

Design Digital

Segundo Ano: Checkpoint 02

Bem-vindos a nossa experiência Checkpoint Space. Em uma experiência integrada e gamificada vocês foram desafiados a criar uma experiência visual nesse semestre utilizando os conteúdos de todas as disciplinas.

Neste documento vamos expor a temática desse semestre, introduzir os elementos narrativos e visuais que poderão ser trabalhados além de apresentar as demandas de checkpoint em disciplina.

Regras:

- Todos os alunos devem fazer a entrega, mas deve conter obrigatoriamente o nome de todos os integrantes no material.
- Este documento é válido apenas para as demandas do CP2. Quando chegarmos no CP3, traremos um novo documento com as instruções específicas.
- As entregas devem ser feitas por disciplina, separadamente. Além disso, teremos uma apresentação geral das soluções, onde vocês devem deixar bem claro o que foi desenvolvido para cada disciplina.
- Os grupos devem ter até 3 pessoas.
- Todas as entregas precisam estar conectadas à temática geral, sendo que qualquer entrega sem a temática será desconsiderada. Sigam essa linha criativa como norte para todos os materiais: <http://checkpointspace.com>
- As apresentações contarão com convidados e os convidados entregarão prêmios desenvolvidos em nosso espaço maker para as melhores entregas.

Temática do Checkpoint 02: Cyberpunk - Neuromancer

O universo **cyberpunk** nasce da tensão entre o avanço vertiginoso da tecnologia e a degradação das estruturas sociais, políticas e humanas. Ambientado quase sempre em megacidades caóticas, hipertecnológicas e comandadas por corporações onipresentes, esse subgênero da ficção científica explora futuros distópicos onde a inteligência artificial, a realidade virtual, os implantes cibernéticos e a vigilância constante moldam o cotidiano. No coração dessa estética e filosofia está a ideia de um mundo em que o "**high tech**" **convive com o "low life"** – ou seja, onde inovações de ponta coexistem com desigualdade, marginalidade e decadência urbana.

O grande ponto de virada cultural e literário desse imaginário veio com ***Neuromancer*** (1984), romance de estreia do escritor William Gibson. A obra não apenas consolidou as bases do cyberpunk como também antecipou conceitos que só seriam discutidos décadas depois, como o **ciberespaço**, o hacking como resistência, a fusão entre homem e máquina e a crise de identidade em um mundo dominado por inteligências artificiais. O protagonista, Case, é um cowboy da matrix – um hacker decadente que navega por realidades virtuais em busca de redenção, submerso em um universo denso, urbano, multicultural e fragmentado.

Mais do que um thriller tecnológico, ***Neuromancer*** é um manifesto estético e filosófico sobre um futuro em que os limites entre o real e o digital se dissolvem, e onde o ser humano se vê deslocado, tanto no espaço físico quanto no virtual. A obra influenciou profundamente a cultura pop, o cinema (como em **Matrix**, **Blade Runner** ou **Ghost in the Shell**) e até a forma como concebemos a internet e a inteligência artificial hoje.

Em nosso case de checkpoint 02 vamos utilizar a empresa fictícia do livro **neuromancer**, Hosaka. Ela servirá como case para as entregas das disciplinas.

Introdução – A Corporação Hosaka no Universo de ***Neuromancer***

No universo de ***Neuromancer***, de William Gibson, a **Hosaka** é uma das megacorporações tecnológicas mais influentes e onipresentes. Embora não seja uma das forças centrais da narrativa, sua presença é sutil, porém poderosa, representando o domínio da informação, da inteligência artificial e do acesso automatizado ao conhecimento. A corporação é responsável pela fabricação de terminais de dados altamente avançados, utilizados por grandes corporações e hackers de elite.

A primeira menção relevante à Hosaka acontece logo no início da história, quando **Case**, o protagonista, utiliza um **terminal Hosaka** para investigar **Armitage**, o homem

que o contrata para uma missão obscura. Esse terminal não é apenas uma máquina de busca; ele atua como uma verdadeira inteligência analítica, compilando informações de múltiplas fontes, interpretando os dados e apresentando conclusões estratégicas. Em um mundo onde o acesso à informação é poder, a Hosaka fornece ferramentas capazes de transformar qualquer usuário em um analista corporativo de alto nível — desde que tenha os meios (e o capital) para acessá-los.

O design dos equipamentos da Hosaka segue uma estética de **minimalismo funcional japonês**, com superfícies limpas, tecnologia embutida e uma interface que dispensa a exibição ostensiva da máquina. O poder da Hosaka está na sua **eficiência silenciosa**, simbolizando o tipo de tecnologia que molda decisões corporativas, manipula mercados e influencia guerras — sem jamais aparecer nos noticiários.

