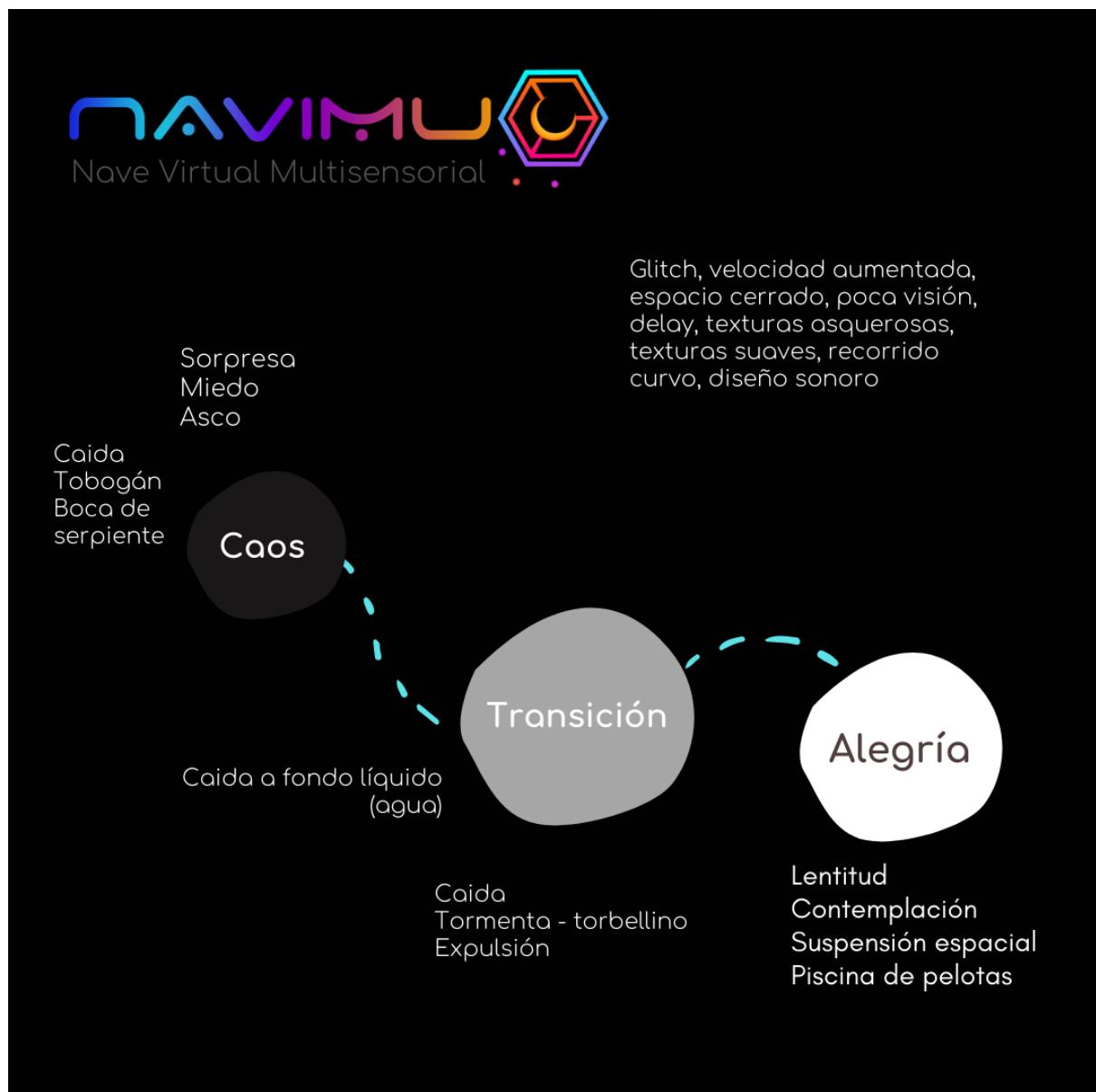
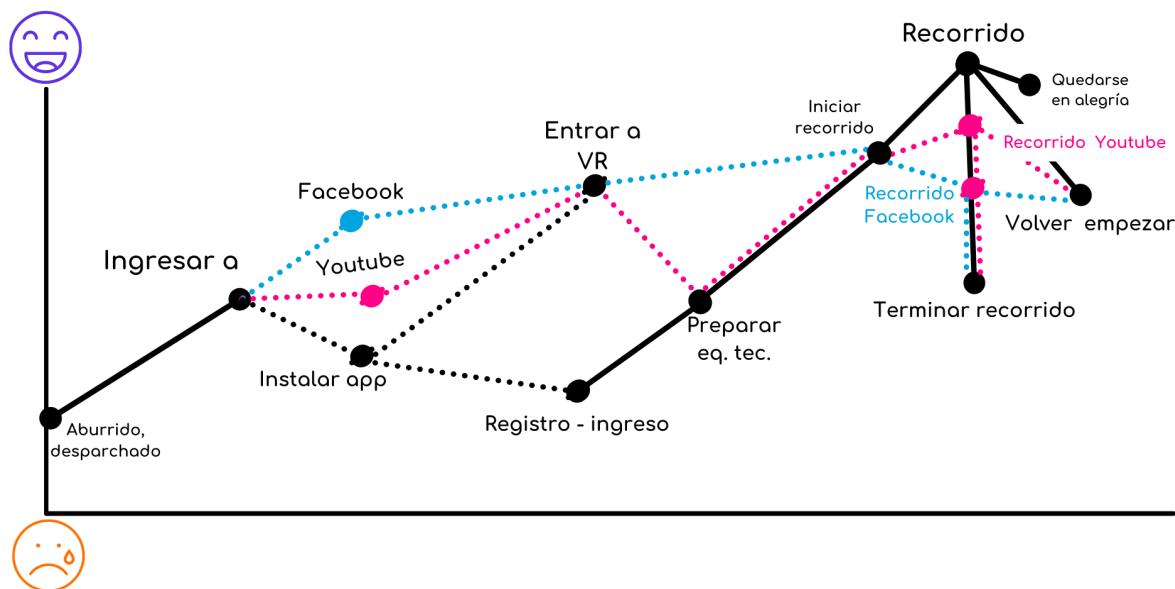


