inovaê tech

GUIA DA MARCA / VERSÃO 7

Software e experiências digitais sob medida.

Somos um estúdio que cria para pessoas e organizações. O 3D é uma das nossas especialidades. Usamos inteligência artificial (IA) quando ela ajuda a resolver o desafio.

INOVAÊ TECH
Estratégia · Linguagem · Identidade

Versão 7 / software e experiências digitais
22 de novembro de 2026

01 / BASE

O que fazemos e para quem

Uma pessoa pode chegar com uma história de família. Uma organização pode trazer uma decisão difícil. Ajudamos a entender a ideia, planejar o projeto e desenvolver o software ou a experiência.

INFORMAÇÕES DO FUNDADOR

Nome
Inovaê Tech na comunicação. InovaeTech em identificadores técnicos.

Atuação
Desenvolvimento de software, aplicativos, animações, maquetes 3D interativas e jogos digitais sob medida.

Domínio
www.inovaetech.com.br

Público
Pessoas físicas, empresas de todos os portes e segmentos e outras organizações, inclusive públicas.

Especialidades
Simulação e interação em 3D. A IA pode apoiar a criação ou integrar a solução quando tiver uma função clara.

Personalidade desejada
Séria, inovadora e criativa, com uma comunicação acessível.

DIREÇÃO DA MARCA

Ideia central
Simplicidade com propósito.

Assinatura institucional
Simplicidade para pessoas. Valor para negócios.

Expressão
Responsável, inventiva e acessível. Clareza para decidir e facilidade para usar.

Identidade
Chama e aço reúne aço, laranja chama, preto sideral, névoa e platina. Tipografia de desenho geométrico.

Autoria
A Inovaê Tech assina o trabalho do estúdio. Um jogo sob encomenda pode ter nome e linguagem visual próprios.

Veja três exemplos conceituais de como o estúdio trabalharia a partir de uma pergunta, uma meta de equipe ou um presente.

02 / ESTRATÉGIA

Como trabalhamos

O ponto de partida é o que alguém precisa decidir, fazer ou experimentar. A finalidade orienta a escolha entre uma interface 2D, uma simulação em 3D ou outro formato.

ESSÊNCIA

Simplicidade com propósito.

Facilitar a compreensão e o uso, reduzindo esforço desnecessário sem perder o que importa.

PROPÓSITO

Dar às pessoas ferramentas para agir e experiências que tenham significado para elas.

Em uma simulação, isso pode significar comparar alternativas. Em um jogo, pode ser o prazer de explorar um lugar conhecido.

POSICIONAMENTO

A Inovaê Tech é um estúdio de software e experiências digitais sob medida.

Trabalhamos com 2D e temos especialidades em 3D e IA. Antes de incluir IA, definimos que tarefa ela ajudaria a realizar e como avaliar sua contribuição.

COMPROMISSO

Entender quem usa, comparar alternativas e avaliar o benefício de cada entrega.

Equilibrar investimento, custos de operação e manutenção, qualidade, facilidade de uso e benefício esperado.

01

Pensar

Ouvir quem encomenda e quem vai usar ou jogar. Entender o que essas pessoas gostariam de fazer e por quê.

02

Planejar

Escolher o formato, os dados e o que testar primeiro. Combinar escopo, custos e critérios de avaliação.

03

Criar

Construir um protótipo, observar como as pessoas o usam e ajustar a experiência antes da entrega.

MANIFESTO CURTO

Você pode chegar com uma pergunta. Juntos, descobrimos o que vale construir e criamos uma primeira versão para experimentar.

Inovaê Tech. Simplicidade para pessoas. Valor para negócios.

03 /
FUNDAMENTOS

Missão, visão e valores.

O que nos move, aonde queremos chegar e os critérios que orientam nossas escolhas.

Missão

Criar software e experiências digitais sob medida que ajudem pessoas e organizações a tomar decisões, trabalhar ou brincar.

Visão

Ser reconhecida pela capacidade de entender uma necessidade e transformá-la em uma ferramenta útil ou em uma experiência que as pessoas queiram viver.

Valores em prática

Pessoas no centro

Escutar quem usa e quem é afetado pela solução. Considerar necessidades, contexto e acessibilidade nas decisões.

Simplicidade com propósito

Reduzir esforço e etapas desnecessárias. Tornar a experiência fácil de entender e usar, com qualidade e utilidade.

