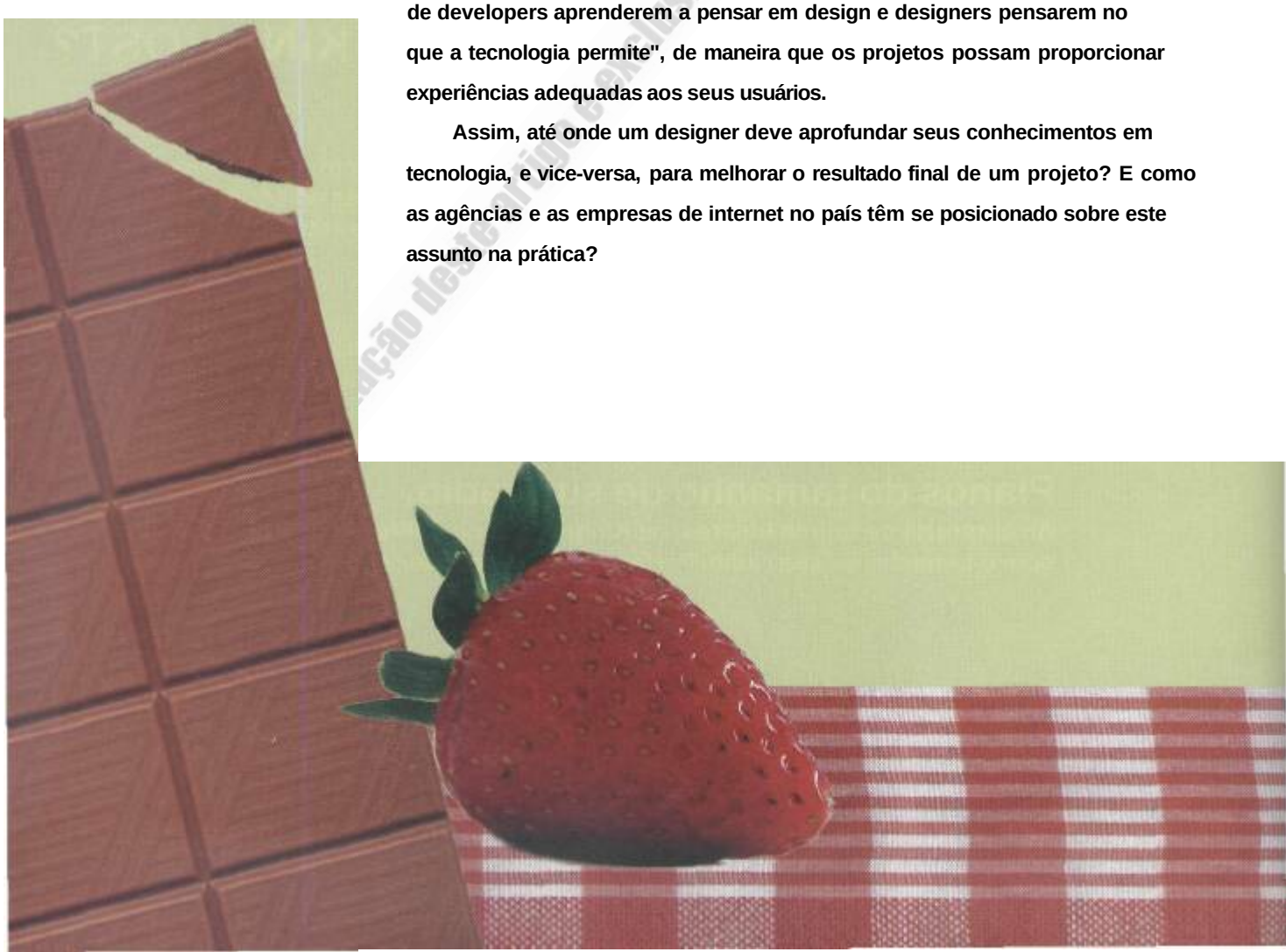
O futuro dos Devigners?

Queijo com goiabada, macarronada e queijo parmesão, bife e batata frita. São inúmeras as combinações para incrementarmos diariamente o nosso cardápio alimentar, garantindo assim o suprimento de energia necessária para o funcionamento de nosso corpo.

