



GEÓLEO

PLANO EXECUTIVO

SUMÁRIO

- 1. Introdução
- 2. Problema/Oportunidade
- 3. Objetivos
- 4. Cliente/Usuário
- 5. Solução
- 6. Estratégia de Design
- 7. Conceito de Criação
- 8. Marca
- 9. Identidade Visual
- 10. Paleta de Cores
- 11. Linguagem Gráfica
- 12. Storytelling
- 13. Tipografia

SUMÁRIO

- 15. Interfaces
- 16. Game Design Document
- 17. Diretrizes tecnológicas

INTRODUÇÃO

O projeto Geóleo será desenvolvido numa cidade onde 70% do PIB vem do comércio e da prestação de serviços, dentre os quais se encontram os alimentícios e mais especificamente ainda os estabelecimentos de fast food, que são grandes geradores de OGR's (Óleos e Gorduras Residuais).

Na cidade encontra-se a indústria Petrobrás Biocombustível, que transforma esse material em biocombustível, porém os donos desses empreendimentos não tem conhecimento dessa possibilidade e acabam descartando seus resíduos quase sempre inadequadamente.

PROBLEMA/ OPORTUNIDADE

Os principais problemas que levaram ao desenvolvimento do projeto, foram os grandes impactos ambientais causados pelo óleo descartado no meio ambiente, além da falta de um sistema de gerenciamento, coleta, transporte e descarte do óleo recolhido nos setores alimentícios na cidade.

A partir do problema notado, encontrou-se uma grande oportunidade de conscientizar os donos de lanchonetes através da coleta e descarte adequado do óleo de cozinha.

OBJETIVOS

O Projeto Geóleo tem como objetivo fazer com que o descarte, coleta, transporte e reutilização do óleo de cozinha consumido nas lanchonetes seja feita de modo adequado, a fim de reduzir os impactos ambientais causados pelo descarte inadequado do óleo.

CLIENTE/ USUÁRIO

O projeto tem como cliente a Petrobrás Biocombustível, que tem interesse em realizar a coleta de óleo para a produção de biodísel.

O produto destina-se aos proprietários de lanchonetes da cidade de Quixadá, pois estes consomem diariamente grandes quantidades de óleo de cozinha, o que os torna grandes produtores de OGR's e uma vez que estejam interessados em realizar o descarte adequado desse material, são considerados como público-alvo do projeto.

SOLUÇÃO

A solução proposta trata-se de um site que auxilia no gerenciamento de coleta do óleo de cozinha utilizado nas lanchonetes.

No site o usuário poderá agendar uma coleta que será feita de acordo com a quantidade de óleo disponível no estabelecimento. As rotas de transporte serão controladas pela empresa Petrobrás Biocombustível que ficará responsável por transformar esse óleo em biodiesel.

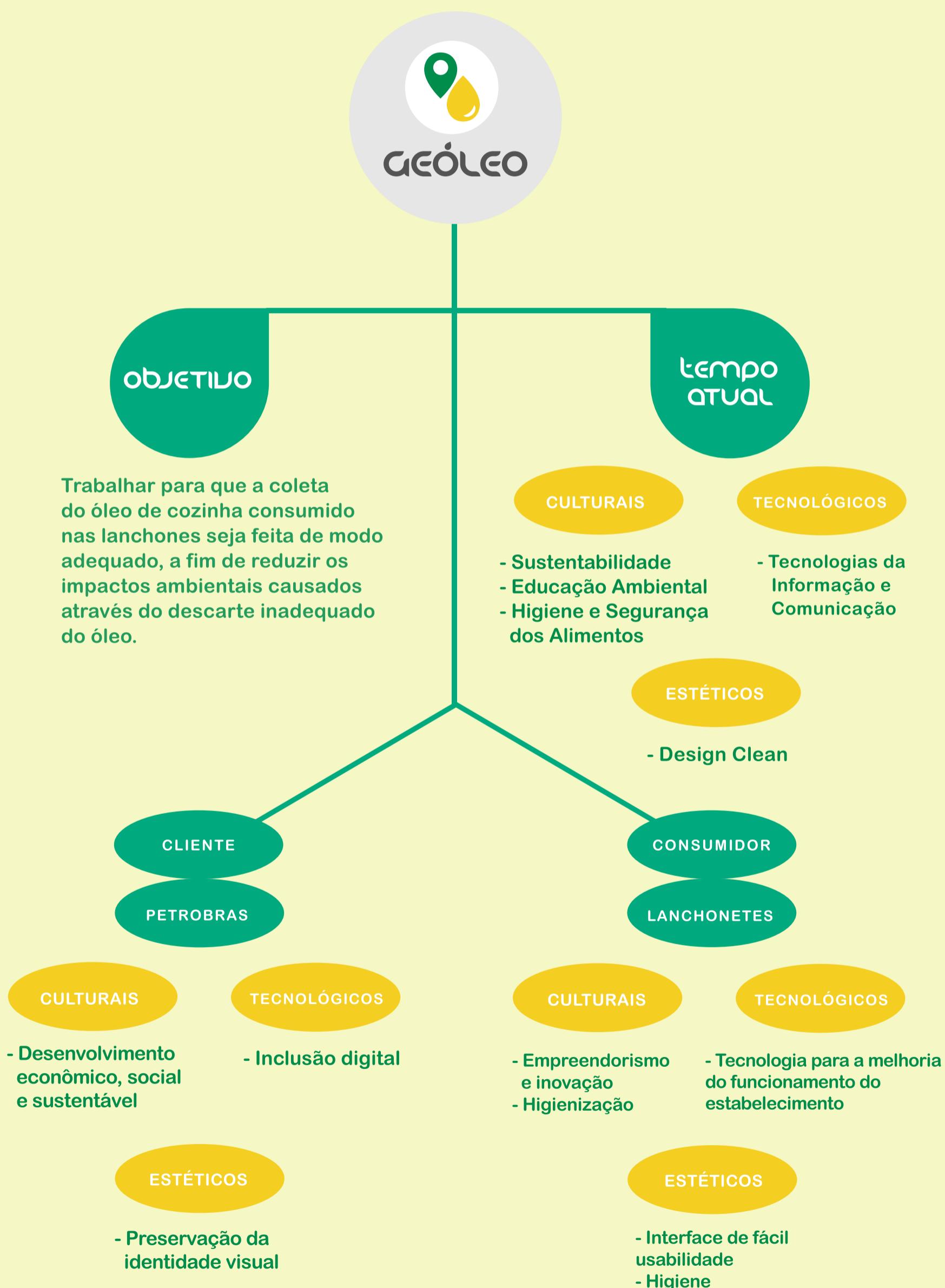
O produto entretanto não se resume somente ao site, além disso há um sistema de recompensas em forma de publicidade baseadas no marketing 3.0, que vão desde selos que provem a responsabilidade ecológica da empresa, até um jogo no qual os clientes das lanchonetes podem compartilhar resultados e auxiliar no marketing das empresas.

