

## Escolha de Imagens

### Transcrição

Nós decidimos nosso *style sheets* e trabalhamos no sistema visual. A partir do guia de estilo, entendemos qual cor trabalhava melhor com a tipografia e o símbolo do Bytebank.

Todos eles funcionam em conjunto. Se um profissional for criar um documento no InDesign ou Illustrator, como uma peça promocional, ele terá referências para construir isso.

Ainda finalizaremos esse guia de estilo. Continuaremos nosso estudo visual trazendo um elemento novo: a imagem.

Falaremos sobre o uso de fotos, desenhos e como trabalharemos com imagem.

Por enquanto, só trabalharemos com tipografia, símbolo. Mas devemos definir o tom das imagens que serão usadas.

Não podemos fazer essas escolhas de forma aleatória, buscaremos informações no briefing.

Segundo as definições que recebemos, os valores do Bytebank são: **Segurança, Dinamismo, Transparência e Imaterialidade.**

Esses conceitos deve ser usados como um norte, mas vamos pensar no público-alvo que é formado por estudantes, funcionários, empresários ou autônomos de grandes centros urbanos, que não podem ou desejam utilizar os cartões de bandeiras tradicionais.

O produto é um cartão virtual, 100% online, fazer compra com crédito para quem ainda não tem.

Podemos analisar o perfil das personas, que pode nos falar do anseio em relação ao cartão.

Nós criamos algumas aplicações do logo fictícias com base nas personas. Por exemplo, vamos analisar os objetivos do Alan.



**Alan**

**Estudante e Estagiário de Administração**

**Empresa:** Sede de uma franquia nacional

**Idade:** 21 anos

**Genêro:** Masculino

Ele tem como objetivo de ter um cartão de crédito internacional para assinar serviços como Spotify, em que o pagamento deve ser feito de forma recorrente.

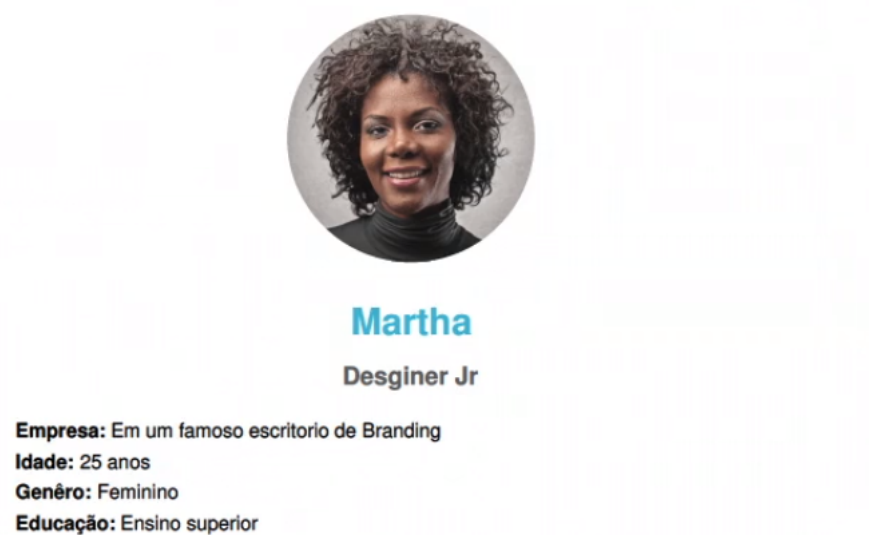
O Alan não conseguiu ainda acesso ao crédito por não possuir meios de comprovar uma renda mínima em outros bancos.

Vamos analisar outra persona, o João.



O objetivo dele é ter um cartão para compras online e internacionais. Ele já teve experiências ruins com outros cartões.

A terceira persona é a Martha.



Ela tem como objetivo usar uma plataforma online, que trabalhe de forma transparente e ofereça controle sobre seus gastos.

Ou seja, a Martha quer usar um cartão de uma forma controlada e que tenha uma interface boa. Isto nos fala sobre um desenho de organização de suas finanças do que seus desejos de consumo.

Sabemos o motivo disso, devido a um problema de crédito que teve no passado e deixou seu nome "sujo".

Além disso, ela é designer, tem ensino superior completo e trabalha em um escritório de branding. Usa bastante o Snapchat e Instagram.

