

6 Conclusão

A evolução da Editoração Eletrônica acompanhou a da informática e diversas ferramentas foram criadas para atender aos novos modelos de produção gráfica digital.

Porém, como praticamente uma única empresa foi adotada para ser o padrão de trabalho dos programas usados nesse fluxo, vários problemas surgiram. Como, por exemplo, um monopólio não oficializado. Além disso, o alto custo dos programas faz com que a distribuição ilegal desses aplicativos (a pirataria) se torne regra, e não exceção para a maioria das gráficas do Brasil.

Como solução, a filosofia do *Software Livre* e as ferramentas voltadas para a Editoração Eletrônica desenvolvidas pela comunidade *OpenSource*, se mostraram muito eficientes dentro dos testes propostos pelo trabalho.

Porém, algumas dificuldades foram encontradas no decorrer do desenvolvimento dos testes. Como a falta de familiarização ao sistema, o que obviamente é superável através de uma maior habituação às interfaces dos novos programas e o correto conhecimento dos seus recursos.

Foi observado pelo grupo, que alguns processos são totalmente diferentes daqueles utilizados nas soluções proprietárias, como no caso da não necessidade da conversão das imagens e ilustrações para CMYK.

A aparente falta de recursos das aplicações livres, comparados ao recursos das aplicações proprietárias, acaba sendo justificada por um retorno volta à simplicidade original do conceito de Produção Gráfica.

Como as soluções livres podem ser instaladas sem nenhuma restrição, os programas não precisam conter em si todas as funções de um aplicativo de editoração eletrônica. Um aplicativo passa para o outro a responsabilidade de atuar dentro da área ao qual foi originalmente desenvolvido. Por isso, o Gimp possui recursos focados para o tratamento e edição de imagens, e não para manipulação de elementos vetoriais ou para diagramação de blocos de textos. O mesmo acontece com o Inkscape, com o Scribus, o EasyPose e todos os programas auxiliares.

Fora isso, os programas livres são desenvolvidos para atender as necessidades da comunidade, dentro da proposta que cada programa atua, e não o contrário. As equipes de voluntários não dedicam tempo e recursos àquilo que não for requisitado por um número suficiente de membros, usuários e colaboradores. Sendo assim, os programas acabam ficando naturalmente mais enxutos, leves, rápidos e com menos propensão à falhas.

Como palavra final, o uso do *Software Livre* é indicado para legalizar uma empresa em situação irregular, com relação às suas licenças de *software*, para aqueles que querem possuir uma opção de fluxo de Editoração Eletrônica e para aqueles que querem ter mais controle e customização dos seus processos, querem opinar, contribuir e, por que não, ajudar a desenvolver novas soluções para os velhos e novos problemas da produção gráfica, ao invés de usar passivamente aquilo que o mercado disponibiliza.

Para todos esses casos, o *Software Livre* é uma solução viável, já no estado atual de seu desenvolvimento.

Conforme essa opção for sendo adotada, mais e mais informação será gerada, e essa informação retorna à fonte e um ciclo de melhoria contínua se perpetua e se atualiza em progressão geométrica.

Todo processo de transição é feito aos poucos, e diversos problemas e dúvidas surgem no meio do caminho. Mas o grupo constatou que existe um número incontável de pessoas dispostas a trocar informações e a orientar no que for necessário, aqueles dispostos a adotar o *Software Livre* como alternativa de trabalho. Bastando, para isso, se juntar à comunidade e perceber, sobre do que realmente se trata, a Era do Conhecimento.



Bibliografia

Produção Gráfica

(BAER, Lorenzo, 5a Edição., Editora Senac, 1999)

Gestão de Marketing

(LIMA, Miguel Ferreira, Editora FVG, 2006)

Filmografia

Piratas do Vale do Silício

(BURKE, Martyn, HBO STUDIOS, 1999)