ESTRATÉGIA DE DESIGN

A estratégia de design do projeto leva em consideração os valores estéticos, culturais e tecnológicos do cliente, do usuário e do tempo atual, assim como os objetivos do projeto, para buscar conceber uma solução de design que se adeque à essas diretrizes, e com isso ataque o problema de forma eficaz.

A estratégia de design do Projeto Geóleo é apresentada a seguir.

ESTRATÉGIA DE DESIGN



CONCEITO DE CRIAÇÃO

Temos como conceito principal para o desenvolvimento do projeto, a publicidade e o estímulo de uma concorrência entre os estabelecimentos, de modo a fazer com que a aderência de alguns locais estimule aos demais, e juntos todos trabalhem em prol do meio ambiente e da preservação da natureza.

Ou seja, trata-se de competitividade consciente, e que só visa trazer benefícios, tanto para os envolvidos, quanto para o meio ambiente.

Philip Kotler aponta que na era do marketing 3.0 os profissionais não buscam gerar mudanças unilateralmente, mas sim colaborar com outras empresas na busca de soluções para seus problemas.

MARCA

Para a criação da marca buscou-se trabalhar elementos visuais que definam as características principais do projeto, o mesmo foi utilizado para a escolha do nome.

A palavra Geóleo faz referência a uma coleta de óleo realizada em um ponto geoespacial, buscamos traduzir esses dois elementos simbolicamente através de um pin de localização ao lado de uma gota de óleo.

As cores da marca partem de um requisito estético do cliente, que busca preservar a identidade visual de sua empresa repetindo-a em seus projetos.



MARCA

- Vertical



GEÓLEO

- Horizontal



GEÓLEO

MARCA

- Colorida



GEÓLEO

- Monocromática



GEÓLEO



IDENTIDADE VISUAL

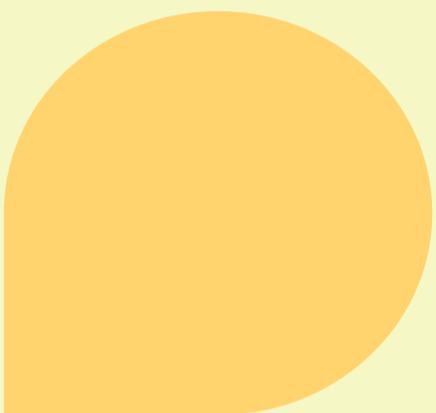
A identidade visual do projeto foi elaborada a partir de sua marca, pois esta representa fielmente as principais características do produto.

Portanto, os elementos gráficos escolhidos para a identidade visual são componentes que remetem às formas da marca, priorizando formas circulares, e com cantos arredondados.

As cores da identidade também foram aplicadas ao site a fim de dar uma unidade a todo o projeto, desde arquivos documentais até a solução final. A diagramação dos arquivos do projeto também estão presentes no site de modo a preservar o caráter clean e minimalista, a fim de facilitar a navegação e diminuir a curva de aprendizado do usuário.

