Vitamin
_Fundada em 2002 em Malmö, na Suécia, a Vitamin ganhou prestígio com clientes importantes como a Sony Ericsson. O CEO Johannes Amilon, que fundou a agência ao lado de Martin Larsson, estudou Direito antes de se interessar por e-learning e design multimídia. Ela cuida da parte técnica do trabalho do Vitamin. Com foco em design para a telefonia móvel, os projetos do estúdio incluem games, um uploader de vídeos para o YouTube e um editor de músicas. Confira www.vitamin.se

Vitamin

Não importa a complexidade do assunto: essa agência sueca torna qualquer coisa fácil de entender. A repórter Sarah Shearman foi descobrir qual é o segredo deles

Para uma agência relativamente pequena, a Vitamin está dando passos gigantescos no mundo do design. Em sete anos, ela foi de produtora de curtas e comerciais para uma das líderes no design interativo para a telefonia móvel, conquistando uma lista de clientes que inclui a gigante Sony Ericsson.

O motivo desse sucesso, de acordo com os idealizadores da empresa, é a habilidade de contar uma boa história. "A narrativa em nossas campanhas se resume a comunicação em nível emocional e a venda de algo que é mais do que um produto físico", explica Johannes Amilon, CEO da agência e um dos fundadores. "Apesar de as ferramentas do design para a telefonia móvel e da produção de filmes serem diferentes, há uma relação entre as duas áreas, pois ambas envolvem histórias".

É aí que entra outro fundador da agência, o gerente de projetos Martin Larsson. Diferente de Johannes, que tem experiência com e-learning e design multimídia, ele não possui uma formação convencional na área. Martin era roterista e escrevia curtas para a Swedish NationalTelevision quando ele e Johannes fundaram a Vitamim em Malmö, cidade no sul da Suécia.

A agência foi recentemente contratada para criar o conteúdo multimídia do celular Sony Ericsson C901. Martin começou a trabalhar no projeto promovendo sessões de brainstorm com a equipe. Depois, escreveu uma história sobre imaginação e memória e a postou na intranet da agência, incentivando o time a adicionar sua próprias idéias. Johannes usou essa grande fonte de criatividade para comandar o design do conteúdo, que incluía papeis de parede, temas, clip-arts, imagens, ringtones e uma campanha para web. Para Martin, esse é um ótimo jeito de soltar a imaginação."Deixamos a • criatividade fluir livremente no início do projeto. Muitas vezes o conceito final é obtido por meio de uma série de pensamentos aleatórios. Uma idéia origina outra e assim por diante".

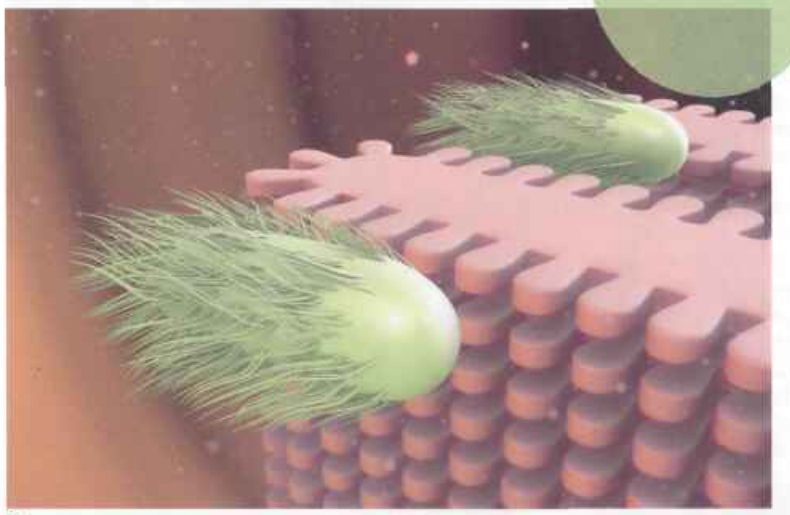
Martin e Johannes pretendem expandir a equipe da Vitamin,composta por 11 pessoas, entre designers, artistas 3D, engenheiros de computação e sound designers. "O fato de termos pessoas corri perfis diferentes significa que podemos ser um time que quebra a cabeça para resolver um problema através da comunicação criativa", explica Johannes.

A resolução de problemas e a comunicação são cruciais para a Vitamin. Seus clientes da área de e-learning, como a SBL Vaccines e a Lund University, precisam passar informações complexas para seus públicos da maneira mais simples possível. O mesmo vale para o design de dispositivos móveis. No vídeo promocional do Sony Ericssion C905, foram usadas seqüências editadas no CS4 e animações em 3D criadas no

A utilização deste artigo é

01 A Vitamin combinou ciência e arte nesse storyboard animado para a **SBL Vaccines**, empresa especialista em marketing de vacinas

02 O design dessa campanha da **Sony Ericsson** é um dos projetos interativos mais recentes da Vitamin



01

> Temos um playground interno para projetos pessoais que nos ajuda a estar sempre um passo a frente em termos de tecnologia
>
> Johannes Amilon

