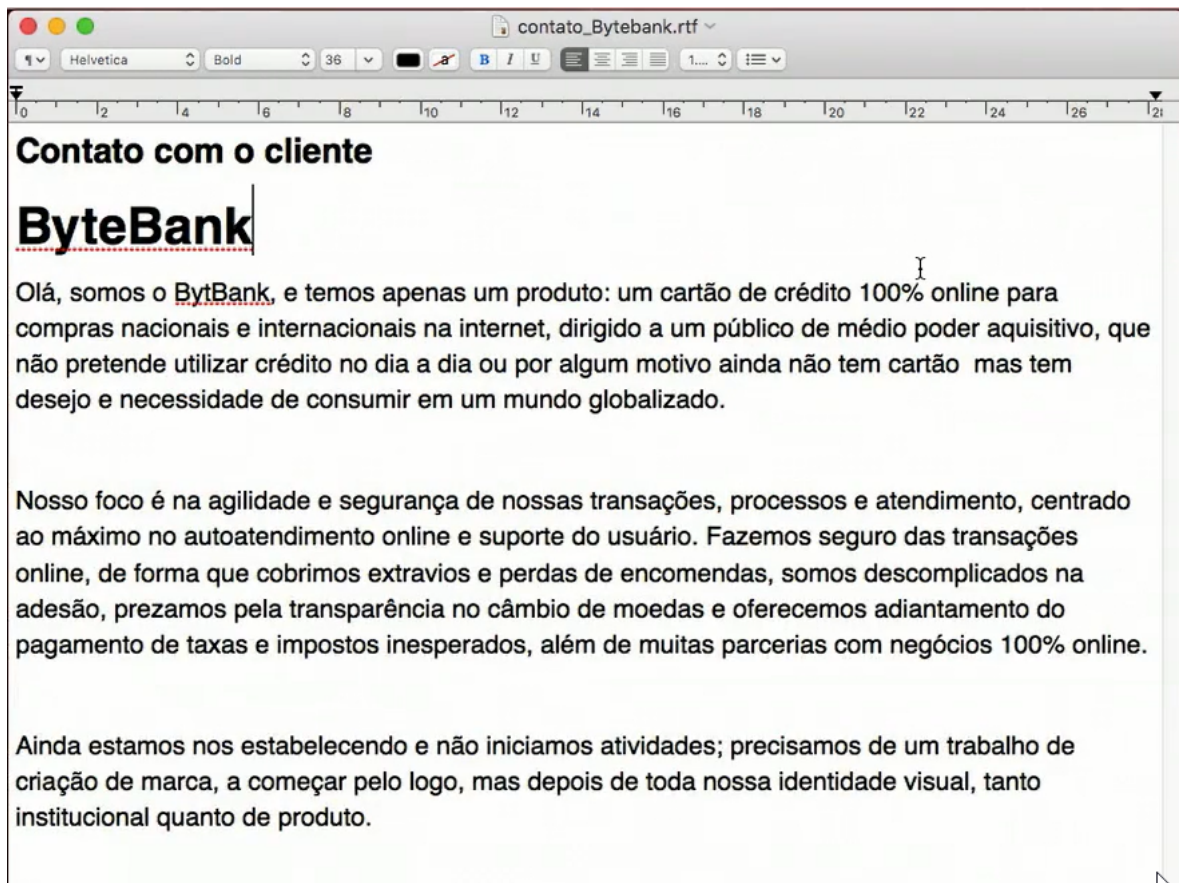


Contato com o Cliente

Transcrição

Vamos colocar a mão na massa. Precisamos descobrir quem é o nosso cliente, pois quando desenhamos um logo, estamos representando a identidade da empresa, bem como de que se trata o seu produto e como ele quer se comunicar com o público. Não adianta começarmos a "rabiscar" antes de termos uma boa noção sobre quem é o cliente.

O primeiro passo será analisar o contato por e-mail feito pelo cliente.



No e-mail, ele nos explica que o Bytebank tem apenas um produto, um cartão 100% online para compras nacionais e internacionais pela internet. Por esta análise, sabemos que o cartão será usado exclusivamente online - o que significa que o usuário não irá utilizá-lo na rua -, isto já é um diferencial. O cliente também nos explica que o produto é dirigido para um público de médio poder aquisitivo que não pretende utilizar crédito no dia a dia e ainda não possui cartão, mas tem a necessidade de utilizá-lo. Com isto, ele nos explica a quem o produto se direciona, seus problemas ou desejos. O cliente também espera atingir as pessoas que por algum motivo não têm acesso às compras internacionais, suprimindo esta demanda.