10

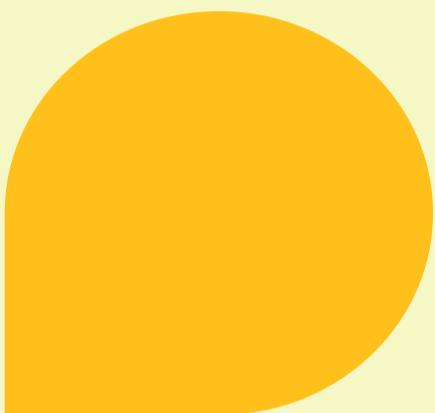
PALETA DE CORES



#FFD46E

R: 255
G: 212
B: 110

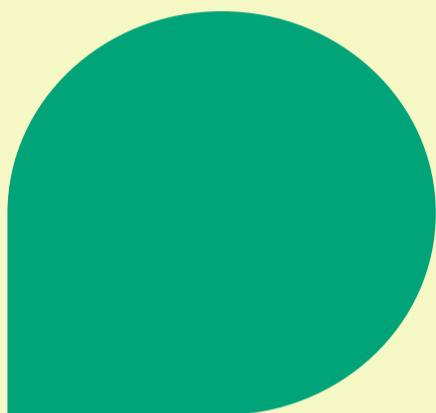
C: 0
M: 0.169
Y: 0.569
K: 0



#FFC01B

R: 255
G: 192
B: 27

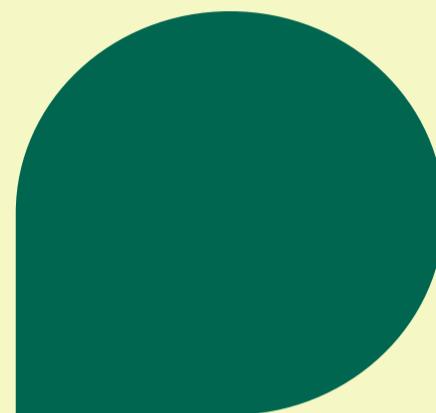
C: 0
M: 0.247
Y: 0.894
K: 0



#01A479

R: 1
G: 164
B: 121

C: 0.994
M: 0
Y: 0.262
K: 0.357



#006650

R: 0
G: 102
B: 82

C: 1
M: 0
Y: 0.196
K: 0.6

LINGUAGEM GRÁFICA

Para as ilustrações do site o estilo escolhido foi o flat design, no qual busca-se uma representação bidimensional dos elementos, simplificando-os através de cores chapadas.

A escolha se adequa a toda a linguagem que aplicou-se no site, de uma interface clean, na qual não se pretende aplicar volume nos componentes, e todas a composição é obtida através de poucas cores.

Esse estilo de ilustração foi aplicado nos selos e nas faixas do ranking



LINGUAGEM GRÁFICA

- Ao doar 15 litros



- Ao doar 50 litros



- Ao doar 100 litros



- Ao doar 200 litros



- Ao doar 300 litros



- Faixas do ranking



STORYTELLING

A tela inicial do site utiliza-se da técnica do storytelling para contar uma história através de imagens, imergindo o usuário no “universo” do projeto.

A história que contamos no site fala do ciclo de poluição do óleo quando descartado incorretamente, mostrando desde o seu descarte até a sua disposição final nos rios afetando a vida marinha.

Toda a história é contada com imagens ilustradas utilizando o flat design, e cada imagem conta com uma caixa de texto explicando o que acontece na cena de modo a inserir o visitante do site no projeto, colocando as imagens como representações da cidade de Quixadá.

STORYTELLING



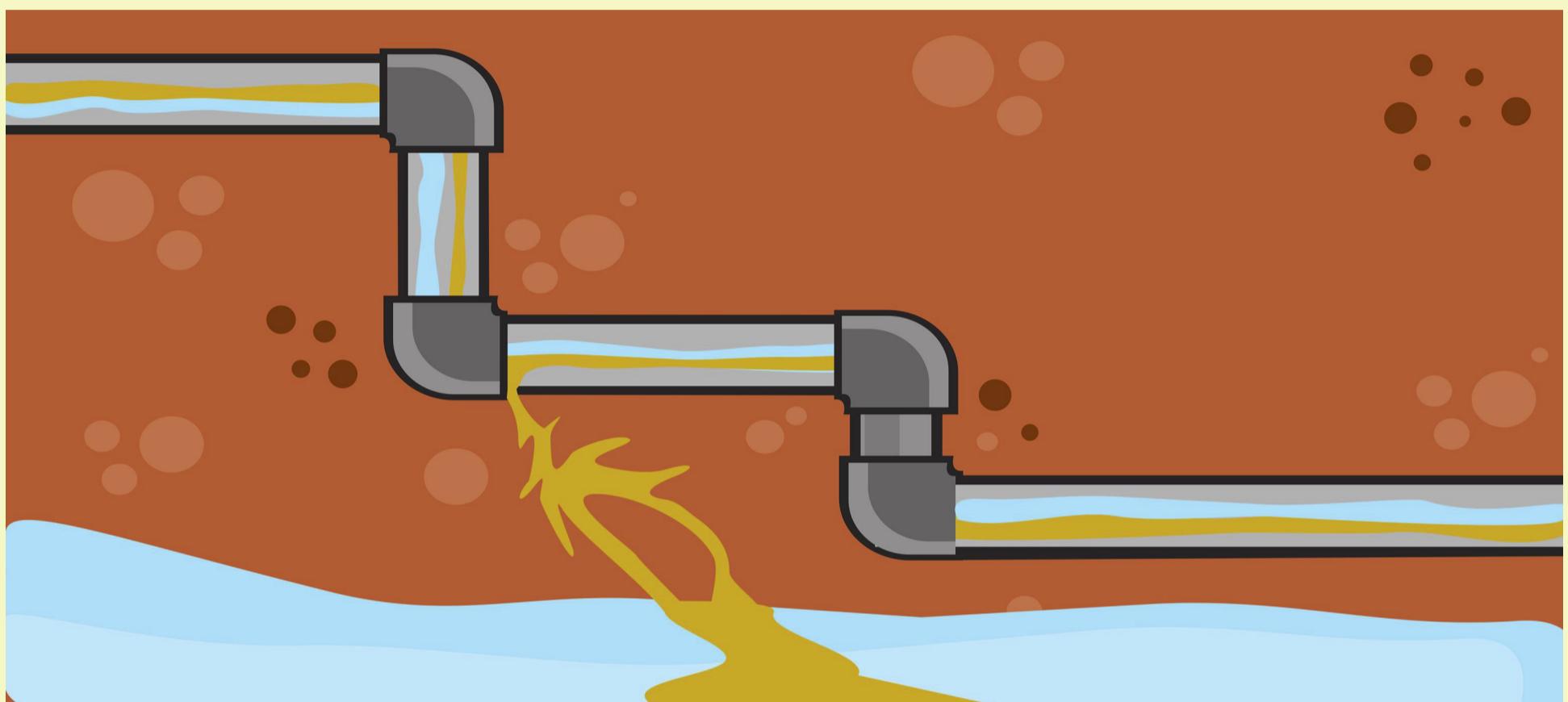
- Disponível completo em: projetogeoleo.github.io

