

Nível de pesquisa

Mestrado

Linha de Pesquisa

**Design: Processos
e Linguagens**

FIGUEIREDO, P.

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Graduado em design pela Universidade Federal de Santa Catarina (2018).

VELLOSO, L. M. R.

Professor doutor do Departamento de Projeto (AUP) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU USP), doutor em design pela FAU USP (2017), e graduado em arquitetura e urbanismo pela FAU USP (2001).

Levantamento sobre sistemas de identidade visual assistidos por programas de computador generativos

Pablo Figueiredo, Leandro Manuel Reis Velloso

pablofng@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/2152924053963012> **orcid** <https://orcid.org/0000-0002-9472-6405>

leandrovelloso@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/0315811377488310> **orcid** <https://orcid.org/0000-0003-4883-7208>

Sistema de identidade visual, programação generativa, computação, design gráfico

O objetivo desta pesquisa de mestrado consiste em compreender como se desenvolveu a aplicação da programação generativa computacional em sistemas de identidades visuais, por meio da mensuração de quando e onde se concentra essa prática, e da análise de possíveis correlações das funções técnicas desempenhadas por essa tecnologia com dados do contexto de seus projetos. A pesquisa busca contribuir com o reconhecimento e caracterização desses projetos gráficos amparados pela computação. O método de pesquisa divide-se em quatro etapas principais: inicialmente, foram realizadas uma revisão da literatura e duas entrevistas preliminares com profissionais especialistas no assunto para definir a base teórica, bem como as propriedades a serem observadas nos projetos, constituindo assim um protocolo de coleta de dados. Como etapa seguinte, está sendo feita a busca por projetos que se enquadram no tema, a partir de meados da década de 1960, na qual se iniciou a experimentação computacional para fins artísticos e visuais, tendo como fontes: livros, publicações acadêmicas e portfólios digitais de profissionais especialistas da área. Em seguida, pretende-se realizar a coleta de dados dos projetos mapeados de acordo com o protocolo elaborado na primeira etapa, observando as funções técnicas desempenhadas pelos programas de computador, assim como informações sobre o contexto do projeto (ano de lançamento; país do(s) criador(es); país do cliente; e segmento de mercado do cliente). Por fim, a última etapa corresponde ao tratamento de dados, na qual será feito o cotejamento das informações levantadas sobre funcionalidades e contexto do projeto, a fim de se observar possíveis correlações entre os dados e dar suporte para uma análise da evolução dessa produção internacional fundamentada na base teórica elaborada no início do trabalho.

Research level

Master

Line of Research

**Design: Processes
and Languages**

FIGUEIREDO, P.

Master's student in the Graduate Program in Design from FAU USP. He holds a bachelor's degree in Design from Universidade Federal de Santa Catarina (2018).

VELLOSO, L. M. R.

PhD Professor at the Department of Design (AUP) at Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU USP). He holds a Ph.D in design from FAU USP (2017), and a bachelor's degree in Architecture and urbanism from FAU USP (2001).

Implementation of a methodological artifact in the context of a Rehabilitation Center

Pablo Figueiredo, Leandro Manuel Reis Velloso

pablofng@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/2152924053963012> orcid <https://orcid.org/0000-0002-9472-6405>

leandroveloso@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/0315811377488310> orcid <https://orcid.org/0000-0003-4883-7208>

Visual identity system, generative programming, computation, graphic design

The objective of this master's research is to understand the development of generative computer software in visual identity systems by measuring when and where this practice is concentrated and analyzing possible correlations between the technical functions performed by this technology and the context data of their projects. The research aims to contribute to the recognition and characterization of these graphic projects supported by computing. The research method is divided into four main stages: 1) Initially, a literature review and two preliminary interviews with experts in the field were conducted to define the theoretical basis as well as the properties to be observed in the projects, thus creating a data collection protocol. 2) The next stage involves searching for projects that fit the theme, starting from the mid-1960s when computational experimentation for artistic and visual purposes began. Sources for this search include books, academic publications, and digital portfolios of professionals experts in the field. 3) Afterwards, data collection from the mapped projects will be carried out according to the protocol developed in the first stage. This includes observing the technical functions performed by computer programs, as well as gathering information about the project's context (year of launch, creator's country, client's country, and client's market segment). 4) Finally, the last stage involves data analysis, where the information collected on functionalities and project context will be compared to identify possible correlations between the data. This analysis will support an examination of the evolution of this international production based on the theoretical foundation established at the beginning of the research.