

**Relatório do Trabalho Prático**

**1ª Fase – Logótipo e Descrição da Aplicação Móvel**

Desenvolvimento de Interfaces Aplicacionais

**Docente:** Marisa Filipa Cardoso Pinheiro

**Trabalho realizado por:**

14829 José Gomes

1508 Pedro Carvalho

15809 José Carreira

Ano letivo 2023/2024

Mestrado em Engenharia Informática

Barcelos, novembro 2023

Índice

[Índice 2](#_Toc150161589)

[1. Introdução 4](#_Toc150161590)

[2. Tema escolhido 4](#_Toc150161591)

[2.1. Problema Identificado: 5](#_Toc150161592)

[2.2. Análise do problema: 5](#_Toc150161593)

[3. Criação logótipo 6](#_Toc150161594)

[4. Logótipo final 9](#_Toc150161595)

[5. Descrição 10](#_Toc150161596)

[5.1. O nome 10](#_Toc150161597)

[5.2. O logo 10](#_Toc150161598)

[6. Paleta cores 11](#_Toc150161599)

[7. Tipografia 11](#_Toc150161600)

[8. Atividades/Autoavaliação 11](#_Toc150161601)

**Índice de Figuras**

[Figura 1 - Let´sGo\_v1 6](#_Toc150107616)

[Figura 2 - Let´sGo\_v3 6](file:///C:\IPCA\Mestrado\1Ano\1Semestre\Desenvolvimento_Interfaces_Aplicacionais\RelatorioTP_Fase1.docx#_Toc150107617)

[Figura 3 - Let´sGo\_v2 6](file:///C:\IPCA\Mestrado\1Ano\1Semestre\Desenvolvimento_Interfaces_Aplicacionais\RelatorioTP_Fase1.docx#_Toc150107618)

[Figura 14 - Incha\_v9 Figura 15 - Incha\_v10 8](#_Toc150107619)

# Introdução

Este relatório é apresentado no âmbito do trabalho prático da unidade curricular de Desenvolvimento de Interfaces Aplicacionais, do Mestrado de Engenharia Informática. Esta unidade tem como principal objetivo criar competências para o desenvolvimento e análise das diferentes fases de um protótipo não-funcional de alta-fidelidade de uma interface aplicacional. Pretende-se, utilizando as várias metodologias de design, desenvolver as diferentes fases de uma interface aplicacional.

# Tema escolhido

O tema do trabalho desta unidade curricular é comum a outras unidades, o que levou à adoção de alguns cuidados na sua escolha. O tema teria de ser algo que fosse transversal a todas as unidades, que permitisse a demonstração das matérias lecionadas e concretizável.

A primeira opção passou por uma aplicação de guia de turismo local (gastronomia, eventos culturais e desportivos, e guia turístico local), com a designação de “MyTour”. Durante a pesquisa verificou-se que existem algumas limitações no acesso a API (Application Programming Interface) com informação cultural local, e grande parte das câmaras municipais não disponibiliza essa informação em ficheiro para download, apenas em consulta direta nos seus sites. Esta falta de informação implicou a troca de tema.

A opção final é uma aplicação que permita agilizar ida a eventos desportivos, após investigação verificou-se que para este tema existe mais informação disponível, mais API’s para consumo e toda esta informação está em constante atualização.

## Problema Identificado:

Os adeptos de futebol em geral normalmente gostam de assistir aos jogos, sejam eles da equipa que apoiam ou outro qualquer jogo.

O problema identificado foi a complexidade na preparação de uma ida a um evento desportivo. Pela indisponibilidade demonstrada, desconhecimento de possibilidades e falta de tempo que as pessoas têm atualmente, de forma a preparar atempadamente os detalhes associados ao evento:

* Onde estacionar
* Onde almoçar/jantar?
* Como chegar lá?

Por estes motivos, uma experiência que deveria ser agradável, com momentos de alegria, entusiasmo e diversão, por vezes acaba por ser motivo de stress e desagradável.

## Análise do problema:

Pretende-se desenvolver uma aplicação que ajude a resolver este problema, fornecendo informação ao utilizador sobre diferentes jogos, locais de estacionamento, estado da meteorologia, restaurantes/bares, direções até ao estádio, de forma rápida e assertiva.

Um utilizador pode verificar eventos desportivos do seu clube ou outros eventos que existam perto dele, dentro de um determinado período temporal e, para cada evento, obter um plano com informação relevante (direções, meteorologia, tempo de viagem, restaurantes/bares perto do recinto desportivo e locais de estacionamento).

# Criação logótipo

Baseamo-nos em alguns logótipos de marcas conceituadas para termos uma base de comparação. Inicialmente usamos o logótipo do “MyTravel”, quando ainda estávamos no primeiro tema (“MyTour”). Quando passamos para o tema final (“Incha”) utilizamos como referência o logótipo do LinkedIn.

Os primeiros esboços foram feitos sem nenhum recurso a ferramentas digitais, durante o qual foi tido em conta a escolha do nome, assim como a forma. Na primeira fase, como o tema era diferente o nome para aplicação também o era.