STORYTELLING



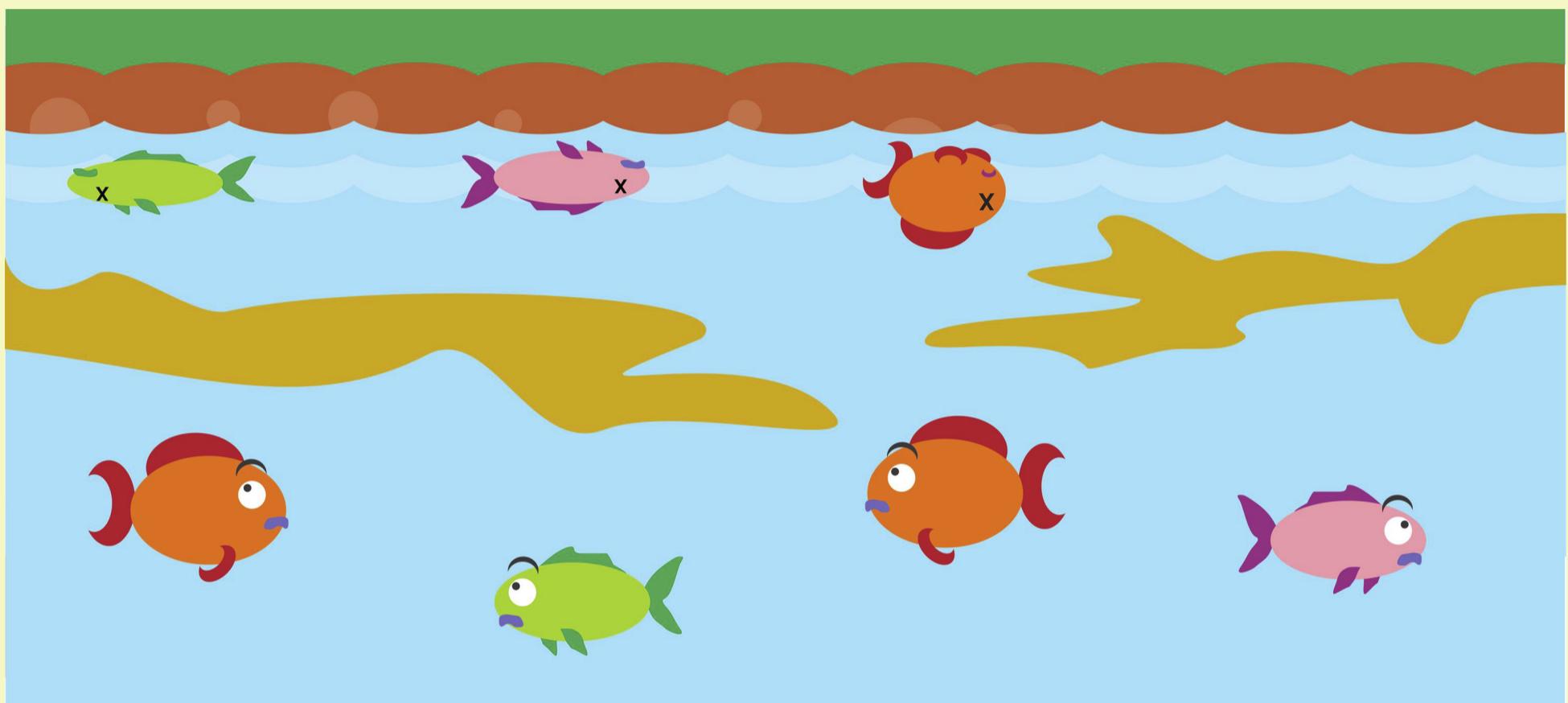
- Disponível completo em: [projeto.geoleo.github.io](https://projetogeoleo.github.io)

STORYTELLING



- Disponível completo em: [projeto`geoleo`.github.io](https://projetogeoleo.github.io)

STORYTELLING



- Disponível completo em: [projeto...eo.github.io](https://projetogeoleo.github.io)

TIPOGRAFIA

A fim de lembrar a fluidez e densidade, características icônicas ao óleo, buscou-se utilizar no projeto tipografias arredondadas.

Pensando nisso escolheu-se 3 tipografias principais, para a marca, para menus e para textos. As fontes são apresentadas a seguir

TIPOGRAFIA

- Danube (para marca)

the quick brown jumps over the lazy dog
THE QUICK BROWN JUMPS OVER THE LAZY DOG

- Cocon Regular (para menus)