Valor e custo-benefício

Comparar investimento, operação e manutenção com o benefício esperado. Fazer escolhas que se sustentem ao longo do tempo.

Criatividade e inovação útil

Explorar alternativas e experimentar ideias. Usar tecnologia e IA quando contribuírem para a solução e a experiência.

Responsabilidade e transparência

Explicar decisões, custos, limites e compromissos. Cuidar da qualidade e apresentar resultados com evidências.

Aprendizado contínuo

Testar hipóteses, ouvir retornos e acompanhar o uso. Rever escolhas e melhorar a partir do que aprendemos.

> Cada projeto define o que conta como uma boa entrega. Para quem joga, pode ser a vontade de explorar a próxima fase.

04 / VOZ

Clareza para entender. Proximidade para criar.

Explicamos o que muda para quem usa ou joga. Numa proposta técnica, mostramos o que será testado. Num jogo, damos uma ideia do que a pessoa poderá fazer.

Usar frases diretas e vocabulário próximo do público de cada projeto. Começar pela pergunta ou pela experiência desejada. Ao mencionar 3D ou IA, dizer para que serve naquele projeto. Resultados precisam de contexto e evidências.

Responsável **Inventiva** **Acessível**

> Na comunicação institucional, usar “a Inovaê Tech” ou a voz da marca. A primeira pessoa do plural pode representar a empresa, sem sugerir tamanho de equipe. Na apresentação pessoal, o fundador pode falar em primeira pessoa.

CONTEXTO	USAR	EVITAR
Apresentação	“Criamos software e experiências digitais sob medida para pessoas e organizações.”	“Revolucionamos o futuro com soluções disruptivas de ponta.”
Exploração	“Conte como sua equipe trabalha e onde encontra dificuldades. Vamos entender o que pode ficar mais simples.”	“Temos a solução perfeita para qualquer negócio.”
Compromisso	“Vamos comparar custos e benefícios, definir a entrega e avaliar o resultado na prática.”	“Nossa IA garante economia e retorno para qualquer projeto.”

Em um conceito, dizer o que a pessoa poderia fazer. Ao relatar um projeto entregue, descrever o que foi feito e quais resultados foram observados.

Como apresentar o estúdio

Na apresentação geral, dizer o que criamos e para quem. Em uma proposta, partir do que o cliente precisa decidir, fazer ou experimentar.

BIO CURTA

Estúdio de software e experiências digitais sob medida.

APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL

A Inovaê Tech cria software e experiências digitais sob medida para pessoas e organizações. Desenvolvemos aplicativos, animações, maquetes interativas e jogos. Temos força em 3D e usamos IA quando ela ajuda a alcançar o objetivo do projeto.

APRESENTAÇÃO COMERCIAL

Que decisão sua equipe precisa tomar? Podemos começar pelos dados disponíveis, desenhar um teste e construir um protótipo para comparar alternativas antes de investir.

ASSINATURA INSTITUCIONAL

Simplicidade para pessoas. Valor para negócios.

Usar na apresentação da empresa e junto à identidade institucional. “Criar para resolver.” pode ser um título de campanha de soluções para empresas, sem funcionar como segunda assinatura do logotipo.

ABERTURA DO SITE

O que você gostaria de criar?

Conte o que tem em mente e quem vai usar. Vamos pensar no formato, no que vale testar primeiro e no que seria uma boa entrega.

Conversar sobre meu projeto

O botão é uma sugestão de texto. Seu destino depende do canal de contato escolhido para a empresa.

Como assinar cada trabalho

A Inovaê Tech é a marca do estúdio, tanto nas encomendas de organizações quanto nas de pessoas físicas.

SOB ENCOMENDA

Software e simulações

Usar o nome do estúdio na proposta. Explicar quem vai usar a solução, para quê e o que será entregue.

SOB ENCOMENDA

Jogos e animações

A obra pode ter título e visual próprios. Nos créditos, usar “uma experiência da Inovaê Tech”.