Trazendo esta lógica para o mundo digital, design e tecnologia assumem uma parceria fundamental no processo de criação e desenvolvimento de novos ambientes. No artigo "Precisa-se: deVigners" (www.revistawebdesign.com.br/downloads/54/3-pdf), René de Paula Jr. ressalta que "...está na hora de developers aprenderem a pensar em design e designers pensarem no que a tecnologia permite", de maneira que os projetos possam proporcionar experiências adequadas aos seus usuários.

Assim, até onde um designer deve aprofundar seus conhecimentos em tecnologia, e vice-versa, para melhorar o resultado final de um projeto? E como as agências e as empresas de internet no país têm se posicionado sobre este assunto na prática?



Areta do Bem
Gerente de projetos e marketing digital da Ato Interativo
www.aretadobem.com.br

"Dizem por aí que 'desenvolvedores são de Marte; designers são de Vênus'. Mas as duas profissões devem se entender. O designer faz boas interfaces, encanta e proporciona experiências confortáveis para o usuário, porém é extremamente essencial que um designer de interfaces entenda todo o processo de trabalho do desenvolvedor, assim como o desenvolvedor, responsável por sistemas confiáveis e seguros, respeite o designer e consiga, dentro dos padrões, atender às demandas do projeto.

Contratar dois *talentos diferentes, uma pessoa criativa e um desenvolvedor web, ainda é a melhor combinação para um projeto de SUCesSO.* Quando a agência é pequena, é comum vermos Devigners e Desígnopers que, ern um primeiro momento, suprem a demanda da combinação 'poucos projetos + pouca verba'.

Em uma segunda etapa, quando a agência começa a se consolidar e passa a deter uma boa fatia do seu mercado local, há a necessidade da especialização de cada área de desenvolvimento de um projeto. Criam-se núcleos especializados que se integram, em prol de um trabalho coeso e bem acabado.

'Devigners' são pessoas que estão confortáveis em realizar qualquer papel, o de designer e o de desenvolvedor com igual facilidade. Mas será que em igual qualidade?

A qualidade está no foco na área de talento de cada profissional, sem deixar de absorver e entender tudo que o cerca."