O e-mail explica que o foco está na agilidade e segurança das transações e, provavelmente, o usuário não terá uma agência. Ele irá investir no aplicativo ou no site de forma que o cliente consiga resolver seus assuntos sem recorrer à ninguém, sem precisar de atendentes ou uma agência.

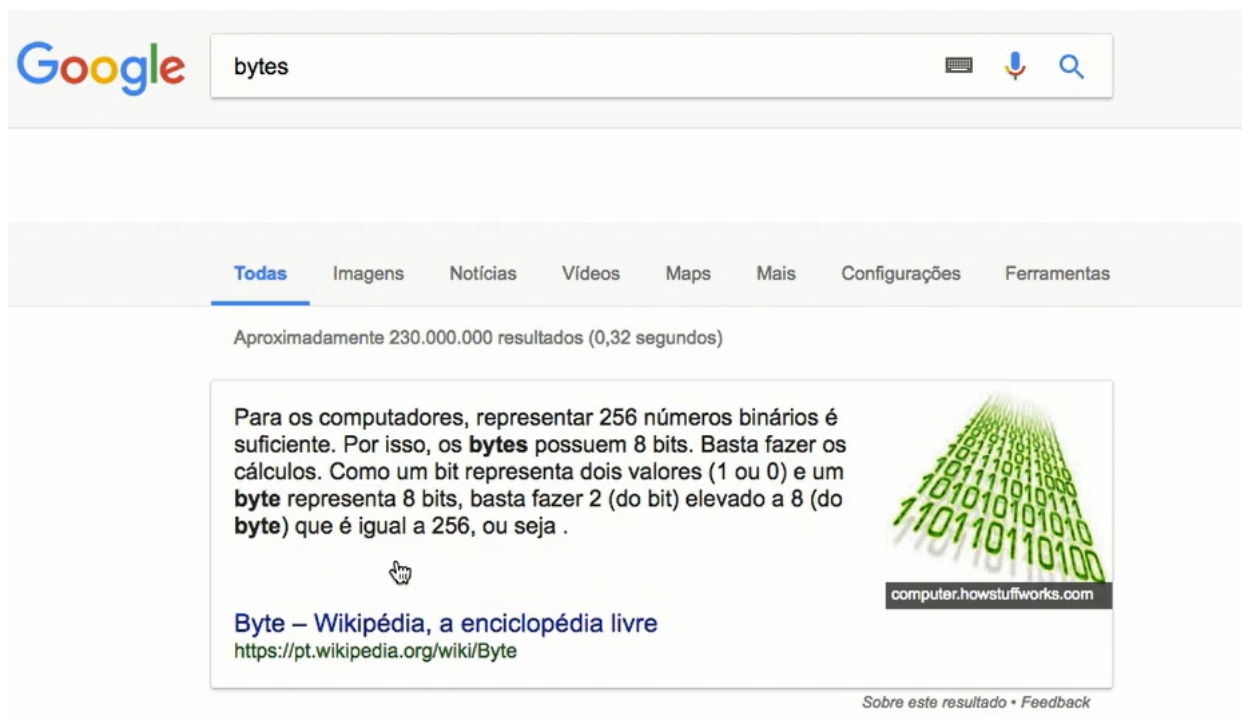
Entre os serviços oferecidos, há seguro das transações online, cobrança de extravios e perdas de encomendas - um problema bastante comum em compras online -, oferecem adesão facilitada, ou seja, devem ter pouca burocracia. Eles querem dar acessibilidade a pessoas de médio poder aquisitivo que não estão conseguindo crédito.

A empresa também afirma prezar pela transparência no câmbio de moedas e oferece adiantamento do pagamento de taxas e impostos inesperados. É outro serviço interessante, porque é possível que exista, por exemplo, cobrança de taxas inesperadas em compras internacionais, transação pode ser feita em uma data cujo o valor do dólar tinha outro preço.

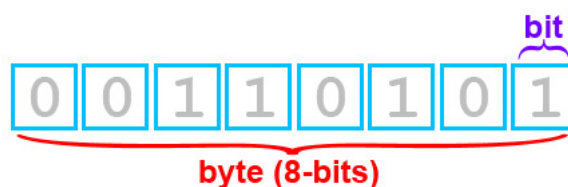
Segundo o e-mail, o Bytebank disponibiliza adiantamento de crédito, ou ao menos uma ajuda em casos de compras de camisas em um site internacional com cobrança de uma taxa imensa. A empresa também oferece parcerias com negócios 100% online. Assim, começamos a ter uma ideia de quem é o cliente.

