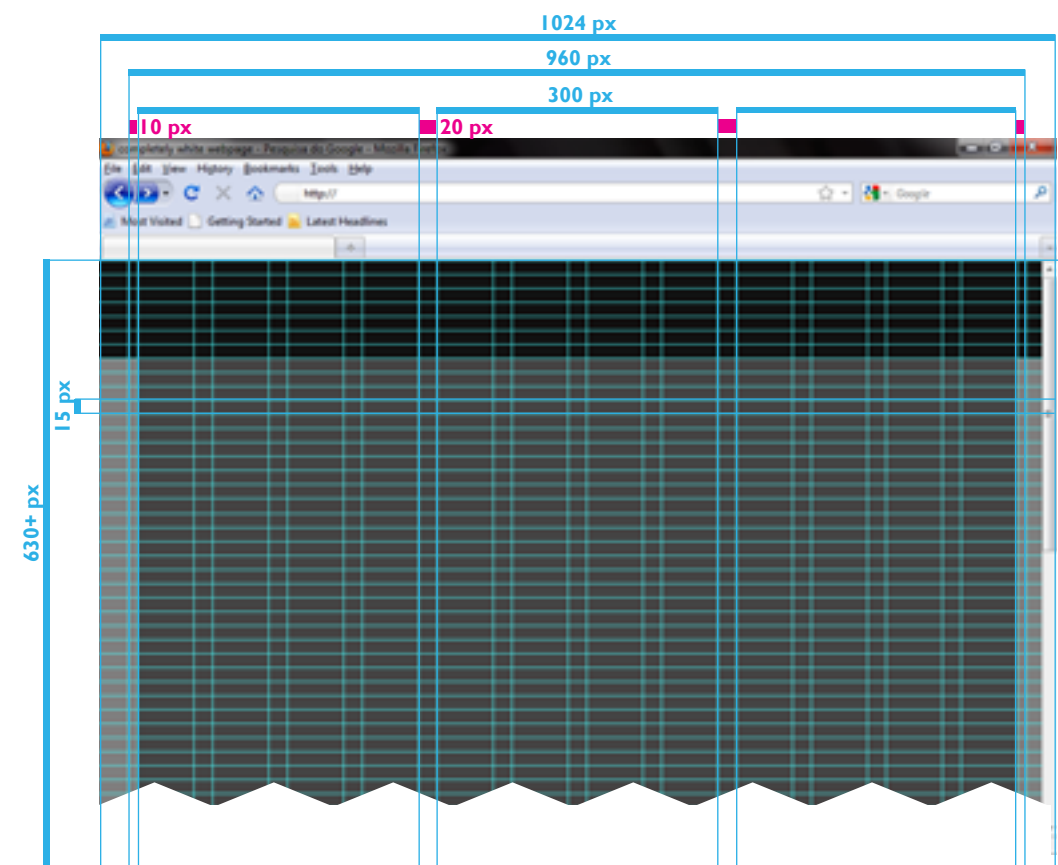
Perfil de Utilizador

Fazendo uso do sistema de 3 colunas, agrupa menus na coluna esquerda, usando as outras duas em junção para conteúdos.



