

DESIGN GRÁFICO E NOVAS TECNOLOGIAS

Henrique Falsoni Constancio

Felipe Cambraia Sartori

Dr^a Suzete Venturelli

Universidade Anhembi Morumbi

Design Gráfico, Campus Paulista

Introdução

Na atualidade, a frequência na qual avanços tecnológicos são efetuados impacta diversos aspectos da sociedade, visto que tais mudanças provocam alterações na comunicação, interação e produção. A pesquisa pretende explorar minuciosamente a maneira na qual inovações tecnológicas e suas rápidas evoluções provocam alterações na área do Design Gráfico, desde a maneira como informações visuais são concebidas e transmitidas, até quando são recebidas. Dentre essas Novas Tecnologias que trazem transformações na área do Design Gráfico, se destacam a Inteligência Artificial e o uso de ferramentas digitais.

A pesquisa visa abordar o tema de maneira exploratória, a fim de ressaltar diversas perspectivas e contribuições críticas sobre o fenômeno de maneira atual e relevante, visto que o projeto busca não apenas abordar as ferramentas técnicas, como também mudanças profissionais, filosóficas, conceituais e teóricas que emergem dentro desse contexto, examinando estudos de casos e novas tendências durante o processo.

Objetivos

O objetivo geral da pesquisa é analisar a introdução e o impacto de novas tecnologias na profissão de Designer, observando quais mudanças podem ser esperadas no mercado profissional, e como as tecnologias alteram a concepção e produção de artes visuais. Dentro dessas novas tecnologias se destacam as ferramentas digitais e a Inteligência Artificial, tais qual requerem investigações conceituais e teóricas sobre potenciais mudanças na prática do Design Gráfico, examinando estudos de caso relevantes que destaquem o modo pelo qual o campo profissional se adapta e se inova durante esse processo.

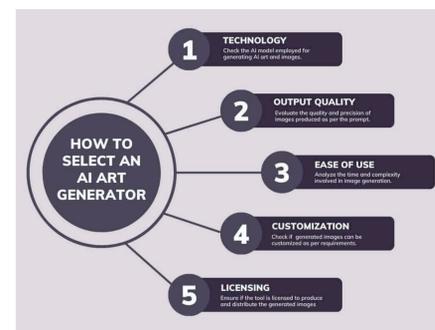
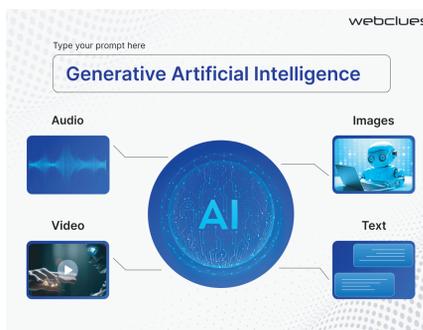
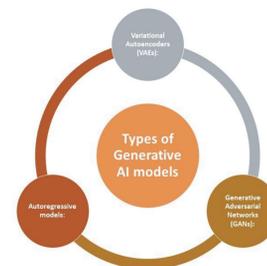
Metodologia

A pesquisa visa explorar, compreender e colocar em destaque as mudanças provindas da chegada de novas tecnologias para uma profunda análise na área do Design Gráfico. Com essa metodologia, torna-se possível a ampla exploração da complexidade desse campo em constante transformação.

No que se refere à seleção dos autores e obras da literatura, foram adotados diversos critérios, tais como a importância da temática para o Design Gráfico, a atualidade e relevância do texto para o campo de conhecimento, a credibilidade da fonte e autenticidade comprovadas pelas instituições e perspectivas, originalidade e contribuições críticas de diversos âmbitos. Assim sendo, a pesquisa se fundamenta em fontes confiáveis e atualizadas, que colocam em perspectiva uma variedade de abordagens e visões do campo.

Resultados

A devolutiva desses dados tem o propósito de trazer uma maior percepção da profundidade de conhecimento a ser adquirido ao desenvolver dessas tecnologias, que ao serem divulgados, conscientizará muitos profissionais sobre novas mudanças.



Conclusões

Embora a pesquisa ainda esteja em andamento, bem como as circunstâncias nas quais ela se baseia, as conclusões parciais do momento destacam a interação entre o Design Gráfico e as Novas Tecnologias e a necessidade de compreender essa interação na profissão, visto que o profissional deve adaptar seus conhecimentos e metodologias, de tal maneira para que mantenha-se atualizado e ciente de possíveis novas alterações e demandas no mercado de trabalho. Tal estudo deve ser aprofundado a fim de oferecer uma perspectiva mais ampla das transformações que estão para acontecer.

Bibliografia

- FLUSSER, Vilém. (2007) O Mundo Codificado: Por uma Filosofia do Design e da Comunicação. CARDOSO, Rafael (ORG.).
- LATOURE, Bruno. Um Prometeu Cauteloso? Alguns passos, rumo a uma filosofia do Design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Acesso em 20 jul. 2023.
- Manzini, E. (2017). Design: quando todos fazem design. Editora Unisios Christian, B. (2013). O Humano mais Humano. Editora Companhia das Letras
- HOWARTH, J. (2022) 80+ AI Stats: Market Size, Growth & Business Use.
- BANAFI, A. Generative AI: Types, Skills, Opportunities and Challenges. KANODIA, Ayush. (2023). What Is Generative AI? Everything You Need to Know.
- ADWANI, Kriphesh. (2023) 10 Best FREE AI Art Generators - Midjourney Alternatives

Link para o vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=IO1kpEYQziE>