O Bytebank ainda está se estabelecendo e não começou suas atividades. Eles precisam de um trabalho de criação de marca, que começará pelo logo e seguirá por toda identidade visual. Criar uma marca que atenda o público e represente o Bytebank. Isso já nos dá inspiração.

O próximo passo será pesquisarmos no Google sobre o significado do termo **byte** e por que foi escolhido para o nome da empresa.



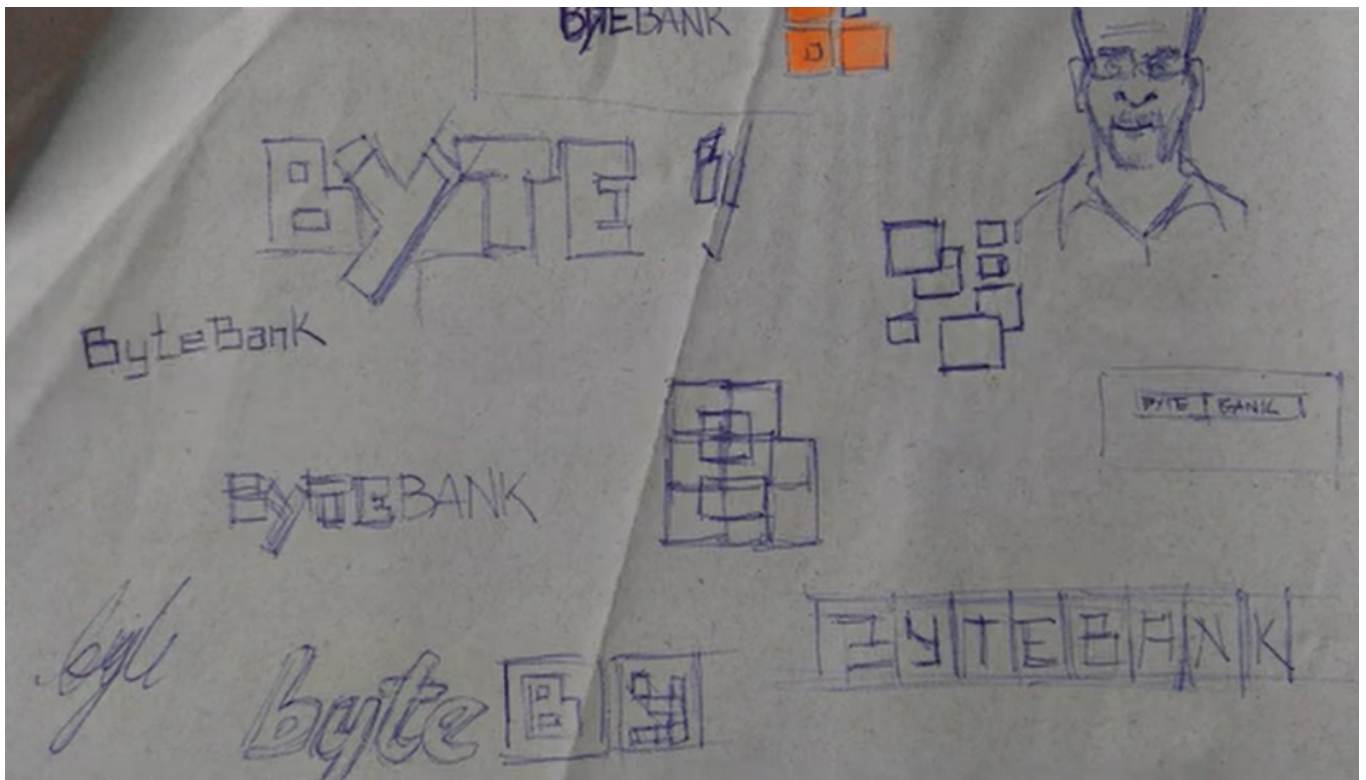
Usaremos um resultado da [Wikipedia \(https://pt.wikipedia.org/wiki/Byte\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Byte). Trata-se de uma linguagem binária, na qual 1 byte representa 8 bits.