¿QUÉ QUEREMOS CONTAR?

NAVIMU es un recorrido en realidad virtual con gafas de VR, por espacios virtuales diseñados con animación digital y ambientados sonoramente a partir de espacios reales, naturales y ficticios. Con el objetivo de generar la emoción de la alegría.



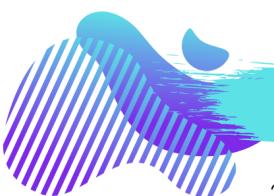
DESCRIBIR EL VIAJE DEL USUARIO



Para vivir la experiencia NAVIMU, el usuario deberá ingresar a la plataforma por medio de la cual realizará el recorrido virtual, ya sea Facebook, Youtube o por medio de la aplicación móvil, después de ingresar el usuario tendrá que entrar al contenido de VR para poder iniciar el recorrido, al finalizar el recorrido, el usuario tendrá la posibilidad de escoger si quiere permanecer en la emoción de la alegría, volver a empezar el recorrido o finalizar la experiencia.

¿Quién es nuestro usuario?

JULIÁN CARVAJAL LÓPEZ



23 años
Soltero
De Belén

Vive con sus padres
Deportista
Estudiante de Diseño gráfico



 Tecnología, Arte y Moda

  3 y 4 horas al día
Entretenimiento
Alegria y sorpresa

"La realidad virtual representa un avance para la humanidad y cumple un papel fundamental en el entretenimiento del futuro".

Julián Carvajal López, tiene 23 años de edad, es soltero y vive en Belén, con sus padres. Es deportista y estudiante de Diseño gráfico en la UPB, lleva 4 años en su carrera universitaria.

Para documentarse le gusta leer los fines de semana sobre tecnología, arte y moda. Entre semana prefiere escuchar la información y ver películas. Whatsapp e Instagram son las redes sociales en las que más le gusta dedicar su tiempo, pero también gusta de Pinterest y de Tik Tok, en total, pasa entre 3 y 4 horas al día en su smartphone.

