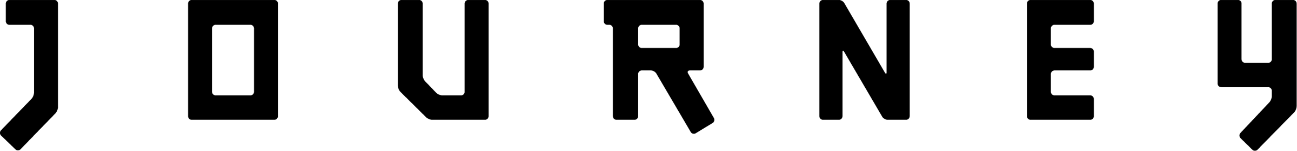
**Pesquisa e inovaCAo – 1ADSA**



**Meu primeiro Site Individual**

RA: 01222148

Contextualização  
  
Não é novidade que o mundo do audiovisual vem gerando e já gerou muitos impactos, tantos positivos quanto chocantes, a possibilidade de lhe transmitir emoções, significados, sentimentos. Com certeza, o audiovisual é algo que desde sempre fui apaixonado, me recordo, de como a obras de Van Gogh falam comigo e se expressam de maneira tão fluida e apaixonante. O poder de Tarsila de Amaral, de expressar toda a simplicidade de nossa cultura latino-americana e nos fazer pensar e refletir. Mas onde entra a tecnologia? O audiovisual se expandiu para diversas áreas, filmes, desenhos, teatro. Levando em consideração que um dos cenários que é dominado por essa cultura, é o cenário dos Jogos eletrônicos, algo que desde sempre consumi muito e cresceu exponencialmente. Há diversas obras incríveis, porém, a obra que me marcou e talvez, tenha moldado parte de quem sou hoje: Journey. Um jogo que se consiste em apenas cenários e sons, aonde todo o significado e entendimento é interpretado de maneira subjetiva por jogador, talvez até de maneira muito introspectiva. E o intuito do projeto será: Apresentar Journey como uma obra de arte interativa!  
  
Justificativa e Objetivo:  
 Ultimamente sinto que estamos situações mais rasas, para correria do dia a dia, a falta de concordo, realmente, sobreviver, batalhar, conquistar devem fazer parte da vida do ser humano. O problema é quando todo esse cenário começa a ocupar o espaço que seria de lazer, o espaço de ser grato a vida, o espaço de contemplar a arte e a magnitude de tudo que nos envolve. Além do site ser uma introdução a cultura do audiovisual, também, tem como foco imergir o usuário e apresentar um pouco dessa beleza que uma obra pode ter e como ela pode agregar em sua pessoa.  
  
Premissas: 1. Tema relacionado a algo que fale por mim.  
 2. Notebook com MySQLWorkbench para armazenar dados da API de login e cadastro.  
 3. Notebook com o software NodeJS  
  
Restrições  
1. Ser um projeto completamente individual   
2. Não usar linguagens e aplicações da qual não tenho conhecimento.   
3. Não colar código.   
4. Não deixar tudo para última hora.   
5. Não entregar projeto atrasado

Ferramenta de Gestão utilizada: Clickup.  
Tela de computador com fundo preto

Descrição gerada automaticamente