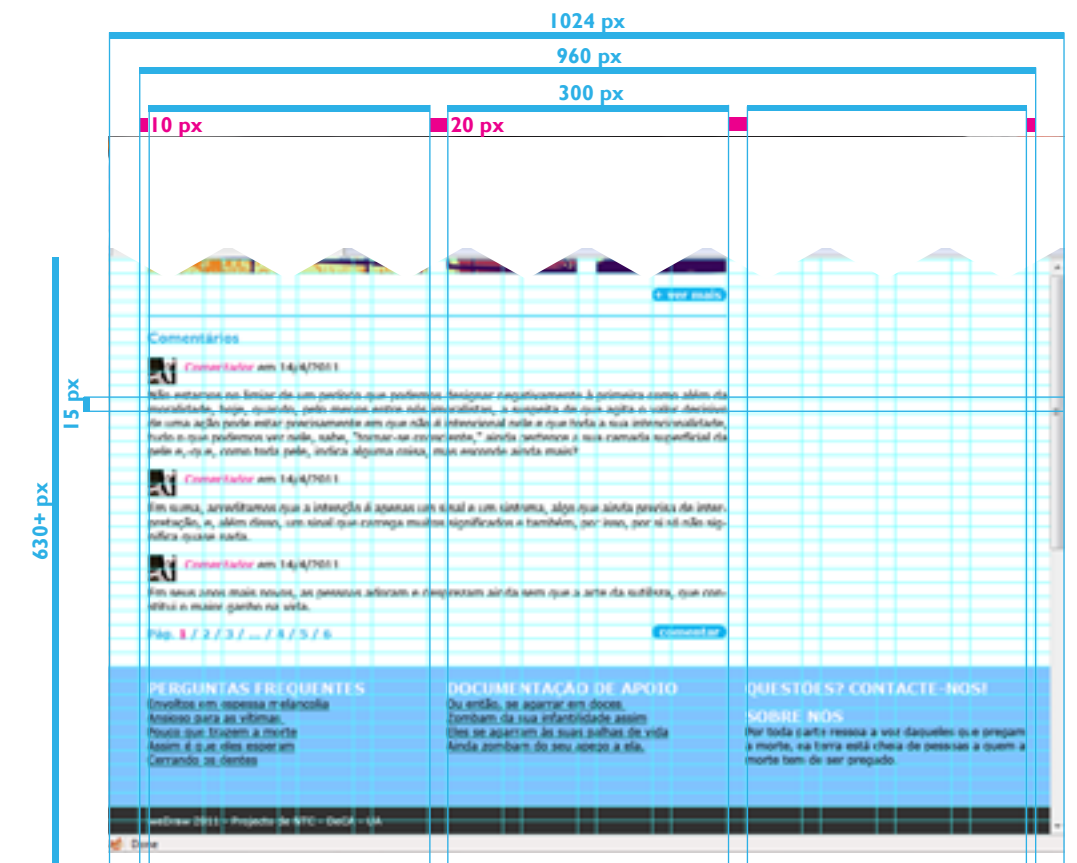
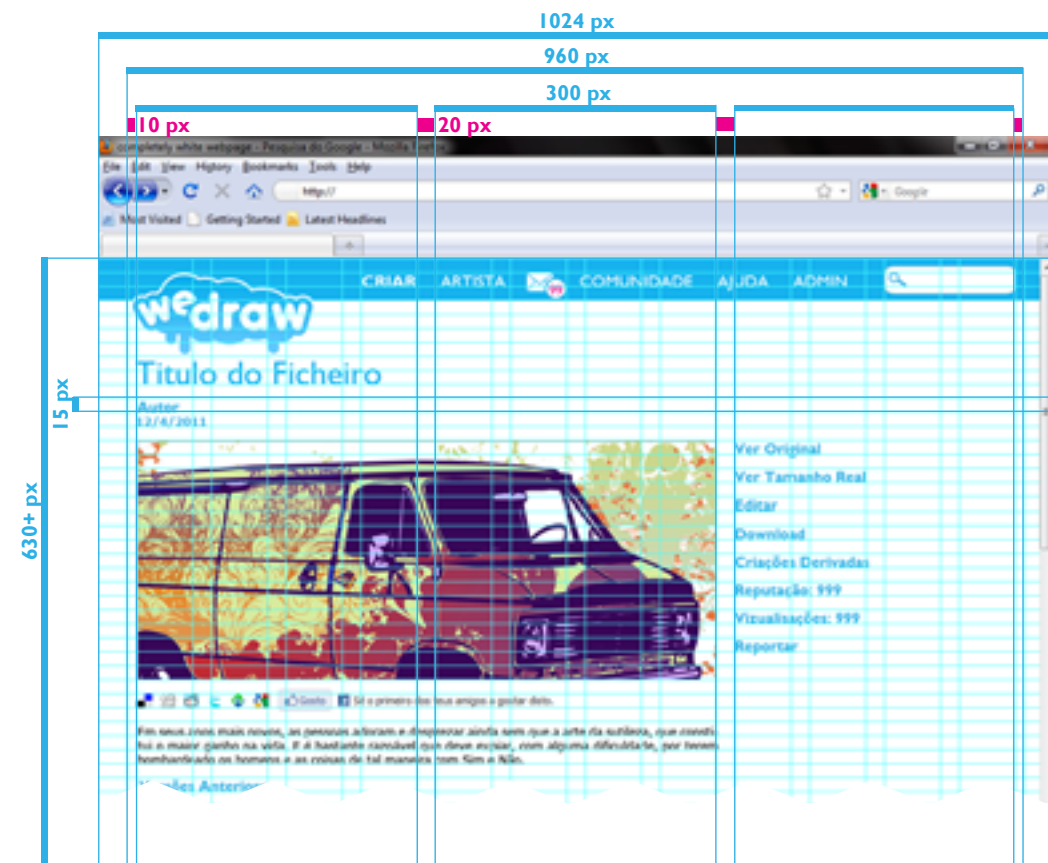