La principal razón, después del ocio, por la que consume contenidos digitales es por temas de estudio. Aún así su mayor porcentaje de contenido consumido es de entretenimiento y principalmente aquellos que le producen emociones como la alegría y la sorpresa. En ocasiones ha disfrutado de experiencias de realidad virtual en centros comerciales. Julián está convencido de que la realidad virtual representa un avance para la humanidad y cumple un papel fundamental en el entretenimiento del futuro.



ALEJANDRA RESTREPO CARDONA

20 años	Vive con su madre
Soltera	Bailarina
De Envigado	Estudiante de carrera técnica en actuación

 Baile, Actuación, Moda y tecnología.

 4 y 6 horas al día.
Viendo, compartiendo y creando contenido.

 Ve series y películas en plataformas de streaming en su laptop o su Smart TV.
Alegria y sorpresa.





"la realidad virtual puede funcionar como un escape de la vida real".

Alejandra Restrepo Cardona, tiene 20 años de edad, es soltera y vive en Envigado, con su madre y su perro. Es bailarina en una academia de la ciudad y está haciendo una carrera técnica en actuación.

Pasa gran parte de su día en redes sociales, mayormente en Instagram y Tik Tok viendo, compartiendo y creando contenido relacionado con el baile y la expresión corporal, todo desde su smartphone. Tiene una comunidad en redes muy activa.

Los fines de semana ve series y películas en plataformas de streaming en su laptop o su smart TV.

No ha tenido experiencias con la realidad virtual porque cree que las gafas vr le pueden producir mareos y producirle migraña; sin embargo varios de sus amigos sí han tenido contacto con la realidad virtual y por lo que le comentan, se siente atraída a experimentar y piensa que la realidad virtual puede funcionar como un escape de la vida real.

La principal razón, después del ocio, por la que consume contenidos digitales es para practicar y aprender nuevas técnicas que le ayuden en su formación como bailarina y actriz. Esto también le permite interactuar con su comunidad en redes sociales, recibiendo constante feedback por parte de otros artistas.

¿Qué es lo que quieren lograr?

Vivir una experiencia que le permita entretenerte un rato y sentir emociones distintas pero principalmente la alegría.

¿Por qué lo quieren lograr?

Como usuario busca un espacio de entretenimiento, esparcimiento y de satisfacer el deseo de explorar otro tipo de contenido, buscando de tal manera un momento de alegría.

¿Cuándo lo quieren lograr?

Como contenido se brinda para que el usuario acceda a él en cualquier momento, principalmente en momentos de ocio.

¿Dónde lo quieren lograr?

En NAVIMU, a través de dispositivos que permitan visualizar la realidad virtual, como puede ser su pc con el respectivo hardware, gafas VR box (para celular) y en su defecto video pregrabado de la experiencia en 360° a través de Youtube.

¿Qué procesos serán necesarios para que el usuario pueda lograr su objetivo?

Lo primero será ingresar a la plataforma donde se encuentra el acceso a la realidad virtual, preparar los equipos necesarios (hardware) e iniciar sesión.

Cuando se encuentre dentro de la realidad virtual el casco jugará el papel de pantalla de inicio donde la única interacción que tendrá será la de “iniciar recorrido”. El recorrido consta de 3 partes que están representadas por unos colores y emociones, respectivamente son:

- NEGRO - Etapa caos
 - Rojo
 - Azul
 - Morado
- GRIS - Etapa de transición
 - Naranja
 - Verde
 - Morado
- BLANCO - Etapa de alegría
 - Amarillo

- Naranja claro
- Azul claro

Finalmente el usuario permanecerá en esta última etapa el tiempo que sea necesario o desee y en el casco se habilitará de manera visible la opción de “terminar experiencia” y la otra opción de “iniciar de nuevo”.

