

3.3. LOGOTIPO LOGICKA

“A imagem é certamente mais imperativa do que a escrita, impõem a significação de uma só vez (...) transforma-se numa escrita, a partir do momento em que é significativa.” (BARTHES, 1993:132)

Segundo Tavares (2008) os termos logomarca, e logotipo correspondem à parte da marca que identifica, sem a necessidade de verbalização, os produtos ou a organização. Dessa forma buscando uma melhor apresentação visual e uma identificação única para o projeto foi desenvolvido o logotipo, conforme apresentado na figura **NUMERO FIGURA**.



FIGURA NUMERO - DESCRIÇÃO - FONTE

3.3.1. COR

De acordo com o Site de marketing Evoline em Simbologia das Cores <<https://www.evonline.com.br/simbologia-das-cores/>>, a cor laranja é “ Uma cor vibrante e cheia de energia, o laranja retrata ânimo, atrai consumidores e estimula a criatividade. Assim como o vermelho, é muito ativa, alegre e estimulante, com a vantagem de ser mais agradável aos olhos. A experiência visual da cor laranja reflete calor, excitação, entusiasmo, mudança, expansão e dinamismo.”

Ainda afirma que “O verde remete à natureza, transmite saúde, frescor, equilíbrio e harmonia. Usado em lojas e estabelecimentos – principalmente os de saúde – para relaxar os visitantes. Frequentemente relacionado à questões ambientais...”

Com base nessas informações e relacionando com a proposta de enredo, laranja e verde foram selecionadas para serem as cores predominantes no logotipo, remetendo diretamente a ambientação e a temática que compõem a aplicação.

3.3.2. ELEMENTO

Os componentes que compõem o logotipo foram definidos por reforçarem a ideia da ambientação do jogo. O coqueiro que traz um ar tropical para o logotipo, uma vez que a história deverá situar-se numa ilha, e uma bússola que remete a aventura e a busca pela direção correta.