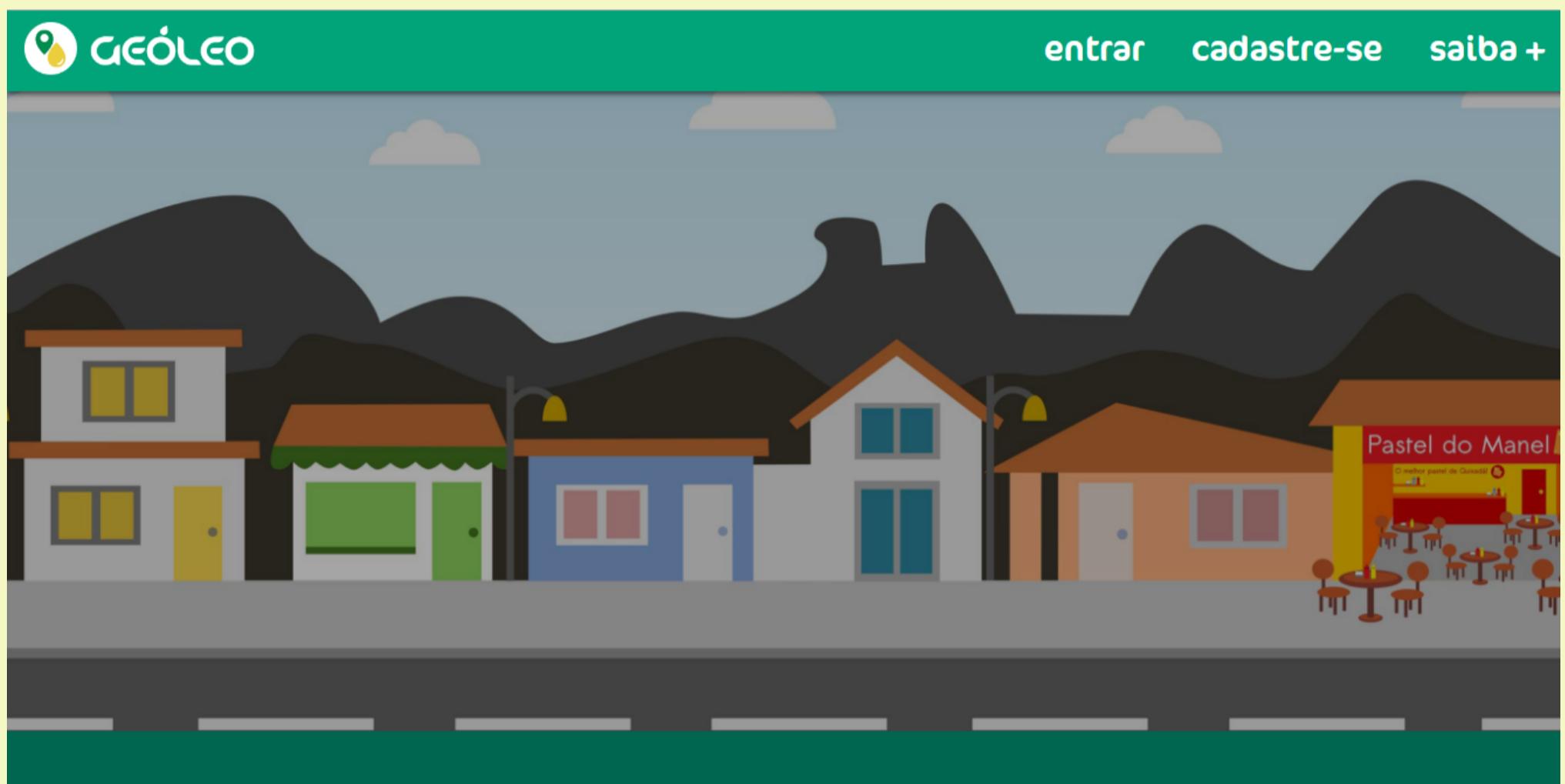
the quick brown jumps over the lazy dog
THE QUICK BROWN JUMPS OVER THE LAZY DOG
123456789 !@#\$%^&*() ,.;

- Arial Rounded (para textos)

the quick brown jumps over the lazy dog
THE QUICK BROWN JUMPS OVER THE LAZY
123456789 !@#\$%^&*() ,.;

13

INTERFACES



- Disponível completo em: projetogeoleo.github.io

INTERFACES

[entrar](#) [cadastre-se](#) [saiba +](#)

CADASTRE-SE

Nome do estabelecimento

E-mail

Nome de usuário

Senha

Confirme a senha

CONTINUAR

[entrar](#) [cadastre-se](#) [saiba +](#)

GEÓLEO

O Geóleo busca auxiliar as lanchonetes de Quixadá no descarte adequado de seus resíduos de óleos e gorduras.

Todo o material coletado é usado pela Petrobras Biocombustível na produção de biodiesel.

- Disponível completo em: projetogeoleo.github.io



INTERFACES



agendamentos configurações sair

Ínicio



Lanches Deliciosos

Já contribuiu com 100L de óleo



Lanches Maravilhosos

Já contribuiu com 90L de óleo



Lanches Absurdos

Já contribuiu com 80L de óleo

Já arrecadamos:

1000L

Você já doou:

15L



agendamentos configurações sair

Ínicio > Agendamentos

AGENDE SUA COLETA

dd/mm/aaaa

Manhã

Litros de óleo

AGENDAR

Data	Turno	Quantidade	
2016-12-05	manha	15L	remover

- Disponível completo em: projetogeoleo.github.io

INTERFACES

 GEÓLEO

agendamentos configurações sair

Ínicio > Configurações



Pastelaria Quixadá
Maria Silva
quixada@gmail.com

Av. Plácido Castelo, 527
(88) 9 9432-0121

quixada
....
....

CANCELAR **SALVAR**

rei das coxinhas	melhor pasteleiro	domina a chapa	dono do forno
			
Doou 15L de óleo!	Você já doou 50L de óleo!	100L doados! UAU!	200L de óleo! Você ta indo muito bem!!!
melhor fritadeira			

CADASTRE-SE

Sobre nós

Fundada em 2016, a EcoTech tem como objetivo unir tecnologia e design afim de tentar minimizar os impactos humanos no meio ambiente

[facebook.com/EcoTech](#)

Contatos

-  [facebook.com/EcoTech](#)
-  (88) 3414-2800
-  [contato@EcoTech.com](#)
-  [www.EcoTech.com](#)

Newsletter

Assine nossa newsletter para receber atualizações sobre nossos produtos e serviços por email

Enviar

Apoio




- Disponível completo em: projetogeoleo.github.io

GAME DESIGN DOCUMENT

O projeto também conta com um jogo, este mais voltado para os clientes das lanchonetes, também com o propósito de enriquecer ainda mais a publicidade para as lanchonetes que aderirem ao projeto.