VIAJE DEL USUARIO

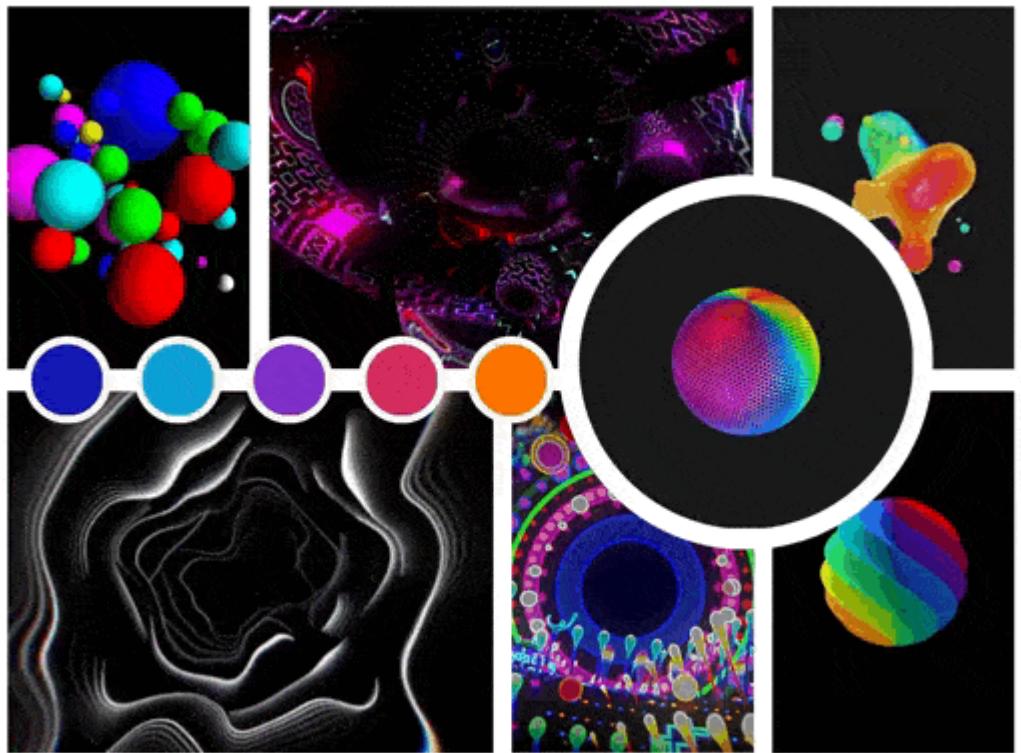
¿QUÉ REFERENTES TENEMOS?

ELABORAR UN MOODBOARD

Categoría [Red social, instalación, videojuego, ...]

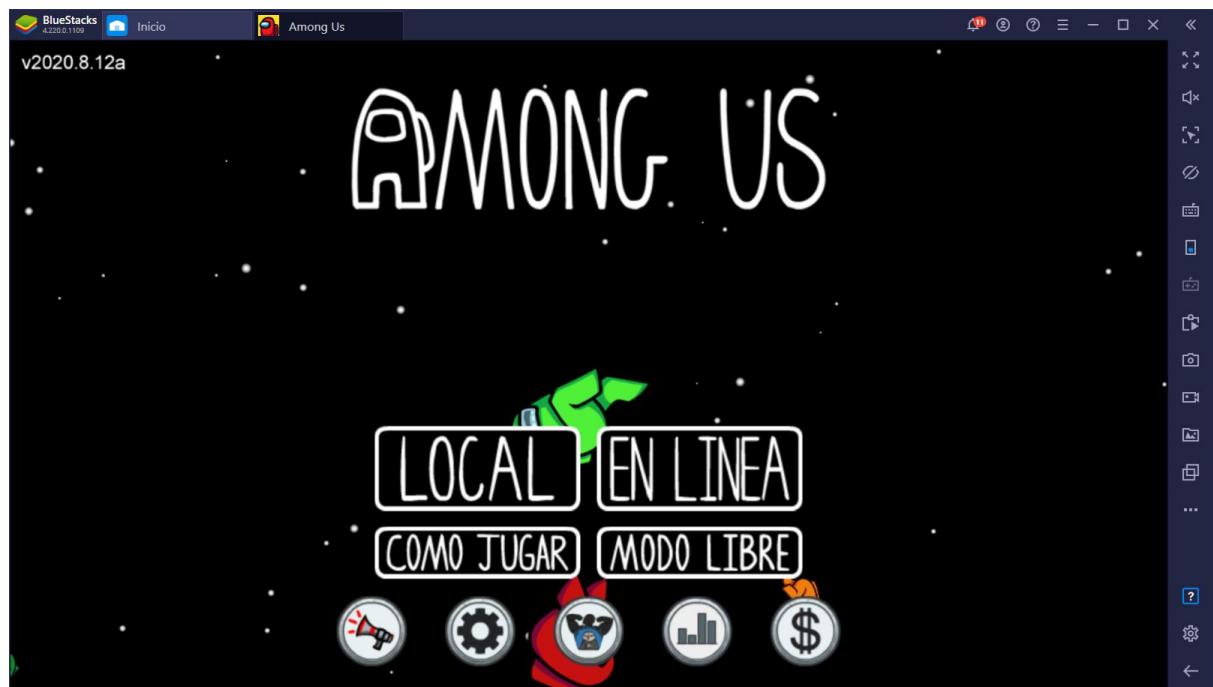
Imágenes similares a nuestras visuales, a nuestro recorrido, etc.

