

Trabalho Final do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio 2024

PROCESSO DE ELABORAÇÃO E ESCOLHA DO LOGO OFICIAL DO PROJETO “IFSPORTS”

BIANCA DE OLIVEIRA SCHIAVO¹, PAULO ROBERTO CONCENTINE NETO², PEDRO JOSÉ CARDOSO MARCONDES³, BRENO LISI ROMANO⁴, EVERTON RAFAEL DA SILVA⁵, FERNANDA CARLA DE OLIVEIRA⁶

¹ Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, Campus São João da Boa Vista, bianca.schiavo@aluno.ifsp.edu.br

² Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, Campus São João da Boa Vista, concentine.paulo@aluno.ifsp.edu.br

³ Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, Campus São João da Boa Vista, c.marcondes@aluno.ifsp.edu.br

⁴ Professor EBTT – IFSP, Campus São João da Boa Vista, blromano@ifsp.edu.br

⁵ Professor EBTT – IFSP, Campus São João da Boa Vista, evertonrafael@ifsp.edu.br

⁶ Professor EBTT – IFSP, Campus São João da Boa Vista, fernanda.oliveira@ifsp.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação

RESUMO: O projeto “IFSports”, criado em 2024, cujo o objetivo é desenvolver uma plataforma online que simplifique a gestão de eventos e inscrições de alunos, proporcionando uma experiência mais eficiente e organizada, trouxe a necessidade da criação de um logotipo para uma identidade visual que representasse adequadamente o propósito e a essência do projeto. Para tal finalidade, o processo foi dividido em várias etapas, como: definição do nome fantasia, processo de elaboração de logos, seleção dos melhores e escolha do logo vencedor. Dessa forma, o propósito deste documento é detalhar o processo de desenvolvimento e escolha do Logotipo oficial do Projeto IFSports.

PALAVRAS-CHAVE: logo; IFSports; processo; votação; identidade visual; elaboração.

INTRODUÇÃO

A Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS), uma disciplina presente no curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, do Instituto Federal de São Paulo Câmpus São João da Boa Vista (IFSP-SBV), tem como objetivo ensinar os alunos a projetarem e implementarem software usando orientação a objetos, além de boas práticas de codificação e uso de ferramentas (IFSP, 2024). O curso valoriza o trabalho em equipe e a gestão de projetos, resultando na entrega de um projeto que demonstra a capacidade de resolver problemas de forma eficiente.

A educação e o esporte são caminhos essenciais para o desenvolvimento pessoal, promovendo valores como disciplina, trabalho em equipe e superação de desafios. Pensando nisso, o Instituto Federal implementa práticas esportivas por meio de aulas de educação física e projetos voltados para atividades esportivas. Com base nos Jogos dos Institutos Federais (JIF), o projeto busca facilitar o gerenciamento de eventos esportivos no IFSP, atendendo às necessidades e desafios dessa área, já que tal evento é composto por várias escolas e alunos, que disputam várias modalidades, tornando complexo a gestão do mesmo.

Com isso, o objetivo do projeto é desenvolver uma plataforma online que simplifique a gestão de eventos e inscrições de alunos, proporcionando uma experiência mais eficiente e organizada. Através do site, os usuários poderão se inscrever facilmente em competições, acessar informações sobre eventos e acompanhar suas participações, tudo em um único lugar.

Dentro do contexto apresentado, este trabalho detalhará o processo de elaboração e escolha do Logotipo oficial do Projeto IFSports, mostrando a importância de uma identidade visual para nosso site.

MATERIAL E MÉTODOS

A Figura 01 resume o passo a passo adotado para a elaboração e a escolha da logo oficial do projeto "IFSports".



FIGURA 1. Etapas do Processo de elaboração e escolha do logo oficial do Projeto IFSports

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir, serão explicadas as 04 etapas que foram necessárias para a realização e a escolha da logo do projeto.

1. Definição do nome fantasia do Projeto de PDS 2024

A escolha do nome fantasia do projeto seguiu um processo estruturado de votação realizado por meio do Google Forms. Inicialmente, cada aluno propôs a ideia de um nome para o projeto e todos entraram para a primeira etapa da votação. Após cada rodada, os nomes menos votados foram sendo eliminados, enquanto os mais populares avançaram para as etapas seguintes. Esse processo de votação consecutiva foi repetido até que restasse um nome que alcançasse o maior consenso entre os envolvidos. No final, o nome “IFSports” foi escolhido como o nome oficial do projeto, refletindo tanto a visão do grupo quanto os valores que ele pretende transmitir.

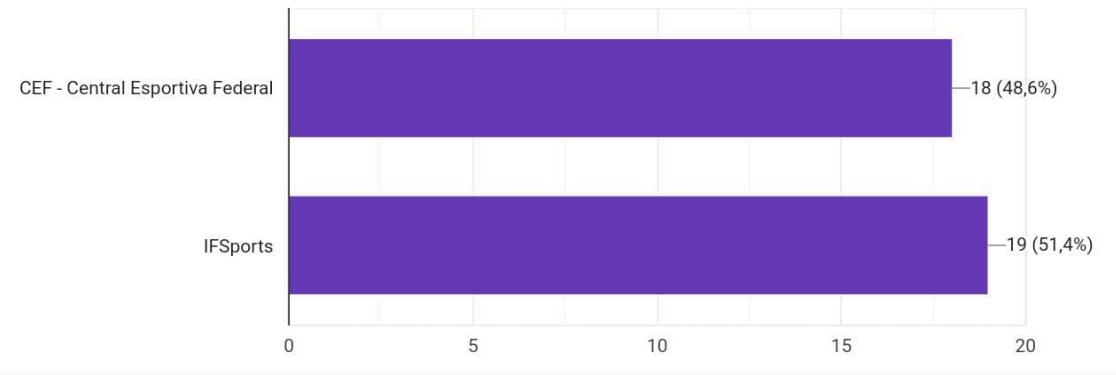


FIGURA 2. Resultado da votação final do nome oficial do Projeto.

