

710 COMPUTAÇÃO GRÁFICA APLICADA AO DESIGN. PROGRAMA DE IDENTIDADE VISUAL INFORMÁTICA/ UFRGS. F. V. Cauduro, J. V. de Lima, R. Weber e A. C. Gruszynski* (Laboratório de Microcomputação, Instituto de Informática, UFRGS).

O Instituto de Informática da UFRGS, em conjunto com o Núcleo de Informação & Design (NID), do Departamento de Comunicação da UFRGS, está desenvolvendo um programa de reformulação de sua imagem institucional, para tornar ainda mais marcante sua presença nos cenários regional, nacional e internacional da tecnologia de ponta. Como estratégia-chave dessa reformulação, o Instituto decidiu desenvolver um Programa de Identidade Visual. A primeira etapa do trabalho consistiu no planejamento de uma marca institucional padrão para o Instituto (símbolo & logotipo), seguido da definição de suas cores e alfabeto institucional. Na segunda etapa, a marca institucional está sendo aplicada em papéis de correspondência, crachás, cartazes, camisetas, etc. O programa está sendo desenvolvido em plataforma Macintosh com o auxílio de seus aplicativos gráficos – os equipamentos principais da pesquisa são um Mac Unitron de 1 Mb e uma LaserWriter II da Apple. Esse programa de pesquisa aplicada visa utilizar os mais recentes recursos e técnicas de "desktop publishing" em problemas concretos de design gráfico, para identificar dificuldades e encontrar soluções relacionadas com o interface usuário-computador, tanto em termos de hardware como software. Busca investigar na prática como programas de computação gráfica se adaptam às necessidades reais de designers gráficos e quais os problemas que surgem quando estes profissionais tentam desenvolver seus costumeiros processos de criação e planejamento visuais através da microcomputação. Levando em conta o trabalho desenvolvido até o momento, conclui-se que, ao contrário do que se apregoa geralmente, a tecnologia e os procedimentos que a arte do "desktop publishing" envolve, requerem do designer um tempo de aprendizado e um envolvimento com detalhes de máquinas muito maiores que seria esperável. Requer paciência, tolerância e estudo de manuais por parte do usuário, assim como uma grande dose de criatividade para a resolução de problemas de máquina e de software os mais inesperados e que vão surgindo ao longo das tarefas do projeto. No entanto, o simples fato de poder testar-se um sem número de layouts preliminares sem custos maiores de material, assim como a possibilidade de explorar recursos gráficos inéditos ou inacessíveis às técnicas tradicionais de desenho, tipografia e fotografia, já representa um salto de qualidade significativo para o designer e em suas produções. (Cnpq).