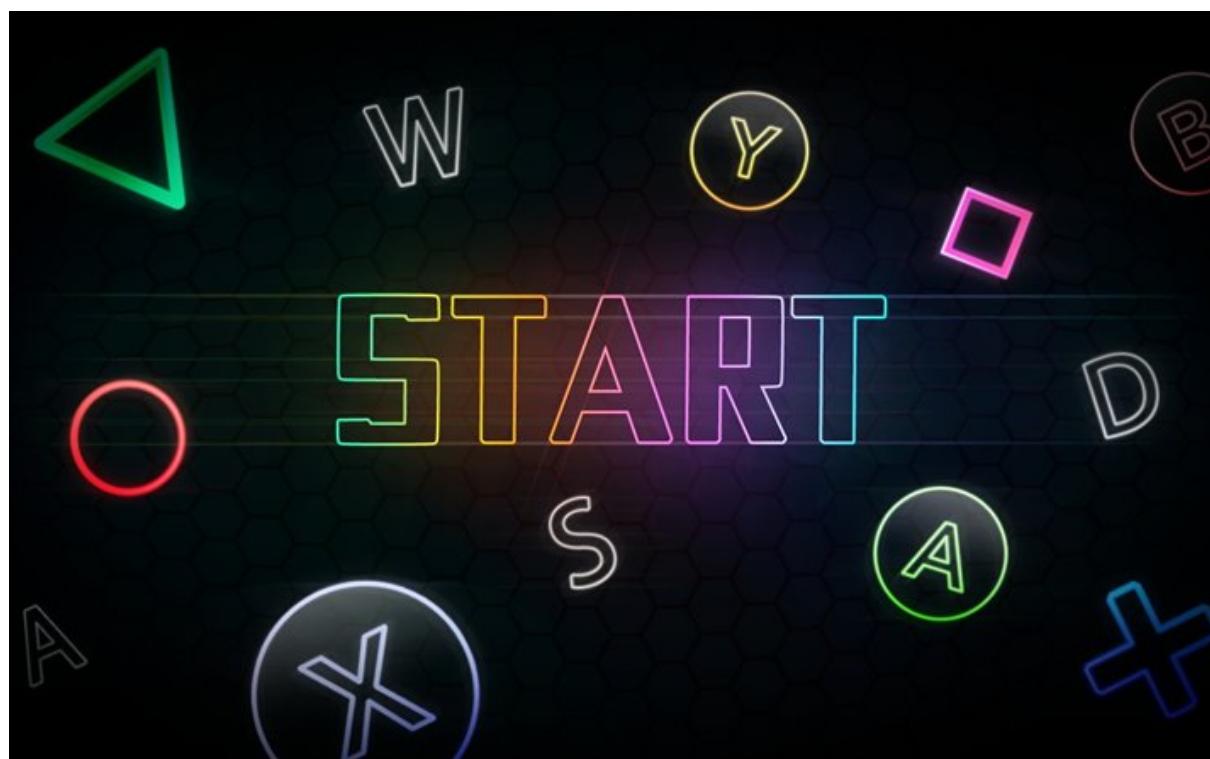
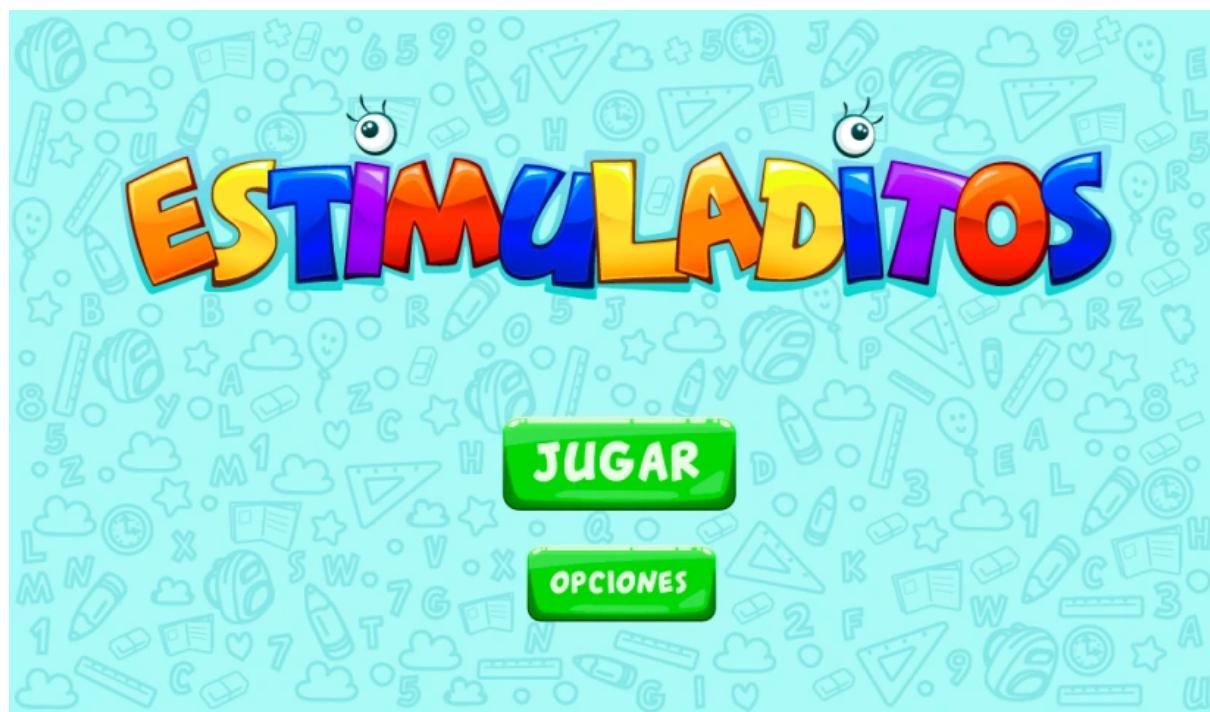