2. Organização do Processo de Elaboração de Logos a serem Escolhidos.

Para organizar o processo de criação dos logos, cada um dos 5 módulos do projeto foi subdividido em dois grupos de trabalho, formando um total de 10 equipes responsáveis pela elaboração de, no mínimo, dois logos. Cada grupo desenvolveu ideias e conceitos próprios, buscando criar logos que representassem de forma única os objetivos e valores do projeto. A divisão em equipes permitiu uma maior diversidade de propostas, incentivando a colaboração e o desenvolvimento criativo entre os participantes de cada módulo.

Foram utilizados vários softwares de design e desenho para a elaboração, como: Canva, Inteligência Artificial, Paint e alguns desenhados à mão. No final, foram produzidas aproximadamente 400 logotipos (contando com as variações de cor).



FIGURA 3. Coletânea de alguns logos do Projeto.

3. Seleção dos Melhores Logos por Módulos do Projeto.

Dado que o projeto já contava com uma estrutura organizacional baseada em módulos (grupos de trabalho), essa divisão foi aproveitada para a primeira etapa da seleção dos logos. Cada módulo teve a responsabilidade de analisar as criações de seus integrantes e selecionar os 10 melhores logos, considerando critérios como originalidade, coerência com a identidade visual desejada para o projeto e impacto estético. A organização dessa etapa foi fundamental

para garantir que as propostas selecionadas refletissem as diversas perspectivas dos participantes, alinhadas com os valores e o propósito do projeto.

Ao final dessa triagem, um total de 50 logos foram classificados para participar da etapa final de votação, assegurando representatividade e engajamento por meio do conhecimento e da percepção estética de cada módulo. Essa divisão permitiu um processo seletivo mais ágil e colaborativo, promovendo uma análise criteriosa em diferentes grupos, o que fortalece a legitimidade da seleção.

4. Escolha do Logo Vencedor do Projeto através de uma Votação.

A escolha do logo oficial do projeto foi realizada em uma segunda fase, por meio de um processo de votação conduzido pelo Google Forms. Esse formato de votação online permitiu a participação ativa de todos os envolvidos no projeto, assegurando que a decisão final fosse representativa das preferências coletivas.

O processo foi organizado em etapas sucessivas de eliminação, o que possibilitou uma análise gradual e criteriosa. Inicialmente, os 50 logos selecionados foram submetidos a uma votação geral, que resultou na escolha dos 10 mais votados. Na etapa seguinte, desses 10 logos, foram destacados os 5 com maior preferência, seguidos pela seleção dos 3 finalistas. Por fim, uma última votação definiu o logo vencedor, que foi oficializado como a identidade visual do projeto.

A implementação dessa metodologia em etapas de eliminação e votação colaborativa foi fundamental para assegurar uma análise detalhada das opções e uma escolha democrática e fundamentada. Dessa forma, o processo refletiu de maneira precisa os valores do projeto, incentivando o engajamento dos participantes e consolidando uma identidade visual que representa adequadamente o propósito e a essência do projeto.



FIGURA 5. Logo oficial do Projeto IFSports.

CONCLUSÕES

O objetivo deste trabalho foi desenvolver e escolher o logotipo oficial do Projeto IFSports, com a finalidade de criar uma identidade visual que representasse de maneira eficaz o propósito e os valores do projeto. O processo foi realizado de forma estruturada, com ampla participação dos envolvidos, e o objetivo foi alcançado com sucesso.

A metodologia adotada garantiu um processo democrático e colaborativo, no qual a participação ativa de todos os membros do projeto assegurou uma escolha que reflete os valores essenciais de organização, eficiência e inovação. O uso de diferentes ferramentas e a divisão em equipes para a criação dos logos resultaram em uma diversidade de propostas, que foram analisadas criteriosamente durante as etapas de seleção. A votação online, conduzida em fases de eliminação,

permitiu uma análise detalhada das opções, culminando na escolha do logotipo que melhor representa a identidade do projeto.

Apesar de algumas dificuldades logísticas devido ao grande volume de propostas iniciais, o processo de escolha foi eficaz em envolver todos os participantes e gerar um consenso. O logotipo vencedor, agora oficial, reflete os objetivos do projeto de forma clara e alinhada à sua proposta de simplificar a gestão de eventos esportivos. Em suma, o trabalho atingiu seu objetivo de criar uma identidade visual sólida e representativa, fortalecendo a comunicação do projeto com seus usuários.

REFERÊNCIAS

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Câmpus São João da Boa Vista (IFSP-SBV), Projeto Pedagógico do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, 2012. Disponível em: <https://www.sbv.ifsp.edu.br/index.php/component/content/article/64-ensino/cursos/168-tecnico-in>. Acesso em: 01 dez 2024.

ROMANO, B. L. Portal Acadêmico - Breno Lisi Romano - Integrado em Informática - PDS - Sobre o Projeto, 2024. Disponível em: <https://sites.google.com/site/blromano/disciplinas/pds/pds-projeto>. Acesso em: 01 dez. 2024.