

Aplicação de avatares virtuais autônomos como agentes de atendimento e automação, e seu uso estratégico na construção da identidade de marca e marketing digital.

1 – INTRODUÇÃO

A partir de um projeto anterior intitulado **AVIRTUD (Assistente Virtual Dinâmica)**, identificou-se a oportunidade de aprofundar e expandir o conceito, analisando seu potencial como ferramenta de automação, marketing e identidade de marca.

Durante o desenvolvimento do projeto, observou-se a evolução dos mascotes e avatares virtuais modernos e como modelos antigos foram moldados ao longo do tempo, influenciados por gerações e avanços tecnológicos.

A proposta deste estudo é explorar o potencial de integração entre marketing, comunicação e identidade de marca por meio de avatares autônomos baseados em inteligência artificial, reunindo essas três áreas em um único conceito funcional.



2 - OBJETIVO, MATERIAIS E MÉTODOS

Analisar a evolução dos mascotes e sua influência nos modelos atuais de avatares virtuais, observando como avatares autônomos podem atuar como ferramenta de automação e marketing, promovendo uma comunicação mais eficiente entre empresas e clientes.

Materiais e Métodos:

Metodologia: Pesquisa qualitativa e exploratória com análise documental e bibliográfica.

Ferramentas: Plataformas de IA, dados históricos, estudos de caso do projeto AVIRTUD.

Referência prática: O avatar Baphonica, originária do projeto AVIRTUD, criado durante o estágio no SENAI LabFashion, e posteriormente vencendo o Prêmio IEL de Talentos 2024.

3 - RESULTADOS

A pesquisa evidenciou uma evolução histórica dos mascotes corporativos até os modelos atuais. Em estudo preliminar, foi possível observar que logos, mascotes, estão de certa forma atrelado a linguagem e comunicação, mas se sobressaem pois diferente da comunicação oral que necessita de emissor e receptor compreenderem a língua, os mascotes e avatares correspondem a comunicação visual, que podem proporcionar uma comunicação universal.

Não só isto mas se observou que os mascotes e avatares, passaram por um processo de evolução, sendo cada período uma espécie de revolução na relação de comunicação entre empresa e clientes.

4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi observado que possa esta havendo a próxima evolução dos mascotes/avatares em nosso meio. Entretanto ainda não esta certo oque possa ser essa nova talvez revolução. Uma oportunidade central observada foi a integração do uso de inteligência artificial para proporcionar não só a automação, mas a identidade de marca e a interação entre os clientes.

5 - REFERÊNCIAS

BBC News Brasil. Você sabe o que é um logotipo? Entenda a origem e importância dos símbolos das marcas.

Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/articles/clwy49yvn3no>.

Acesso em: 31 mar. 2025.

FAB – Força Aérea Brasileira. “A cobra vai fumar”: a história do lema da FEB.

Disponível em: <https://www.fab.mil.br/noticias/mostra/33818/>.

Acesso em: 31 mar. 2025.

FIEG – Federação das Indústrias do Estado de Goiás. FIEG homenageia finalistas do Prêmio IEL de Talentos Nacional.

Disponível em:

<https://www.fieg.com.br/noticias/fieg-homenageia-finalistas-do-premio-iel-de-talentos-nacional>.

Acesso em: 31 mar. 2025.

Incrível História. A cobra vai fumar – 1944.

Disponível em: <https://incrivelhistoria.com.br/a-cobra-vai-fumar-1944/>. Acesso em: 31 mar. 2025.

PÚBLICO. Descoberto o desenho mais antigo do mundo.

Disponível em:

<https://www.publico.pt/2018/09/13/ciencia/noticia/descoberto-o-desenho-mais-antigo-do-mundo-1843903>.

Acesso em: 31 mar. 2025.

SUFIO. A Brief History of Logos.

Disponível em: <https://sufio.com/blog/brief-history-of-logos/>.

Acesso em: 31 mar. 2025.

<https://youtu.be/z6JEUXTVo6A>.

<https://www.youtube.com/watch?v=0BTzmo5AzFg>.

<https://www.youtube.com/watch?v=Uug5DvQ0UHU>.

<https://www.youtube.com/watch?v=zE1J9JxqhFo>.

https://www.youtube.com/watch?v=o_fCU0L4vGM.

<https://www.youtube.com/watch?v=1BAqL5BHMEo>.

https://www.youtube.com/watch?v=1V_xRb0x9aw.

6 - AUTORES

¹Luidy Tavares Teles:

-Estagiário SENAI Lab Fashion.

-Formado Pela Saga Goiânia em Artes Digitais, Edição de imagem, Modelagem 3D, criação de mapa de jogos e etc...

<https://lattes.cnpq.br/3379755061301068>

