

mudarte!



contexto

dados que nos instigam e provocam.



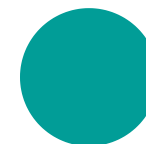
32,2%

da população do Brasil vive em municípios sem um museu.



59,9%

representa o consumo familiar de cultura no Brasil ligado a serviços de telefonia, TV por assinatura e internet.



67,7%

das pessoas de 10 anos ou mais de idade utilizaram o celular para acessar a internet.

fonte: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101687.pdf>

problema

acesso.

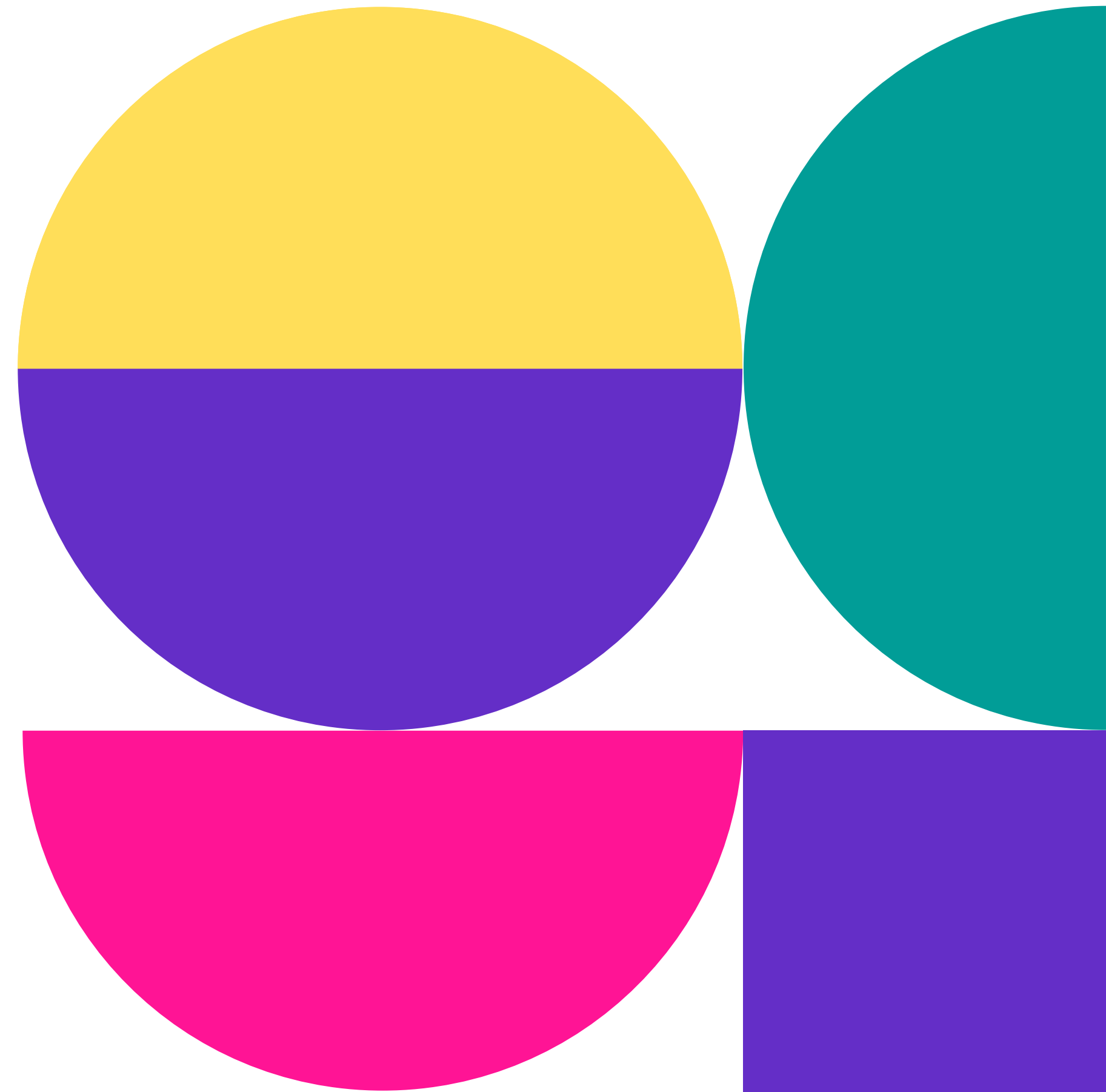
o acesso às obras é limitado por diversos fatores. além de distâncias geográficas e formato em que as obras estão disponíveis, restrições econômicas, políticas, sociais e culturais dificultam o acesso universal às instituições e obras.

conhecimento.

muitas obras não são conhecidas pelo público não especialista ou que não tem acesso ao local de exposição.

interação passiva.

falta de dinamismo entre as obras e o público afeta o interesse e o rapport emocional.





solução

aplicativo que conecta a arte à(ao) cidadã(o) de forma interativa.

(1) para o(a) usuário(a):

REMIX: processo de escolha e de intervenção criativa nas obras.

simplicidade: design leve e acessível.

acervo pessoal: possibilidade de salvar sua própria coleção - ou a do seu grupo - e acessar posteriormente.

expansão de repertório: informações da obra e do(a) autor(a) disponíveis para consulta.

(2) para a instituição:

comportamento do(a) usuário(a): mapeamento das preferências e análise de padrões.

canal direto com a população: contato próximo com o(a) usuário(a) e mudança da relação entre sociedade e instituições culturais.



tecnologias utilizadas

-

aplicações web

processamento de imagem

organização da informação

curadoria de conteúdo

protocolos de rede

comunicação em rede

roadmap



etapa 1 - concepção

brainstorm e mentoria.
sketches e wireframes.
definição de fluxo.



etapa 2 - construção

refinamento visual: UI e protótipo.
criação da aplicação web.



etapa 3 - evolução

novas funcionalidades (novos remixes).
evolução da Aplicação Web (Multi-users, Groups, etc).
testes com público.
prospecção de parcerias.
divulgação em instituições culturais e escolares.



time

gabriela fiore bonicio /
ideação e cultura

joão leopoldo e silva /
desenvolvimento e cultura

lucas villar padilha /
ux e design

paola de ávila barbosa /
ideação e cultura

rondon de adrade /
desenvolvimento





obrigada/o!