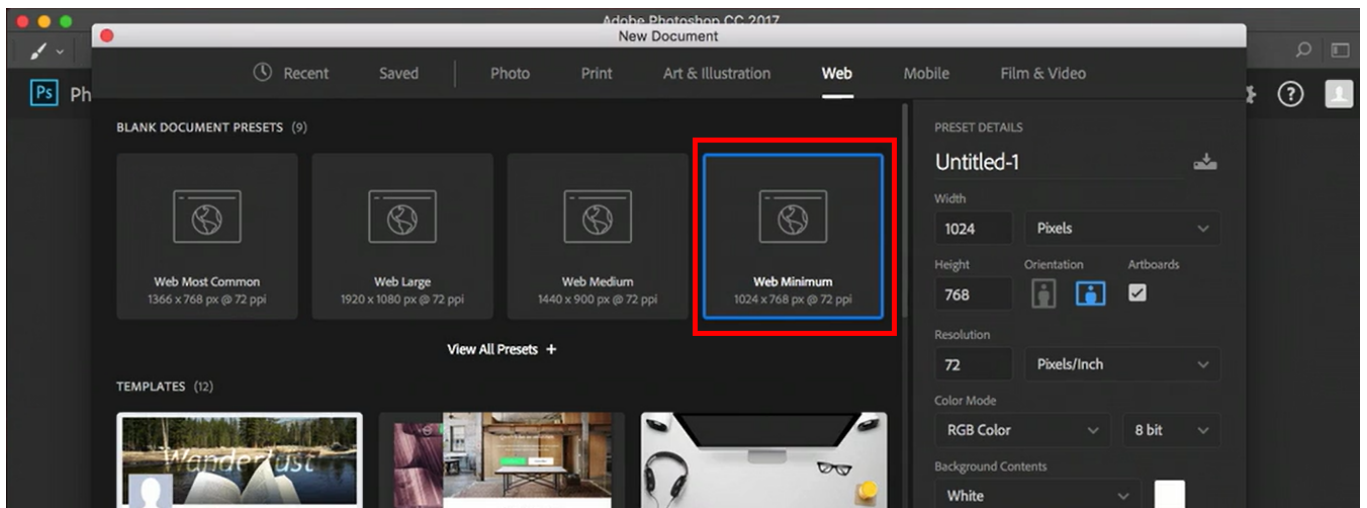
Cada bit é uma unidade de informação binária, que varia entre 1 e 0. No total, em um byte temos 256 possibilidades de combinações dos dois números. É uma maneira de gerar informação para o computador. Tais informações trouxeram inspiração, então vamos começar a desenhar.



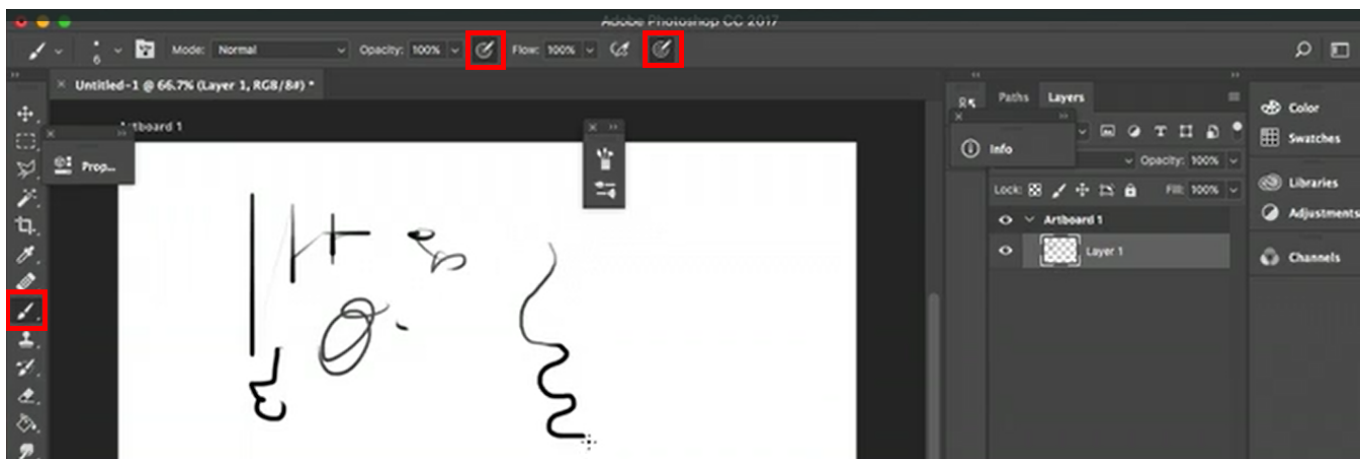
Já fiz vários desenhos e diferentes esboços a partir da primeira leitura do e-mail.