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais

Marianne Abreu
Designer na Globo.com
www. mariatineabréu.com.br

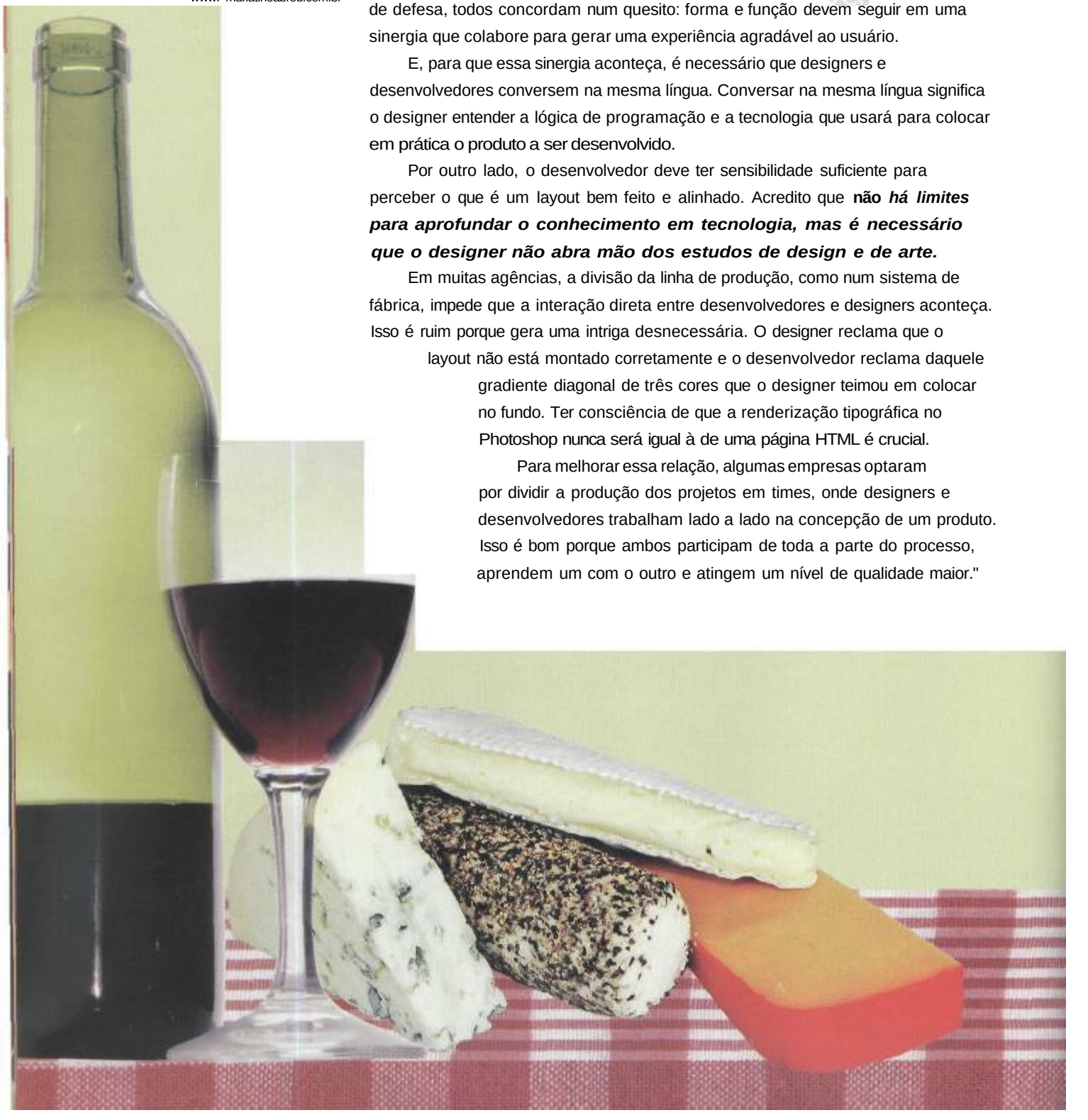
"A relação entre a função e a forma sempre foi muito discutida entre os teóricos do design. Na linha funcionalista, a forma deve seguir a função, mas há os que dizem o contrário. De qualquer maneira, independentemente do tratado de defesa, todos concordam num quesito: forma e função devem seguir em uma sinergia que colabore para gerar uma experiência agradável ao usuário.

E, para que essa sinergia aconteça, é necessário que designers e desenvolvedores conversem na mesma língua. Conversar na mesma língua significa o designer entender a lógica de programação e a tecnologia que usará para colocar em prática o produto a ser desenvolvido.

Por outro lado, o desenvolvedor deve ter sensibilidade suficiente para perceber o que é um layout bem feito e alinhado. Acredito que **não *há limites para aprofundar o conhecimento em tecnologia, mas é necessário que o designer não abra mão dos estudos de design e de arte.***

Em muitas agências, a divisão da linha de produção, como num sistema de fábrica, impede que a interação direta entre desenvolvedores e designers aconteça. Isso é ruim porque gera uma intriga desnecessária. O designer reclama que o layout não está montado corretamente e o desenvolvedor reclama daquele gradiente diagonal de três cores que o designer teimou em colocar no fundo. Ter consciência de que a renderização tipográfica no Photoshop nunca será igual à de uma página HTML é crucial.

Para melhorar essa relação, algumas empresas optaram por dividir a produção dos projetos em times, onde designers e desenvolvedores trabalham lado a lado na concepção de um produto. Isso é bom porque ambos participam de toda a parte do processo, aprendem um com o outro e atingem um nível de qualidade maior."



Zé h Fernando
D&senvolvedot da interfaces
www. ieh.com.br

"Já passou da hora de desenvolvedores e designers perceberem que eles estão dentro do mesmo barco e reinando na mesma direção.

Na verdade, talvez o problema não seja nem dos desenvolvedores ou designers em si; os melhores profissionais com quem trabalhei são exatamente indivíduos que já fazem um esforço para ír além das atribuições básicas esperadas de seu cargo.

O problema principal, ao contrário, aparece quando as próprias agências coíbem essa prática, obrigando cada profissional a se restringir às suas atribuições centrais. Não é surpresa que algumas agências tenham departamentos que trabalhem de forma completamente separada - logisticamente, e fisicamente - e que não haja diálogo entre profissionais de cada departamento.