A ideia é que o jogo seja jogado no ambiente da lanchonete através de um QR Code disponível no local, e que enquanto espera o seu pedido o cliente possa se entreter ao mesmo tempo em que aprende sobre os maus do óleo descartado incorretamente, e assim evitar fazê-lo em sua casa. Após jogar o cliente poderá compartilhar sua pontuação em redes sociais, junto com a postagem haverá um check-in marcando onde ele se encontra jogando, para que quando seus amigos vejam e saibam que aquele se trata de um ambiente ecologicamente responsável.

Os detalhes do jogo serão apresentados a seguir.

GAME DESIGN DOCUMENT

● De Olho no Óleo

“De olho no óleo” é um jogo no estilo arcade desenvolvido sobre uma visão 2d para smartphone. O objetivo do jogador é impedir que o óleo de cozinha entre em contato com a água para evitar sua poluição. Através deste jogo, pretende-se reforçar a ideia lançada pelo projeto no qual o jogo é desenvolvido (Geóleo), a coleta e reciclagem do óleo de cozinha. Para jogar, é preciso fazer o acesso ao jogo através de um QRcode que estará impresso no cardápio da lanchonete filiada à empresa Echotec e irá redirecionar o usuário para o jogo. Sua função, além de educativa, é entreter o cliente do estabelecimento enquanto ele espera que seu pedido fique pronto.

● Single-Player

De olho no óleo é desenvolvido para um único jogador, não oferecendo suporte multi-player.

● Gráficos bidimensionais

Por se tratar de um jogo simples e curto, o desenvolvimento será 2d, uma vez que sua produção é menos complexa e dispõe de diversas engines acessíveis.

● Plataforma

O jogo será desenvolvido para smartphones, nas plataformas Android, WindowsPhone e IOs

GAME DESIGN DOCUMENT

● Jogabilidade touch

Por ser voltado para smartphones, para interagir com os elementos do jogo, o jogador fará uso do touch screen. Trata-se de um jogo simples que requer pouco processamento, onde o usuário precisa apenas tocar no lugar correto em determinado momento para conseguir pontos.

● Mercado Alvo

O público-alvo do jogo “De olho no óleo” é formado por jogadores casuais e engloba todas as faixas etárias, crianças, adolescentes e adultos, que frequentam lanchonetes associadas ao desenvolvedor.

● Game design

Em um cenário de despejo incorreto do óleo, uma animação mostrará ele sendo derramado e caindo em forma de gotas. O jogador precisará tocar nas gotas para que elas desapareçam impedindo a poluição da água. Ao final da partida, o jogador poderá compartilhar o resultado em seu Facebook.

GAME DESIGN DOCUMENT

● Fluxo de jogo

Ao ser encaminhado para o jogo, uma animação informará ao usuário que ele está em uma lanchonete consciente, seguida pelo nome do estabelecimento. Após isso, um menu surgirá e exibirá os itens “Novo jogo”, “Opções”, “Curiosidades” e “Geóleo”. Ao iniciar o jogo pela primeira vez a cada acesso, caixas de texto irão explicar de forma concisa ao usuário como jogar. Clicando no botão de opções, o usuário poderá alterar o som e a dificuldade. Se escolher o botão curiosidades, o usuário irá encontrar informações sobre educação ambiental. Quando clicar na última opção, serão exibidos dados sobre a empresa Ecotech e o projeto Geóleo.

● Elementos do gameplay

A cada vez que uma gota for eliminada, um valor será somado à pontuação da partida. Quando uma gota tocar a água, esta irá adquirir uma cor amarelada. Se isso se repetir, a água apresentará um aspecto ainda mais sujo. Na terceira vez que uma gota passar pelo jogador, a cor da água chegará a um tom muito escuro e uma mensagem informará ao jogador o fim do jogo, sua pontuação, a pontuação máxima já atingida no acesso, a opção de jogar novamente e uma mensagem sobre consciência ecológica. A cada 30 gotas que surgiem na tela, a velocidade de surgimento de gotas aumenta e uma super gota cairá e, uma vez eliminada, todas as gotas em tela também somem. Ex: No primeiro nível do jogo, a cada dois segundos cairá uma gota, a cada dez segundos cairão cinco gotas aumentando sua velocidade em cada nível.

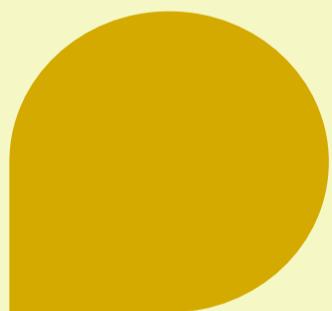
GAME DESIGN DOCUMENT

● Estilo do jogo

O estilo de ilustração escolhido para o jogo foi o flat design, no qual busca-se representar os elementos simplificando-os através de cores chapadas.

● Paleta de cores

As ilustrações terão cores que seguirão a linha do flat design, com matizes que remetem a água e o óleo.