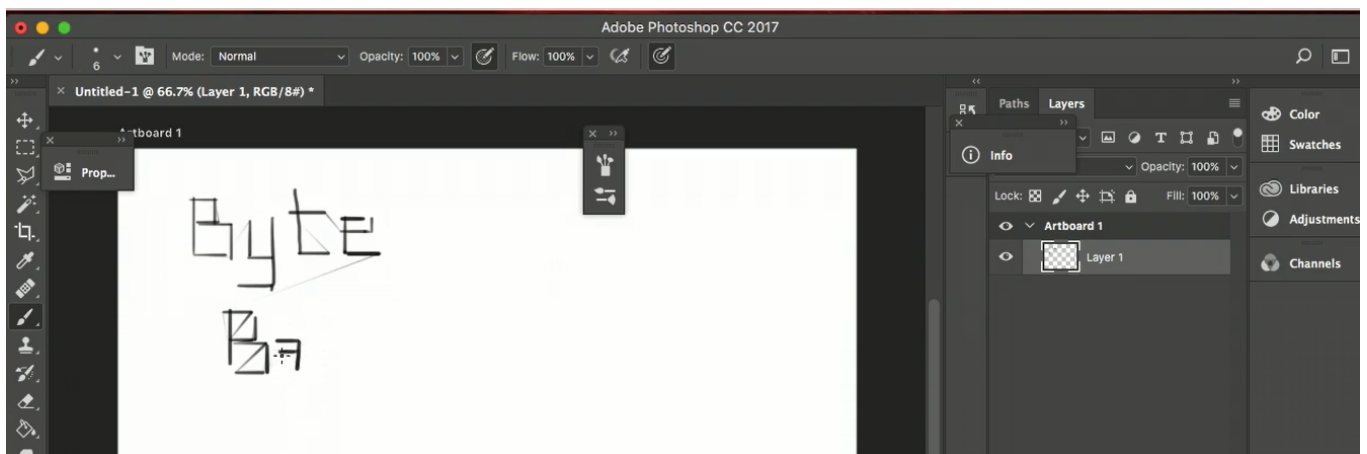
Os desenhos ainda estão bem informais, o papel está amassado, mas neste momento isto é irrelevante. Se você tiver um caderno de anotações quadriculado ou folha sem pauta, vai ser bastante útil. Em seguida, abriremos o Photoshop e um novo arquivo (*New Document*) e selecionaremos a opção "Web Minimum" com as dimensões 1024 x 768 . Depois, clicaremos em "Create".



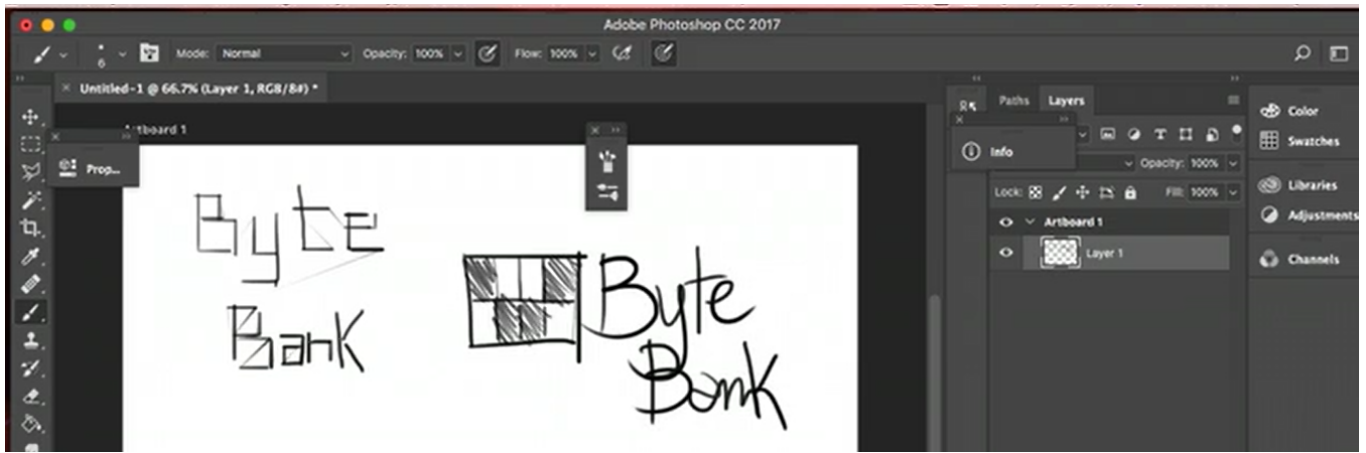
Vou utilizar minha mesa digitalizadora, mas se você preferir usar o papel e caneta, não tem problema. Neste momento, nosso objetivo é passar nossas ideias para o papel - aproveite para pensar no máximo de ideia possíveis. Com a ferramenta "brush" (tecla "D") selecionaremos a variação de opacidade e de espessura.