POSSIBILIDADE FUTURA

Produtos próprios

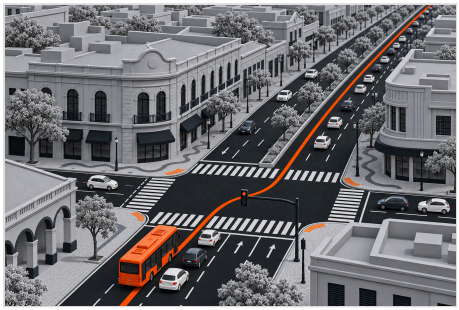
Se o estúdio lançar um produto ou jogo, ele pode ter público e nome próprios, com a identificação de autoria.

Identificar o estágio de cada trabalho ao apresentá-lo. Um estudo conceitual mostra como o estúdio poderia abordar uma encomenda.

06 / PROJETOS

Três projetos conceituais

Estes exemplos ilustram possíveis encomendas. As cenas, as telas e as histórias foram criadas para apresentar o estúdio.



SIMULADOR DE MOBILIDADE

Vale ampliar a avenida?

Uma cidade quer entender se uma faixa a mais aliviaria o trânsito ou levaria a fila ao próximo cruzamento. Contagens de veículos e tempos de viagem serviriam de base para reproduzir o horário de pico.

No simulador, a equipe poderia comparar a ampliação, uma nova ligação viária e a mudança de sentido das ruas sob a mesma demanda. A IA poderia sugerir combinações de tráfego e bloqueios para testar. O mapa 3D mostraria onde se formam as filas.



GAMIFICAÇÃO EM 2D

Uma missão para a equipe de vendas

Uma empresa quer incentivar os vendedores a retomar conversas paradas. O aplicativo propõe uma missão semanal. A cada retorno com data combinada, o vendedor soma um ponto para a meta da equipe.

A interface 2D mostra o progresso e a próxima ação. O laranja acompanha as etapas concluídas, junto com marcas de confirmação.



JOGO SOB ENCOMENDA

O voo da pipa

Um pai quer presentear o filho com um jogo feito para ele. Na história imaginada para este conceito, o quintal da avó vira a primeira fase. Quem joga precisa guiar a pipa sobre a jabuticabeira sem enroscar a linha.

A memória da família orienta o cenário e a brincadeira. O jogo tem nome e visual próprios, com a Inovaê Tech nos créditos.

07 /
IDENTIDADE

Uma base consistente. Espaço para inventar.

Na aplicação institucional, o nome aparece em platina sobre aço e o laranja chama destaca o circunflexo do “ê”. Em documentos claros, o logotipo inteiro aparece em aço.



Uso institucional · platina e chama sobre aço



Fundos claros · marca em aço sobre platina

Nome e acento

Escrever Inovaê Tech nos textos. O logotipo parte da fonte Sora Regular, em minúsculas, com circunflexo customizado e “tech” integrado à composição. Usar InovaeTech em identificadores que exijam escrita sem acento ou sem espaços.

Área de proteção

Reservar ao redor do conjunto uma distância mínima equivalente à altura das letras minúsculas de “tech”. Manter textos, bordas e outros elementos fora dessa área.

Escala e legibilidade

Como referência inicial de uso, aplicar o logotipo horizontal a partir de 260 px de largura em tela ou 55 mm em impressão. Abaixo disso, preferir o símbolo, a partir de 24 px. Conferir a leitura de “tech” e do acento no tamanho final.

Símbolo e nome completo

O símbolo é um “ê” geométrico, formado por um “e” aberto e seu circunflexo. Priorizar o nome completo no primeiro contato. Reservar o símbolo para espaços compactos em que o nome apareça próximo ou já seja reconhecido.

Proporção e cor

Redimensionar o arquivo de forma proporcional. Usar as versões fornecidas, sem inclinar, esticar, reorganizar letras ou adicionar sombras, contornos e gradientes.

Aplicação sobre laranja

Sobre laranja chama, usar logo-sobre-laranja.svg, com o conjunto em preto sideral. Em fotografias, reservar uma área sólida para a marca, como na placa de entrada.