Funcionalidad [búsqueda , like, favorito, compra, reserva, ...]

Botón de iniciar recorrido, botón de salir, botones que veamos necesarios



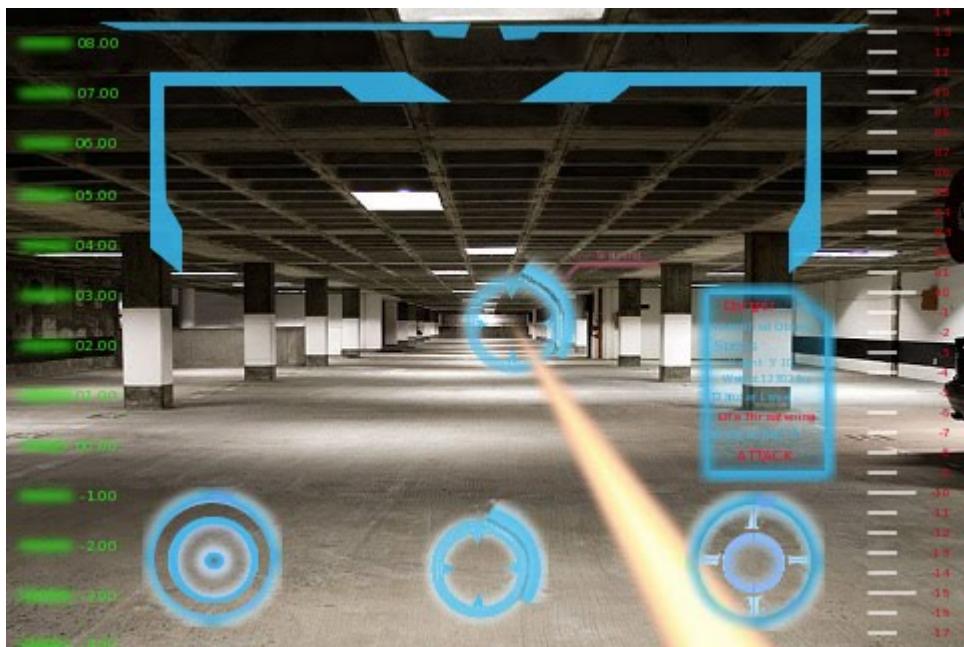




Tipo de pantalla [inicio, selección, mapa, perfil, galería, detalles, ...]

