

Manual de Identidade Visual – Projeto Sophia

Um projeto de Victor Ribeiro (victor_ribeiro135@hotmail.com).



Este Manual de Identidade Visual (MIV) se destina a todos os programadores e web-designers do **Projeto Sophia**. Ele servirá como um verdadeiro manual que explica o conceito de design usado no projeto para que os colaboradores apliquem o visual mais adequado às novas funcionalidades e, a partir daí, também criar novos conceitos, pois esse é um trabalho de evolução constante.

O Conceito Inicial

O Projeto Sophia foi desenhado para ter uma aparência mais do que moderna: uma aparência futurista. Como vemos nos filmes de ficção científica, computadores de alta tecnologia nos mostram uma interface simples, cheia de linhas e palavras e símbolos que os que assistem não entendem absolutamente nada. O nosso desafio é trazer essas interfaces ao mundo real, mas de modo que qualquer pessoa possa entender o que está se passando e deixar o usuário comum no controle.

Como interface inicial, a assistente Sophia possui um fundo azul escuro e linhas predominantemente brancas e azuis claras, porém, o usuário pode adicionar uma imagem de fundo ao seu gosto. O fundo dos chamados “mini aplicativos” ou “mini apps” geralmente é preto (levemente transparente) com fontes de cores claras, a interface está aberta a novas ideias, como por exemplo, dar ao usuário a oportunidade de escolher, dentre várias opções, o layout que mais lhe agradar. Abaixo está um modelo de mini app sugerido para o projeto.



Como mostrado nas imagens acima, o layout da mini aplicação interna da Sophia pode ser com título ou sem título (ocupando todo o espaço), embora seja recomendado deixar um espaço mínimo entre o mini app e as bordas, ou pelo menos na borda superior. O fundo pode ser semitransparente ou não, fica ao seu critério.

Outros conceitos aplicáveis

Outro modelo de layout para uma aplicação interna é o estilo HUD (**Head Up Display**), onde a informação é mostrada sem a necessidade de uma janela, pois tudo é mostrado de forma dinâmica (no caso dos jogos militares, em uma superfície transparente). Mas lembre de que você só deve usar esse tipo de design de modo que não atrapalhe a visualização dos demais apps e do app em si. Além desse, pode ser empregado o design moderno utilizado hoje em dia: o minimalista claro, onde o fundo é geralmente branco, sem bordas e a visualização é bastante clara. Abaixo um exemplo de designs HUD e minimalista que podem ser usados em um player (lembrando que são apenas conceitos):



Como pode ser observado, não há um fundo, porém, existem quatro cantos que delimitam onde termina o mini app. Isso faz com que o usuário identifique onde o app pode ser arrastado. Além disso, podem servir para redimensionar o mini aplicativo.

Embora não seja absolutamente negado o uso de outras formas de design, o mais recomendado é que se use e abuse do Flat Design. Outra ideia apoiada é o uso do brilho externo nos elementos que compõem o mini app, mas claro que isso não é obrigatório.

O que não se pode fazer

Como em todo MIV, existem aqui alguns pontos que devem ser observados para que se evite o uso de elementos que não são apoiados no projeto Sophia. São eles os listados abaixo:

1. Não utilize botões padrões do sistema, personalize-os antes de acordo com um dos conceitos anteriores.



2. Evite usar elementos de desenhos realistas. Em vez disso utilize desenhos minimalistas.



3. Não utilize fontes com serifa (aquelas perninhas pontudas). As recomendadas são a Agency FB e a Segoe UI.

Fontes com serifa (Times New Roman):

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Yy Xx Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; / \ < > : ? ° ° ~ ^
“ ’ ! @ # \$ % “ & * () _ + = -**

Fontes sem serifa (Segoe UI):

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Yy Xx Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; / \ < > : ?
° ° ~ ^ “ ’ ! @ # \$ % “ & * () _ + = -**