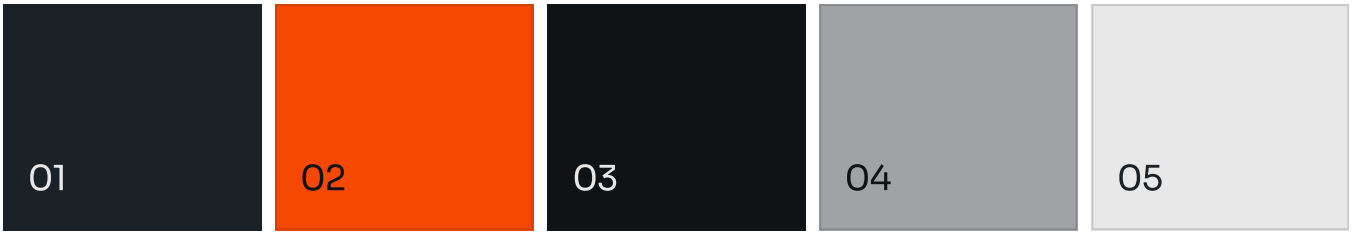


Placa de entrada · simulação conceitual



Fundo laranja chama · marca em preto sideral

Chama e aço



Aço	Laranja chama	Preto sideral	Névoa	Platina
#1A2127	#F44803	#0F1316	#A1A2A6	#E8E8E8

Aço e platina. Use platina para o nome e os textos sobre aço. Em documentos de fundo platina, aplique o logotipo e os textos em aço. Sublinhe os links.

Laranja chama. Use no circunflexo da marca sobre aço, em trajetos e nas etapas concluídas de uma interface. Em botões e fundos laranja, use texto em preto sideral (5,13:1).

Névoa. Use para legendas e informações secundárias sobre aço ou preto sideral. Sobre névoa, use texto escuro.

Branco auxiliar. A variante branca do logotipo usa #FFFFFF. Os cinco tons da paleta são definidos em sRGB. Confira uma prova para materiais impressos.

TÍTULOS / SORA

Criar para simplificar.

Pesos 400, 500 e 600. Explorar escala e ritmo com hierarquia clara. O logotipo adapta Sora Regular; o símbolo é desenhado para a marca. Usar sempre os arquivos fornecidos.

LEITURA / ARIAL OU SISTEMA

A clareza começa na forma como uma ideia é apresentada. Texto com respiro, ritmo e tamanho confortável.

Corpo entre 16 e 18 px em interfaces, com entrelinha entre 1,5 e 1,7. Em documentos, ajustar à leitura real e ao formato final.

Composição e criatividade

Priorizar leitura, respiro e poucos elementos com função clara. Usar escala e formas para orientar a atenção. Grafismos derivados do “ê” podem ampliar a identidade sem alterar o logotipo.

Imagens e demonstrações

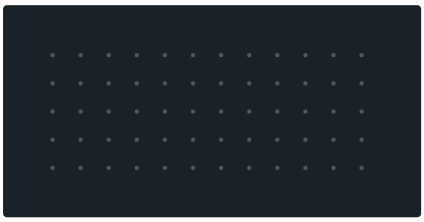
Mostrar pessoas, contextos de uso e demonstrações reais, identificando o estágio de cada trabalho. Explicar o problema e o benefício buscado. Apresentar resultados apenas quando houver evidências.

> Produtos e experiências de entretenimento digital podem ter linguagens visuais próprias. A identificação “um produto da Inovaê Tech” ou “uma experiência da Inovaê Tech” deve permanecer legível, com o logotipo institucional aplicado conforme suas regras.

08 / SISTEMA GRÁFICO

Pontos, cruzes e etiquetas.

O logotipo e a paleta continuam os mesmos. Três grafismos, o fio laranja das experiências em 3D, uma proporção de cores e um conjunto de tokens dão unidade a propostas, apresentações, interfaces e materiais impressos.



Grade de pontos

Pontos de 2 px a cada 14 px em tela, ou 0,5 mm a cada 3 mm na impressão, em platina ou preto sideral com 20% a 30% de opacidade. Ocupar um canto ou uma faixa, fora da área de proteção do logotipo e nunca atrás de texto corrido.



Marcas de registro

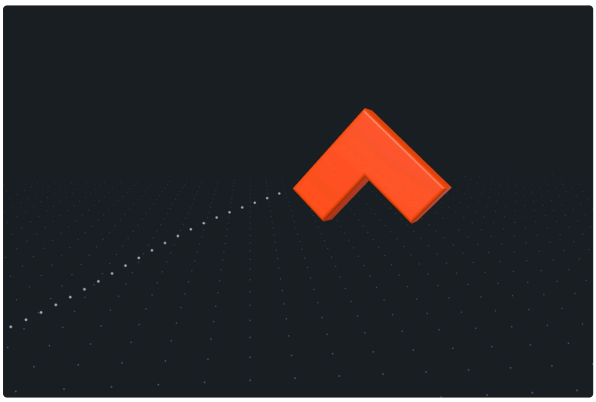
Grupos de três a nove “+” alinhados à grade, para marcar cantos, encaixes e continuidade. Usar a cor do texto com opacidade reduzida. O laranja chama aparece em uma única marca por peça.