02

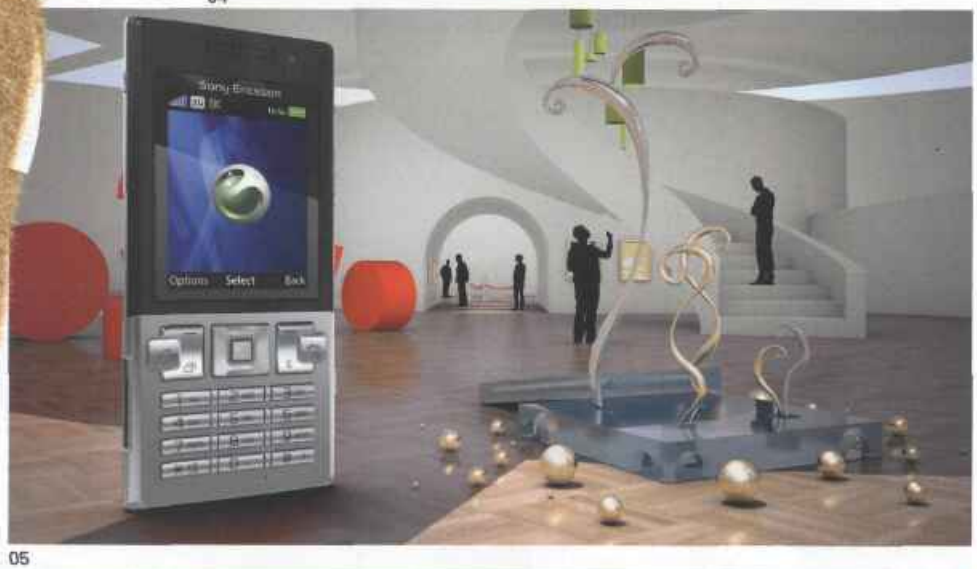
03-04 A Vitamin criou uma série de papeis de parede de Páscoa para a loja de música virtual PlayNow Arena, da **Sony Ericsson**

05 O estúdio usou o conceito de galeria de arte para ilustrar as características do celular T700, da **Sony Ericsson**

06 O **site** da Vitamin recebe os visitantes com um mundo interativo, o que deixa a navegação mais intuitiva

03

04



05

06

07 O elegante sita de **e-learning** da **Xperia Support** foi criado pela Vitamin como um manual para usuários novos do aparalho XperiaX1, da Sony Ericsson

07

Maya para fazer a ponte entre produto e consumidor. "No vídeo temos pessoas usando o celular em várias situações. Isso ajuda a passar a idéia de que nem tudo se trata de tecnologia complexa", explica Johannes. Inventar soluções para problemas complicados de design também é rotina. "Temos prazer em resolver problemas técnicos, como projetos multilinguais. É algo natural para nós pois, como somos suecos, temos que fazer com que um idioma tão pouco falado como o nosso alcance o mundo inteiro".

Quando aparece algum problema, a equipe faz de tudo para resolvê-lo rapidamente. "A transparência é algo que prezamos muito. Quando ocorre algum erro, sempre damos satisfação aos clientes. Contamos muito com o feedback deles para que possamos corrigir os defeitos imediatamente. Esse é um dos alicerces do nosso negócio", explica Johannes.

O profissionalismo é outra marca do trabalho do estúdio. Para a equipe, o fato de eles manterem suas operações organizadas não prejudica a criatividade de maneira alguma. "Não gostamos de deixar tudo para a última hora. Sempre tentamos começar a trabalhar em um projeto imediatamente após sermos brifados. Para manter tudo equilibrado, nunca pegamos muitos projetos de uma vez", explica o CEO.

Apesar de toda essa seriedade, o pessoal também sabe se divertir. Além de arranjar um tempinho para jogar o Playstation 3 do escritório, os membros da equipe conseguem desenvolver suas próprias idéias. "Temos um playground interno para nosso projetos pessoais que nos ajuda a estar sempre um passo à frente em termos de tecnologia", conta Johannes. "Trabalhamos com a mesma paixão em projetos pessoais ou comerciais. Mas é claro que os pessoais são mais divertidos".

Um dia na vida de Johannes Amilon
Co-fundador e CEO do Vitamin

7:15 Pedalo ou dirijo para o trabalho, dependendo de como está o tempo.
8:00 Tenho reuniões informais com o pessoal, conforme vão chegando ao estúdio. Checo os sites thefwa.com, highend3d.com e motiongrapher.com
9:00 Reunião interna. Avalio três propostas de design para o site de uma campanha publicitária.
10:00 Reunião por telefone com a Sony Ericsson e o Google UK.
11:00 Checo o orçamento de alguns projetos com o contador.
12:00 Almoço com o pessoal da System Verification, potenciais parceiros do Vitamin. Depois, volto ao estúdio e jogo uma partida rápida de Rag-Doll Kung Fu no PS3.
13:30 Checo o progresso dos projetos atuais e dou feedback.
14:00 Reunião com um cliente que produz equipamento para laboratórios médicos.
15:00 Primeira reunião com um novo cliente da área médica que quer contratar a Vitamin para fazer um site em Flash que foque nos produtos.
16:00 Pré-visualizo a animação de um projeto e texto com efeitos dinâmicos de iluminação com Hampus, artista 3D aqui da agência.
17:30 Reunião por telefone com o pessoal da empresa Evernote, de Los Angeles, para discutir o redesign de um aplicativo para um dispositivo móvel.
18:00 Finalmente vou para casa e janto com a minha família.

Essa paixão fica evidente no portfólio online. A interface interativa em Flash é uma ilha da fantasia que oferece aos visitantes uma experiência colorida complementada com uma navegação elegante. Essa mistura de amor pelo design e profissionalismo solidificou a imagem do estúdio, mostrando que, para eles, contar histórias é um negócio sério.

SHEARMAN, Sarah. Vitamin. **Communication arts**, California, n. 26, p. 58-61, 2009.