Talvez eu seja especialmente suspeito para falar desse assunto, já que remei dos dois lados do barco. Por isso, **sempre *fui da opinião de* que as** *equipes* ***de criação e de implementação devem trabalhar juntas, e de que conhecimento a mais nunca faz mal*** - mas, ao mesmo tempo, já tive de lidar com chefes que tinham a opinião inversa, e que acreditavam que um designer com conhecimentos de programação (ou vice-versa) seria sempre um profissional inferior.

Felizmente, a realidade tem provado o contrário: as melhores agências e produtoras que vejo atuando hoje são exatamente as que permitem a seus profissionais certa liberdade de atuação dentro de cada projeto, dando espaço para que cada profissional aplique seus conhecimentos e habilidades da melhor forma possível, se preocupando com o produto final como um todo - não mais um método linear de produção, numa só direção, mas sim cooperativo.

'Deselopers', ou 'Devigners'; o nome não importa. O que importa é que estamos vivendo uma revolução lenta e silenciosa, onde profissionais com conhecimentos que se estendem além do óbvio são cada vez mais bem-vindos."

Alexandre **Souza**
Diretor de arte da **Gringo Interactive**
www.alexan**dresouza.com**

"É uma tarefa complicada para as agências conseguirem trazer para sua equipe um profissional que talvez poderíamos chamar de 'devigner'. O mais comum é encontrar uma série de portfólios com trabalhos muito bem desenhados e direção de arte impressionante de sites que, na prática, não funcionam, e que na maioria das vezes foram feitos com base nenhuma no conceito, no produto ou no que deve ser comunicado. O grande diferencial de um designer é entender todo o processo de um projeto, desde a conversa com o cliente até o lançamento.

Na Gringo, por exemplo, podemos trabalhar de uma maneira muito mais abrangente do que normalmente é feito em uma agência brasileira. A minha responsabilidade no projeto vai além de sentar na frente do computador e pensar na direção de arte. Preciso ter total responsabilidade sobre o projeto, desde entender perfeitamente o briefing, apresentar uma idéia, conceituar, estruturar o projeto, criar uma arquitetura, conversar com fornecedores e clientes, dar feedbacks e acompanhar diretamente a produção. Esse talvez seja o segredo de termos um produto final muito mais refinado e completamente de acordo com o que queríamos desde o começo.

Hoje, é imprescindível que o designer tenha uma visão abrangente de como vai ser desenvolvido seu projeto e se o caminho que ele está tomando realmente funciona. É aí que está a essência do 'devigner': é preciso ter uma boa noção do que é programável e como isso pode funcionar. Isso faz a idéia crescer e ter muito mais forma antes mesmo de começar os primeiros passos da produção.

Muitas vezes, uma idéia fica muito melhor com a participação criativa de um developer. Tenho a oportunidade de trabalhar com alguns dos melhores do mercado que, como os nossos designers, vão muito além da responsabilidade de programar e participam diretamente do processo criativo,

Apesar de criar já pensando na execução de todo **o projeto, prefiro** profissionais com perfis mais específicos. **Não *acredito na idéia de ser diretor de arte/programador/motion designer ao mesmo tempo. É importante ter foco e ser impecável no que faz.* É** importante ter uma boa base de produção, mas também **entender** até onde **seu conhecimento** na outra área ajuda ou atrapalha.

Ter uma boa equipe tecnológica na agência abre grandes possibilidades de se produzir trabalhos cada vez melhores. É importante ter essa característica 'devigner', mas principalmente ter o hábito de abrir espaço para inputs criativos dos programadores.

Outra característica que define muito bem um bom 'devigner' é ter base para poder especificar o que é realmente relevante para o seu projeto e que vai proporcionar a experiência necessária para o usuário. É importante saber até onde uma referência tecnológica é reproduzível ou até mesmo necessária para transmitir um conceito. Nem todo projeto precisa de um 3D. Nem todo projeto precisa de uma navegação em Papervision. Alguns projetos não precisam nem mesmo serem feitos em Flash. Esse é um dos grandes segredos: saber definir a melhor maneira de entregar um conceito sem cair na tentação de inventar algo por pura vaidade."

O futuro dos devigners, **Webdesign**, São Paulo, a. 6, n. 62, p. 44-48, fev. 2009.