Etiquetas

Sora 500 em caixa alta, 11 px ou 7 pt, com espaçamento de 0,1 em entre letras. Indicam categoria, etapa ou estágio do trabalho: conceito, desenvolvimento, teste ou lançamento.

O fio laranja em 3D



Estudo do fio laranja · protótipo do site em teste

Em experiências 3D e páginas com rolagem, o circunflexo do “ê” pode sair do logotipo e conduzir o olhar. Ele liga as seções, pousa sobre o que importa e volta ao logotipo no fim. O protótipo do site institucional testa este uso e ainda não foi publicado.

Mesma forma. Extrudar o polígono do acento dos arquivos do kit, com profundidade de cerca de um quinto da largura e chanfro leve. Não redesenhar nem arredondar as pontas.

Uma cor, sem efeitos. Laranja chama fosco, sem aspecto metálico. A luz da cena define as faces; não acrescentar gradiente, textura, contorno, brilho ou outra cor.

Um fio por vez. Apenas um circunflexo laranja em cena. A grade de pontos e as trilhas ficam em platina com opacidade reduzida.

O logotipo continua plano. O nome nunca é modelado em 3D. No fecho, o SVG do kit assume quando o circunflexo chega à posição do acento.

Transformar e voltar. Numa história, o fio pode virar um objeto, como a pipa formada por dois circunflexos. Antes do fecho, ele recupera a forma original.

Movimento opcional. Com movimento reduzido, trocar as passagens por cortes e manter o fio parado. Sem WebGL, apresentar o conteúdo como leitura comum.

ABERTURA
Sai da grade de pontos em perspectiva.

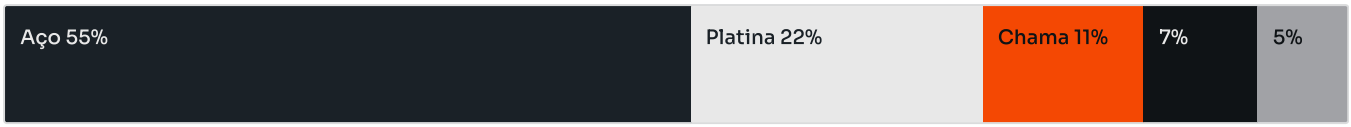
FORMATOS
Paira sobre cada forma desenhada pelos pontos.

CONCEITOS
Puxa a rota, marca a etapa e vira pipa.

PROCESSO
Passa de esboço a planta e a peça.

FECHO
Pousa sobre o “e” e o logotipo assume.

Proporção das cores



Referência para peças institucionais. Em documentos claros, platina e aço trocam de lugar.
O laranja chama continua como acento e não passa de um quinto da área.

Contraste dos pares de uso

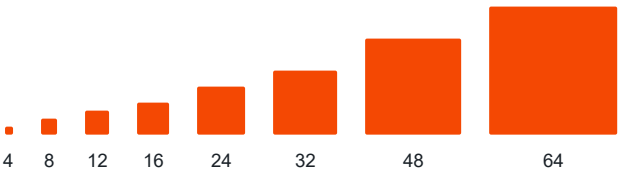
PAR	CONTRASTE	USO
Aa Platina sobre aço	13,28:1	Texto em qualquer tamanho.
Aa Névoa sobre aço	6,38:1	Legendas e informação secundária.
Aa Preto sideral sobre laranja chama	5,13:1	Botões, etiquetas e chamadas.
Aa Laranja chama sobre aço	4,47:1	Títulos a partir de 24 px, ou 19 px em negrito, ícones e grafismos.
Aa Laranja chama sobre platina	2,97:1	Apenas grafismos e o circunflexo. Não usar em texto.

Tokens em três camadas

Os valores globais nunca mudam de sentido. Os semânticos dizem o papel da cor. Os de componente ficam no próprio componente e não viram globais. As variáveis globais e semânticas estão em assets/cores.css.