Ela é bastante visual e isso nos traz informações sobre o que ela provavelmente consome. O que ela gosta? Terá interesse por fotografia?

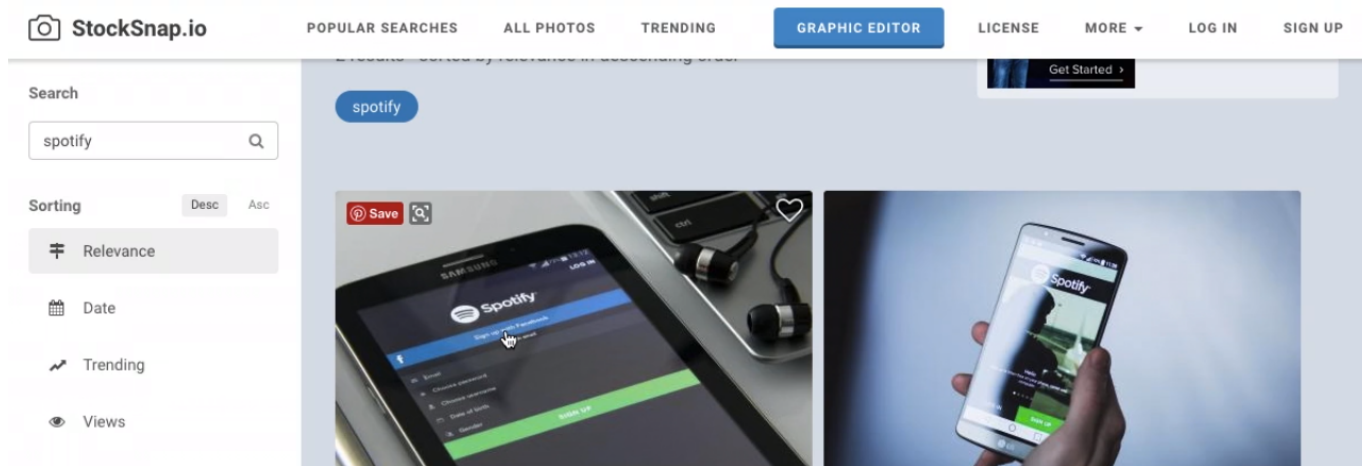
Levando em consideração as três personas, pensaremos que tipo de imagem trabalharemos.

Será que devemos pesquisar sobre o hábito da compra online? Ou buscar um objeto de desejo em específico?

Acessaremos o site [Stock Snap \(https://stocksnap.io/\)](https://stocksnap.io/), um banco de imagens em alta resolução.

Vale ressaltar que se você for usar as imagens para fins comerciais, deve antes pesquisar se a licença é gratuita.

Pesquisaremos pelo termo "spotify", encontraremos a imagem de um dispositivo de celular. Teremos duas opções: uma foto tem um celular disposto por uma mão e exibe um reflexo na tela. A outra foto tem apenas um celular exibindo a tela do Spotify.



A imagem da esquerda se relaciona mais com o conceito de sonho de consumo, vemos que temos outros dispositivos organizados ao lado do celular.

Inclusive, ele está mais próximo do objeto e é mais convidativo para a compra.

Vamos trabalhar com essas visualizações mais fechadas no objeto.

O próximo termo pesquisado será "shopping".



Encontramos uma foto com o detalhe de uma camisa disposta no cabide. Roupas é um item que as pessoas gostam de comprar pela internet. Devido a proximidade, temos a sensação de estar perto da peça, quase como se estivéssemos escolhendo a roupa na loja.

Outra imagem que nos agrada é a vitrine de uma loja de guitarras vintage.



Observe que não é explicitamente um objeto de desejo, mas remete a itens musicais, que podem ser comprados em sites internacionais.

Sabemos que o cartão quer atrair este público interessado em importar discos e vinis. Da mesma forma, imagens que falam apenas sobre o ato de comprar não se relaciona com o que buscamos.

Você tem liberdade para incluir na sua pesquisa outras imagens que considerar relacionadas.

Nós trabalharemos com essas imagens, para apresentar ao cliente algumas possíveis aplicações. Começaremos a entender como essas imagens trabalham com o restante do sistema visual. Faremos isso a seguir.