Além disso, a Hosaka representa um tema central do livro: **a dependência humana da análise automatizada e do conhecimento corporativo mediado por máquinas**. Ela não é apenas uma fabricante de terminais; ela é uma instituição que encapsula o papel da IA e da coleta de dados como pilares de poder em um mundo hipertecnológico e pós-nacional. Dentro dessa lógica, até mesmo a mente de um hacker como Case precisa da assistência de uma megacorporação para entender o mundo que está tentando subverter.

Assim, a Hosaka não é apenas uma empresa de tecnologia — ela é um **símbolo do império da informação no coração do cyberespaço**.

Hosaka - Perfil Detalhado

Nome: Hosaka
Sector: Tecnologia da informação, inteligência artificial, consultoria empresarial, interfaces homem-máquina.

Origem e Presença: Multinacional de origem japonesa com atuação global. Referência em sistemas corporativos avançados.

Aparência e Estética: Design minimalista japonês. Superfícies limpas, tecnologia embutida, estética fria e funcional. É símbolo de eficiência corporativa.

Paleta de Cores: Branco, cinza fosco, verde fosforescente. **Símbolos Sugeridos:** Cubo de dados suspenso, circuito em forma de ideograma.

Tecnologia e Produtos: Terminais de informação com IA integrada - Consultores corporativos automatizados - Análise preditiva de dados - Interfaces conversacionais com linguagem natural - Relatórios estratégicos com base em big data - Acesso a bancos de dados globais - Sistemas de tomada de decisão assistida

Curiosidade no Livro: Logo no início de *Neuromancer*, Case utiliza um terminal Hosaka para buscar informações sobre Armitage. O terminal compila dados de diversas fontes e apresenta um relatório detalhado. Isso demonstra o poder da tecnologia Hosaka como ferramenta de análise e acesso ao conhecimento em um mundo dominado por corporações.

Importância Temática: Hosaka simboliza a fusão entre poder corporativo e controle da informação. No universo de *Neuromancer*, a informação é mais valiosa que armas - e a Hosaka representa essa supremacia do saber digitalizado. Seus terminais dão aos usuários uma extensão quase oracular da consciência estratégica.

Função Narrativa: Aparece como ferramenta essencial para a investigação e planejamento de Case. Evidencia como os personagens dependem das grandes corporações até mesmo para pensar, decidir e sobreviver. Hosaka representa o ponto onde a análise automatizada substitui o instinto humano.

Contextualização do Checkpoint 02

Para o desenvolvimento dessa experiência visual que desafiamos os grupos de vocês, apresentamos nesse momento que a empresa Hosaka está prestes a fazer o lançamento de um novo produto/serviço e nesse mundo distópico cyberpunk qualquer evento de lançamento pode ser o gatilho para eventos adversos.

Alem do lançamento do novo produto/serviço da corporação Hosaka, também temos misteriosos grupos de hackers querendo sempre frustrar esse lançamento. Qual seriam seus propósitos? Pessoas apenas contra a cultura hiper capitalista desse universo cyberpunk? Ou um grupo contratado por alguma empresa concorrente? Talvez um serviço interno de autossabotagem?

São muitas possibilidades para construção dessa experiência visual.

Demandas das Disciplinas do Checkpoint 02

MEDIA ENTREPRENEURSHIP & BRANDING:

Pensando no novo lançamento da corporação Hosaka e respeitando os elementos narrativos do livro Neuromancer. Defina qual é este novo produto ou serviço.

Apos esta definição, o grupo deve construir um documento que defina os aspectos de empreendedorismo e do propósito do que se criou ou desenvolveu.

Este documento deve justificar as razões do lançamento do novo produto e explicar qual o seu propósito mostrando que há uma uniformidade de conceitos.

O documento deve conter três sessões relacionadas ao novo produto imaginado pelo grupo:

- QIP
 - Monetização
 - Unidade de comunicação - como o que você pensou está ligado ao universo do livro Neuromancer e as entregas das outras disciplinas.
-

USER EXPERIENCE & UI DESIGNER:

Utilizando o documento desenvolvido na disciplina de **MEDIA ENTREPRENEURSHIP & BRANDING** o grupo deve entregar o protótipo de 3 telas de um portal online dentro do estilo da corporação Hosaka.

Esse portal deve ser um portal de conteúdos/notícias relacionadas ao novo lançamento da corporação Hosaka. Lançamento definido pelo grupo previamente no documento de **MEDIA ENTREPRENEURSHIP & BRANDING**

Observarei:

- Uso das 10 heurísticas de Nielsen
- Estudo da estética coerentemente aplicada ao portal

10/10! 😊

DESIGN ESSENTIALS & MOTION GRAPHICS:

Atividade proposta: Criação de no mínimo dez animação sendo 3 delas em loop, todas feitas no After Effects. As animações devem dar vida as 3 telas de UI e UX da Corporação Hosaka. O aluno deve escolher entre animar janelas ou elementos gráficos das telas construídas na demanda da disciplina de UX e UI.

A animação deverá refletir a estética e a filosofia da Corporação Hosaka

O objetivo é explorar a criação de loops visuais e entender como o movimento pode refletir temas de distopia e avanços tecnológicos.