Uma imagem com esboço, desenho, texto, escrita à mão

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com desenho, esboço, desenhos de criança, texto

Descrição gerada automaticamente

Figura - Let´sGo\_v1Uma imagem com texto, esboço, desenho, escrita à mão

Descrição gerada automaticamente

Figura - Let´sGo\_v3

Figura - Let´sGo\_v2

Uma imagem com texto, desenho, esboço, escrita à mão

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com futebol, desenho, desporto com bola, esboço

Descrição gerada automaticamenteDe seguida com alteração de tema surgiram novos esboços:

Figura 5 - Incha\_v1

Figura 4 - Vamos\_v1

Uma imagem com logótipo, Gráficos, símbolo, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamenteCom os novos desenhos e um nome mais concreto, trabalhou-se o logótipo numa ferramenta digital. Mas com alguns erros, tais como demasiado detalhe no logótipo, desproporcionalidade, etc.

Uma imagem com círculo, futebol

Descrição gerada automaticamente

Figura 6 – Vamos\_v2

Figura 7 - Incha\_v2

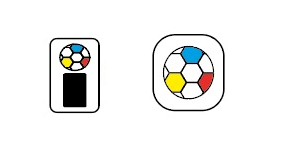


Figura 8 - Incha\_v3

Nesta fase, os resultados obtidos face aos conceitos adquiridos em aula não correspondiam às expectativas. Sentiu-se a necessidade de voltar novamente aos esboços, desta vez num quadro de uma sala…

Uma imagem com texto, quadro branco, escrita à mão, desenho

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, quadro branco, escrita à mão, desenhos de criança

Descrição gerada automaticamente

Figura 10 - Incha\_v5

Figura 9 - Incha\_v4

Após mais rascunhos, algum debate sobre cor e, com o objetivo de ter um logótipo mais moderno e mais limpo, passou-se para a utilização de ferramentas digitais:

Figura 11 - Incha\_v6

Figura 12 - Incha\_v7 Figura 13 - Incha\_v8

Figura 1 - Incha\_v9 Figura 1 - Incha\_v10

# Logótipo final

# Descrição

## O nome

O nome da aplicação, “*incha*”, foi escolhido pela alusão à palavra “*Hincha*”, designação pela qual são conhecidos os fervorosos adeptos de futebol da América do Sul. Optou-se pela “adaptação” e conversão numa palavra da língua portuguesa. Palavra essa, que também é normalmente utilizada entre amigos por “gozo”. *Incha* pode ser alusivo a pagamento de despesas ou insatisfação devido a um resultado desportivo negativo

.

## O logo

Foi escolhida a cor verde, como cor principal, pois é a cor dos relvados onde os jogos decorrem, é também a cor da natureza. O verde está também associado ao sentimento de calma e descanso, que se pretende que a aplicação ajude a proporcionar.

Pensa-se que a complexidade do logótipo acabe por captar a atenção, no sentido de o tentar decifrar.

Utilizou-se a letra “i” como referência ao I de “incha” (primeira vogal do nome), o “n” também como referência à letra correspondente no nome (primeira consoante).

A forma como foi ligado o “i” e “n” forma um “h” que também faz parte de “incha”.

Também a utilização da bola tem o seu propósito: alusão a dar toques com o joelho numa bola.

# Paleta cores

Cor principal

Cores Verde escala de verdes

Fundo branco

Rebordos a +preto ou sem rebordos? Escala de rebordos?

# Tipografia

“TT Interphases Pro Trl Blc”

Rebordos Especificação tipográfica (tipo de letra, peso, estilo, espaçamento, cor) e a respetiva hierarquia e funções;

# Atividades/Autoavaliação

O desenvolvimento desta fase do trabalho foi efetuado por todos os elementos do grupo, a longo das aulas fomos discutindo possibilidades e desenhando alguns esboços de ideias que iam surgindo. Depois de selecionarmos os esboços que mais se enquadravam com a aplicação, passamos para a utilização do Illustrator, que nos permitiu chegar ao resultado final.

Em termos de participação, todos os elementos contribuíram nas várias etapas do desenvolvimento. As ideias foram sempre discutidas em grupo, as possibilidades foram testadas e aprovadas/excluídas por todos.

# Conclusão

A realização da primeira fase deste trabalho foi bastante interessante, ajudou a mudarmos a forma como vemos/analisamos um logótipo, a sua composição e o “valor” fundamental que o logótipo tem na divulgação de uma marca. “Desconstruir” toda a imagem e procurar perceber a mensagem que pretende passar, causou uma mudança na nossa capacidade de avaliação e sentido crítico.

A utilização do Illustrator foi um desafio pois era uma ferramenta com a qual não estávamos familiarizados. Ao longo do desenvolvimento desta fase o conhecimento da aplicação foi aumentando e a evolução do logótipo foi acontecendo de forma gradual. Permitindo obter o resultado final apresentado, que está de acordo com a nossa expetativa e com a “mensagem” que pretendemos passar.