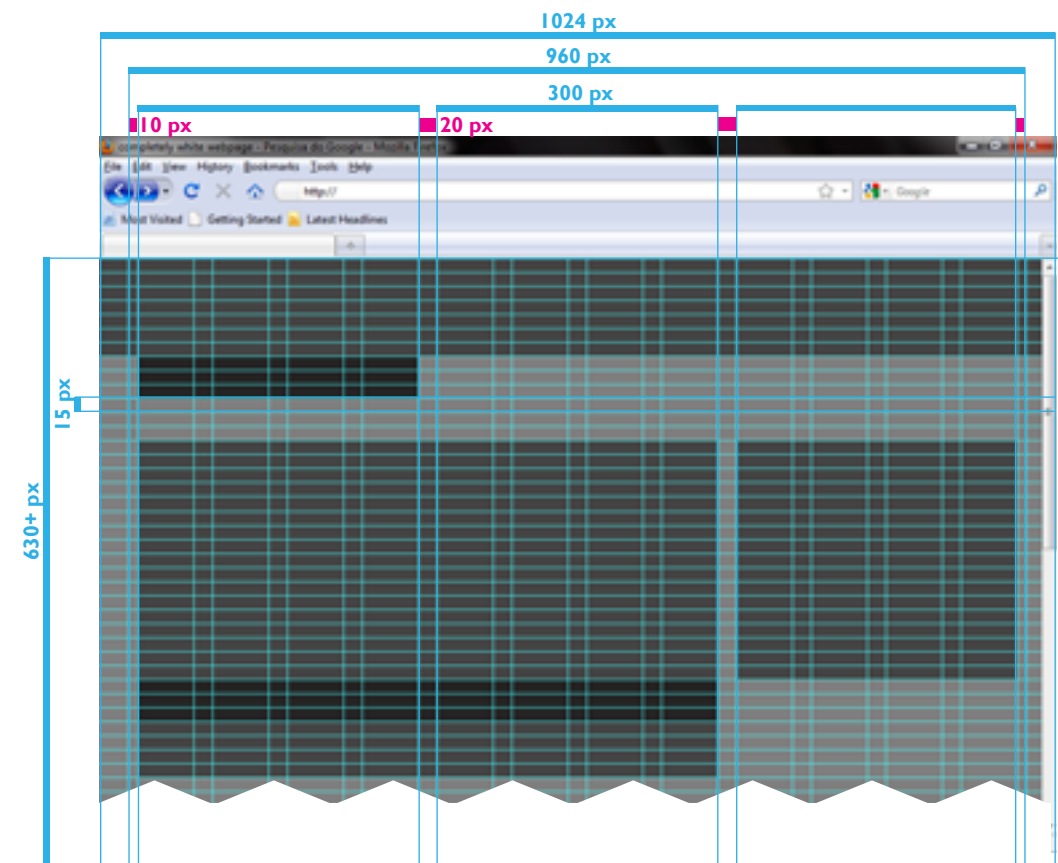
Página Principal