DESIGN GRÁFICO, ANIMAÇÃO & VFX:

Introdução: Olá, turma, conforme o aprendizado em sala de aula, vocês aprenderam sobre os princípios da animação, passando por todas elas, desde timing, squash and stretch, e outros conceitos importantes para elaborar uma animação de qualidade.

Objetivo: Criar uma animação de um logo que represente um grupo hacker

Com o logo finalizado, iniciar as suas animações para o projeto, os seguintes critérios deverão ser realizados para receber a nota final.

- Criar animação de Idle;
- Criar animação de ação de pose;

Avaliação: A nota se dará através da proposta de entrega do projeto completo, conforme mencionado anteriormente. Entregar um personagem com Idle, Ação de Pose. Aplicar todos os princípios da animação.

Checklist de Entrega:

Animação do personagem em Idle, enviar como GIF ou em vídeo;

Animação de uma pose neutra para pose extrema, enviar como GIF ou em vídeo;

PRODUÇÃO SONORA E SOUND DESIGN:

Utilizando o software de edição de áudio visto em aula desenvolva:

- **3 sound effects aplicados aos motions desenvolvidos na demanda da disciplina de DESIGN ESSENTIALS & MOTION GRAPHICS.**
- **1 Sound Effect aplicado a animação do logo da disciplina DESIGN GRÁFICO, ANIMAÇÃO & VFX**
- **Fazer o tratamento de áudio utilizando os conhecimentos vistos até o momento do vídeo desenvolvido na disciplina de FILMMAKING, FOTOGRAFIA & PRODUÇÃO.**

•

FILMMAKING, FOTOGRAFIA & PRODUÇÃO:

PROPOSTA:

Produzir um vídeo de ficção com a estética e ambientação no universo Cyberpunk do livro Neuromancer definida pelo grupo, com a criação de um (a) personagem que esta hackeando o site do novo lançamento da corporação Hosaka.

Deve ser utilizado os elementos de Tela, Motions e Logo desenvolvidos nas disciplinas de **USER EXPERIENCE & UI DESIGNER ; DESIGN ESSENTIALS & MOTION GRAPHICS e DESIGN GRÁFICO, ANIMAÇÃO & VFX.**

Alem dos efeitos sonoros da disciplina de **PRODUÇÃO SONORA E SOUND DESIGN.**

ITENS OBRIGATÓRIOS DE ENTREGA:

- b) Vídeo com duração entre 1 a 3 minutos, obrigatoriamente na Horizontal, Full HD (1920 X 1080), 30 fps, com imagens obrigatoriamente produzidas pelo próprio grupo.
- b) Documento em PDF contendo os seguintes itens:

- Proposta do vídeo
- Referências estéticas
- Moodboard
- Itens de Produção (o que será necessário para a realização do vídeo)
- Argumento
- Roteiro
- Decupagem do Roteiro
- Storyboard/ Fotoboard/(pode ser feito um Animatic mas é opcional)
- Ordem do Dia
- Autorizações de Imagem e Voz

OBSERVAÇÃO: podem ser incluídas imagens, ou ambientações criadas para as outras disciplinas, no entanto o essencial é o vídeo criado pelo grupo.

ETAPAS DE REALIZAÇÃO:

- Pré-produção (ideia/ itens de produção)
- Elaboração de um roteiro
- Moodboard/ Referências
- Decupagem de roteiro (escolha dos planos/posicionamento de câmera/ movimentos de camera e de lente)
- Storyboard/ Fotoboard ou Animatic (Opcional)
- Produção
- Captação de imagens (obrigatórias imagens feitas pelo grupo)
- Edição com tempo determinado (máximo 3 a 5 minutos)
- Finalização

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

- Participação nas três etapas: Pré-Produção, Produção e Pós-produção
- Entrega dos itens solicitados nas datas agendadas
- Vídeo finalizado (qualidade estética, fotografia, composição de imagens e qualidade final)

ETAPAS:

- Entrega da Ideia/ Referências/Moodboard e Itens de Produção: 05/04
 - Entrega do Argumento e Roteiro: 09/04
 - Entrega da Decupagem e Storyboard / Fotoboard: 16/04
 - Gravação: 23/04
 - Entrega do Vídeo Finalizado e Projeto Escrito: 30/04
-

GAMES, RENDER, AR/VR & ARCHVIZ EXPERIENCE:

Entregar vídeo do ambiente 3D desenvolvido na unreal contendo:

Ambiente interno totalmente texturizados na estética cyberpunk definida pelo grupo.

Presença de um objeto 3D de uma tela passando o vídeo da disciplina de FilmMaking passando nesta tela.

Personagem desenvolvido para este ambiente interno.

O vídeo deve conter takes de diferentes ângulos do cenário, valorizando também o vídeo produzido na disciplina de FILMMAKING, FOTOGRAFIA & PRODUÇÃO.