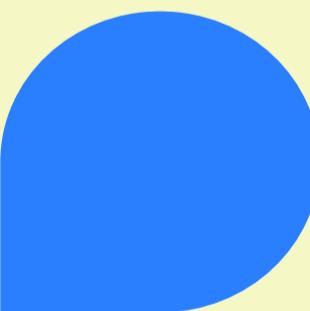


#D4AA00

R: 212

G: 170

B: 0



#2A7FFF

R: 42

G: 127

B: 255



#FFEEAA

R: 255

G: 238

B: 170

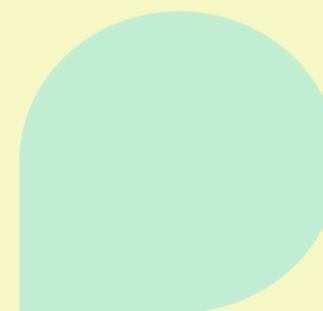


#FFE6D5

R: 255

G: 230

B: 213



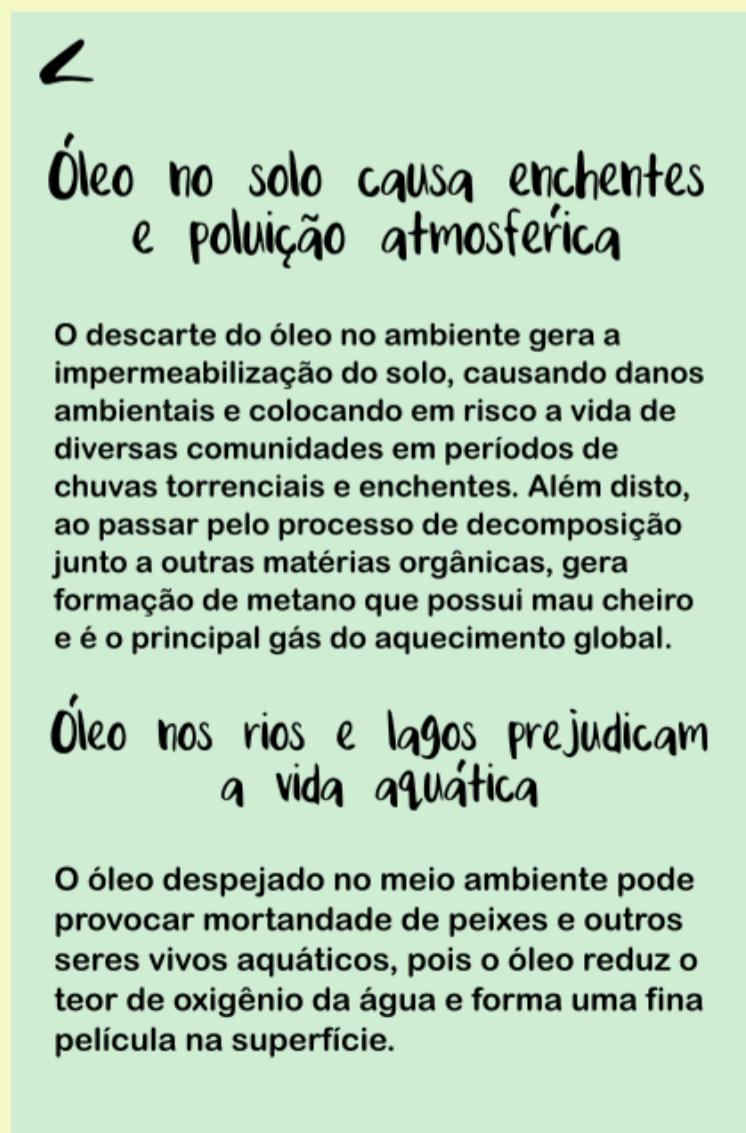
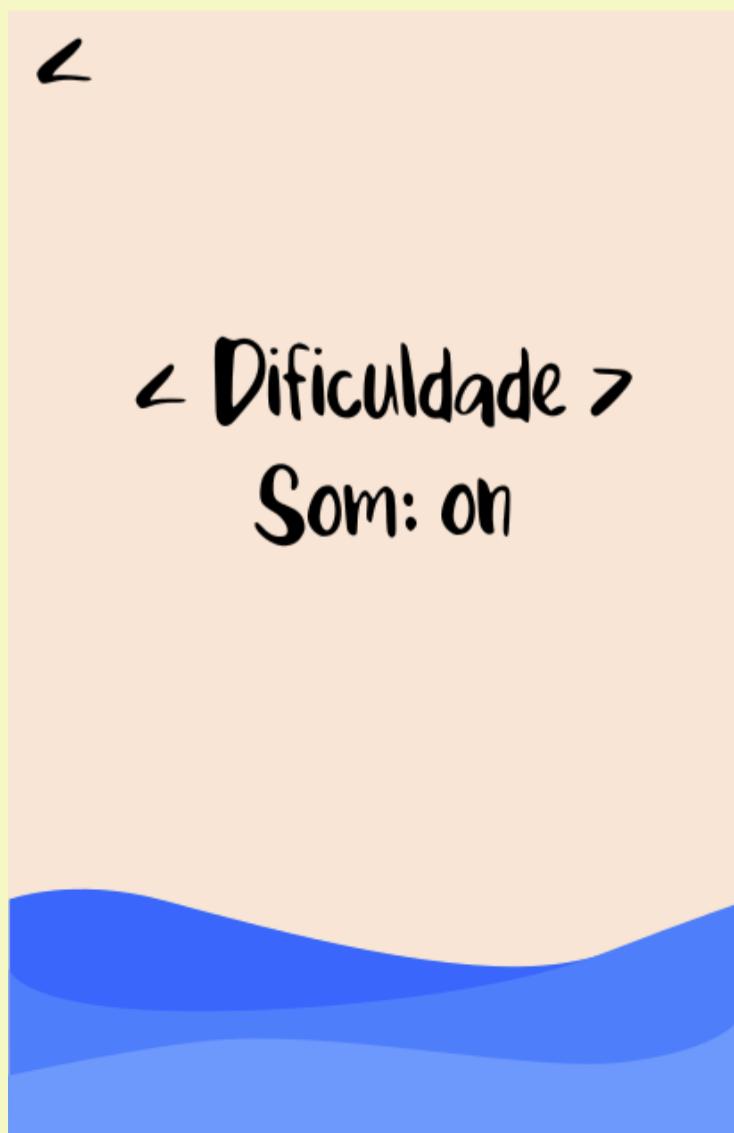