Fazendo uso do sistema de 3 colunas, agrupa menus na coluna esquerda, usando as outras duas em junção para conteúdos.



Ferramenta de Desenho

Tendo em conta a necessidade de um canvas grande, nesta página optou-se por usar a largura inteira da janela em vez de apenas os 940 pixels



Página de Ficheiros

Fazendo uso do sistema de 3 colunas, inverte o esquema anterior, usando a barra da direita para menus, e as restantes para os conteúdos.



Tipografia

Principais e alternativas

As fontes escolhidas para a utilização na weDraw são a **Gill Sans MT** para os títulos e a **Verdana** para os restantes textos. Caso por algum motivo essas fontes não sejam visíveis, usam-se como fontes alternativas/secundárias a **Trebuchet MS** para os títulos e a **Helvetica World** para o corpo de texto.

Gill Sans MT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

(.,:;!£\$&@*) 0123456789

Trebuchet MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

(.,:;!£\$&@*) 0123456789

Verdana

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

(.,:;!£\$&@*) 0123456789

Helvetica

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

(.,:;!£\$&@*) 0123456789





Tipografia

Hieraquia

Usando sempre um leading de 15 pixels, as dimensões do texto é de:

- 36 pt para os titulos de maior dimensão,
- 18 pt para os elementos na barra de navegação,
- 16 pt para os titulos de menor dimensão
- 12 pt para os textos restantes e links

Um caso único é a utilização de texto a 11 pt, exclusivamente no footer a cinzento com informação weDraw.

Titulo Grande

Gill Sans MT 36pt
Leading - 15pt

Titulo Pequeno

Gill Sans MT 16pt | Bold
Leading - 15pt

Mas devo explicar-lhe como tudo esta idéia equivocada de denunciar o prazer e louvando dor nasceu e vou dar-lhe uma conta completa do sistema, e expor os verdadeiros ensinamentos do grande explorador da verdade, o mestre-construtor de recursos humanos felicidade.

Ninguém rejeita, não gosta, ou evita o prazer próprio, porque é um prazer, mas porque aqueles que não sabem como buscar o prazer racionalmente encontro consequências que são extremamente doloro-

Verdana 12pt
Leading - 15pt

sas.
Nem sempre existe alguém que ama ou prossegue ou desejos para obter dor em si, porque é dor, mas ocasionalmente ocorrer circunstâncias em que labor e a dor pode adquirir-lhe algumas grande prazer.

Link
Link

Verdana 12pt
Leading - 15pt

Barra de Navegação

Gill Sans MT 18pt
Leading - 15pt



Sistema Cromático

Cores e Utilização

Seguindo um esquema de cores simples, a utilização de cores é predominantemente azul nos títulos, com preto nos textos e magenta nos links. A cor alternativa de azul deve ser usada exclusivamente na barra inferior, tal como o cinzento escuro deve ser apenas usado no footer.

O cinzento mais claro deve ser usado como border de um pixel à volta de imagens com formas regular e para marcar items não activos.

Tanto o vermelho como o verde apenas devem ser usados como feedback de interacção. Por fim o fundo deve estar sempre a branco.

#2DB0E5

Titulos, Bloco de cor da barra de Navegação, Links de interacção, hover de links a outras cores.

#8AC1E8

Barra Inferior.

#EB078A

Links, hover de links a azul (#2DB0E5), Nomes de autores, Avisos de mensagens, página actual na zona de comentários.

#333232

Bloco de cor do footer.

#ACAAAA

Border colocada à volta de imagens, items não activos.

#CE2426

Aviso ou erro.

#62EE5E

Feedback de acção concluída com sucesso.

#000000

Textos.

#FFFFFF

Cor de texto no footer e barra de navegação. Hover de links na barra inferior.



Ícones

Estados

Tendo adoptado um aspecto mais minimalista, a weDraw não dispões de um número elevado de ícones, no entanto ainda existem alguns que importa destacar. As mensagens privadas, o promover e despromover do sistema de reputação e o botão de ver mais.

Os estados representados são, o activo ou estado normal, o hover quando se passa o cursor por cima e o inactivo quando não existe interacção de momento. O botão de ver mais não possui estado inactivo pois caso não exista algo mais para ver, ele simplesmente não irá ser visível.

	ACTIVO	HOVER	INACTIVO
Mensagens Privadas			
Promover			
Despromover			
Ver Mais			



André Horta - 46236

Francisco Ferreira - 46110

João Tavares - 46681

Paulo Alves - 47661

Docentes:

Orientação por:

Prof. Benjamin Júnior

Prof^a. Ana Veloso

Prof^a. Margarida Almeida

Prof. Pedro Amado

Prof. Nuno Ribeiro

Prof. Pedro Amado

Trabalho produzido no âmbito da disciplina de Projecto

Universidade de Aveiro - DeCA - NTC 2011