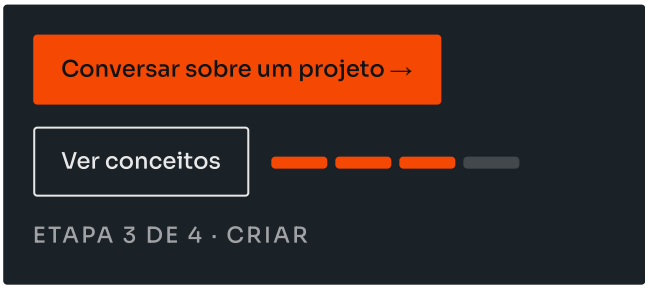
CAMADA	TOKEN	VALOR
Global	`--inovae-aco`	`#1A2127`
	`--inovae-laranja-chama`	`#F44803`
	`--inovae-preto-sideral`	`#0F1316`
	`--inovae-nevoa`	`#A1A2A6`
	`--inovae-platina`	`#E8E8E8`
Semântico	`--inovae-superficie`	aço
	`--inovae-superficie-clara`	platina
	`--inovae-texto`	platina, sobre superfície
	`--inovae-texto-sobre-claro`	aço, sobre superfície clara
	`--inovae-texto-secundario`	névoa, sobre superfície
	`--inovae-acao`	laranja chama
	`--inovae-texto-acao`	preto sideral
	`--inovae-raio`	2px
Componente	`botao-principal`	fundo `--inovae-acao`, texto `--inovae-texto-acao`, raio `--inovae-raio`
	`etiqueta`	Sora 500, 11 px, caixa alta, raio `--inovae-raio`
	`progresso-concluido`	`--inovae-acao`

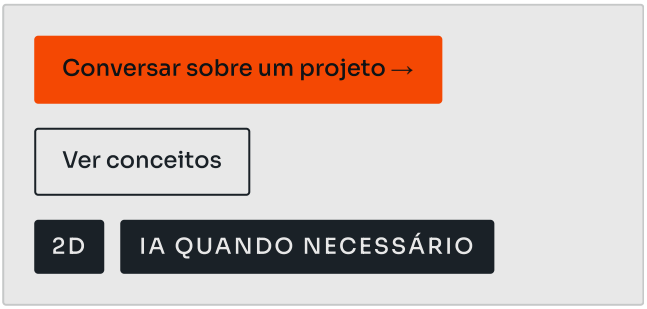
Espaçamento e cantos



Base de 4 px. Distâncias entre elementos seguem a escala. Botões, campos e etiquetas das peças da marca usam cantos de 2 px; superfícies grandes podem ter cantos retos.

Componentes





09 /
CONTINUIDADE

Critério para decidir. Espaço para criar.

Em cada encomenda, entender quem vai usar ou jogar. Comparar escopo, capacidade de entrega e custo-benefício com o que a pessoa ou organização espera do projeto.

01 **Contexto e oportunidade**

Escutar as pessoas, entender a necessidade e avaliar viabilidade e capacidade de entrega antes de assumir o projeto.

02 **Escopo e custo-benefício**

Comparar investimento, operação e manutenção com o benefício esperado. Definir escopo, limites e critérios de avaliação.

03 **Forma de relacionamento**

Escolher canal de contato, modelo de contratação ou uso e como serão apresentados os próximos passos.

04 **Demonstrações e projetos reais**

Mostrar como a solução procura simplificar a experiência. Informar contexto, autoria, estágio e evidências disponíveis.

05 **Produtos próprios**

Avaliar público e viabilidade antes de anunciar um produto do estúdio. Nos jogos por encomenda, combinar com o cliente como apresentar a autoria.

REFERÊNCIAS E CONTEXTO

Esta edição apresenta a Inovaê Tech como estúdio de software e experiências digitais sob medida. Os três projetos conceituais ilustram o posicionamento definido pelo fundador. O desenho do logotipo vem do kit v3. Esta edição adota Chama e aço, revisão 4 da paleta.

- Família tipográfica Sora: repositório do projeto.
- Nomes semelhantes encontrados em consulta pública preliminar: INOVAÊ Soluções Digitais e Inovaê TG. A consulta registra referências de nome; não constitui avaliação de disponibilidade.

Versão 7 · 22 de novembro de 2026 · Software e experiências digitais sob medida.