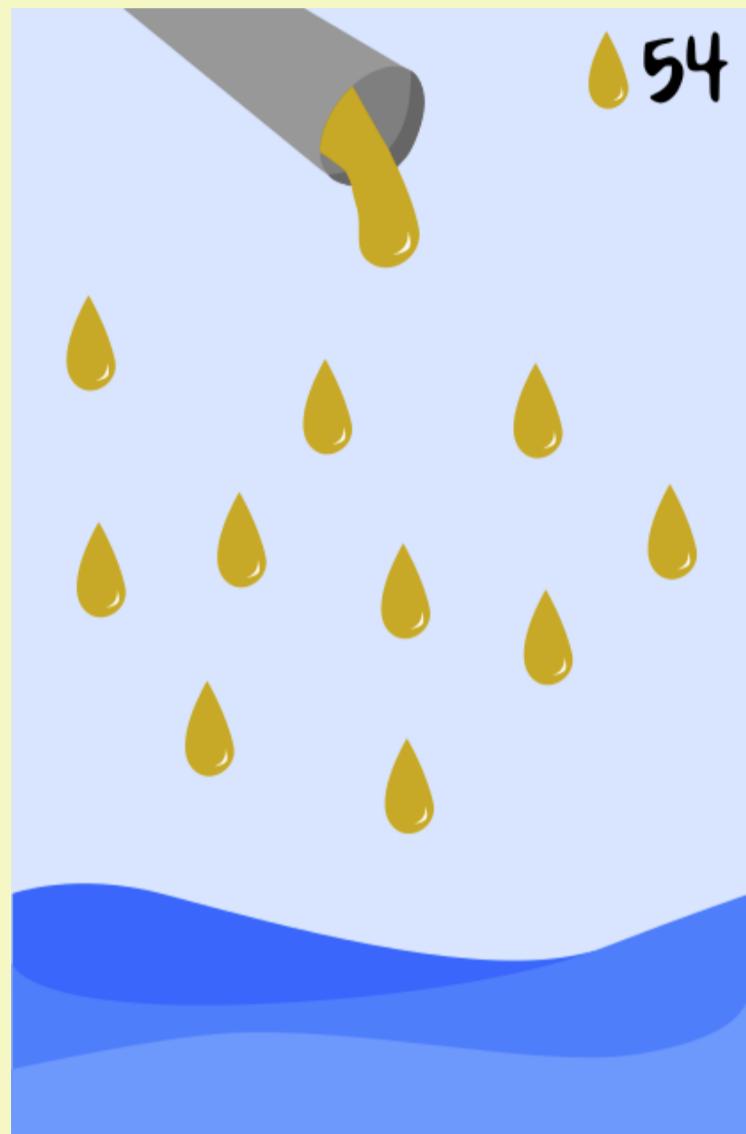
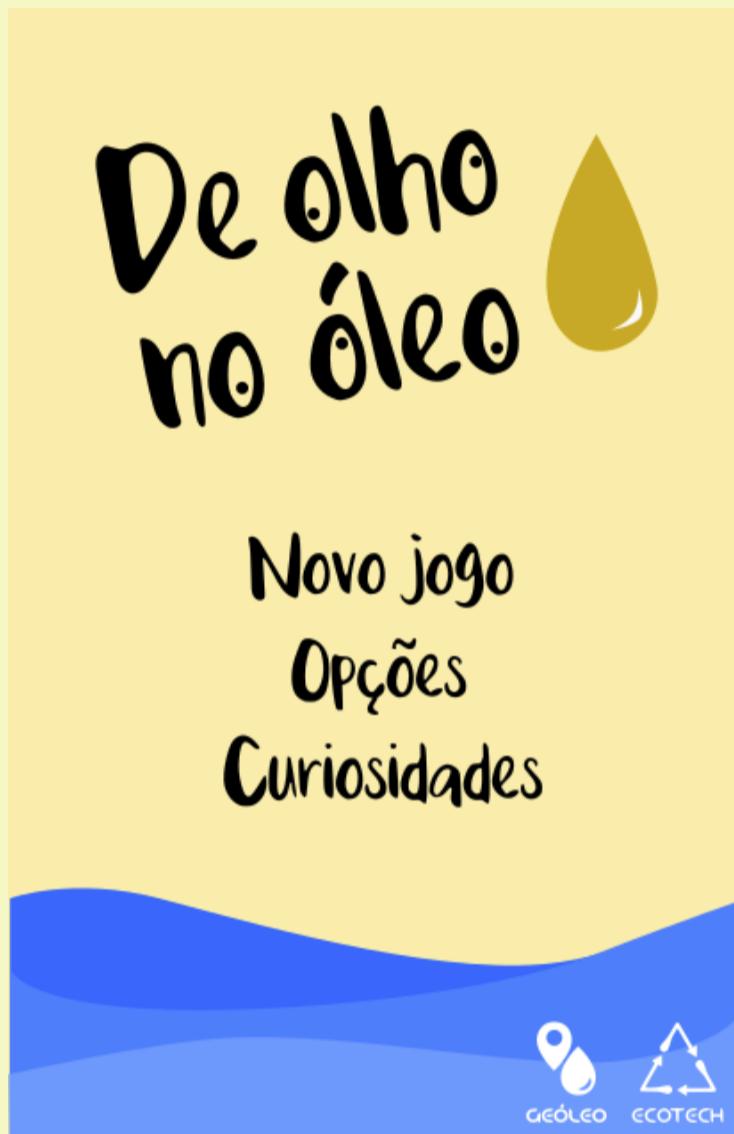
#C1EED3

R: 193

G: 238

B: 211

GAME DESIGN DOCUMENT



DIRETRIZES TECNOLÓGICAS

- **Dispositivos e navegadores suportados**

Navegador Web Firefox, Google Chrome

- **Tecnologias utilizadas**

Photoshop, Adobe Illustrator, Inkscape
JavaScript, HTML, CSS