Ao pensar em informática, na minha mente, vêm formas quadradas, digitais... A letra "B" se repete, podemos explorar isso.



Por enquanto estamos fazendo um **estudo** do logo. Outra opção é criarmos o quadrado com casinhas pintadas e outras não, trabalhando com a ideia de binário, e então usar a tipografia mais redonda, deixando mais próximo do usuário, com uma letra "mais humana", orgânica.

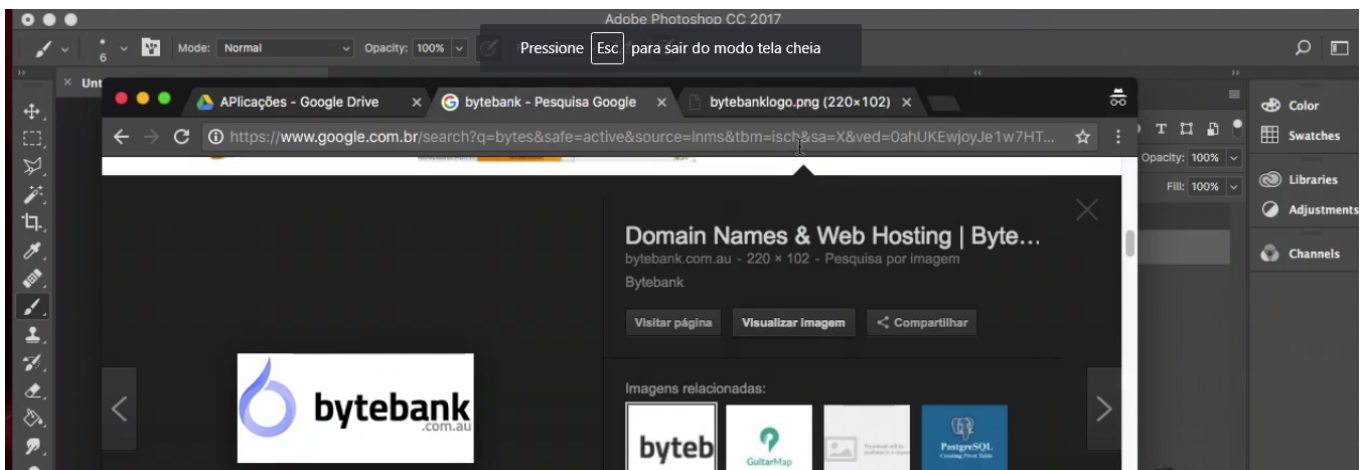


Podemos seguir trabalhando, desta vez com os números 1 e 0. Não devemos nos preocupar se uma ideia parece ridícula, neste momento não queremos desperdiçar nada.



Por mais que já esteja desenhando, sinto falta de algumas informações. Não analisamos o mercado nem vimos a localização da empresa, não pesquisamos os concorrentes. Precisamos de uma ideia que seja bem contextualizada, ou seja, faltam informações.

Ao pesquisarmos no Google pelo termo Bytebank, será que encontraríamos alguma referência? Caso estivessemos fazendo o redesenho da marca da IBM, por exemplo, certamente encontraríamos muitas informações na internet. Sobre o Bytebank, no entanto, encontramos imagens de discos de armazenamento, a logo de uma empresa homônima:



É um provedor de internet que oferece domínios. Por enquanto, nosso cliente Bytebank não possui nenhuma atividade. Isto dificulta o processo de coleta de informações. O que podemos fazer em situações deste tipo? Uma solução é nos reunirmos com o cliente e conversarmos. Enviaremos um e-mail para o contato que nos enviou as primeiras informações, agradecendo os dados já enviados e explicando que precisaremos saber de mais coisas.

Pedimos uma reunião, podemos sugerir um local se o cliente não tiver um bom local para a realização do encontro. Podemos também oferecer nosso próprio local ou alguma opção mais neutra que nos permita discutir as ideias sem tanta formalidade

Marcada a reunião, mais adiante definiremos o que podemos perguntar, e nos prepararemos para o encontro.