Si es un casco como se ve la interfaz de inicio, va a haber un tablero con mucho botones para que le de en empezar?



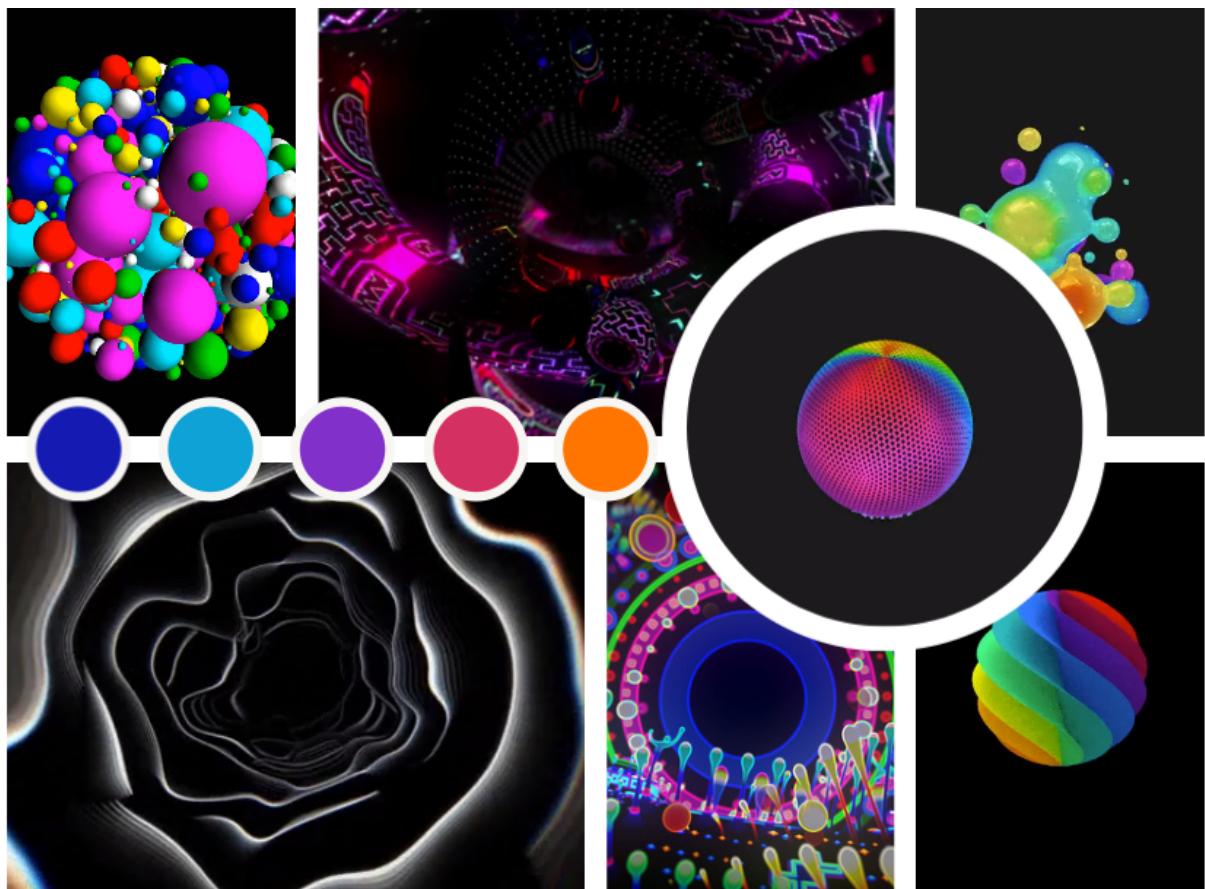


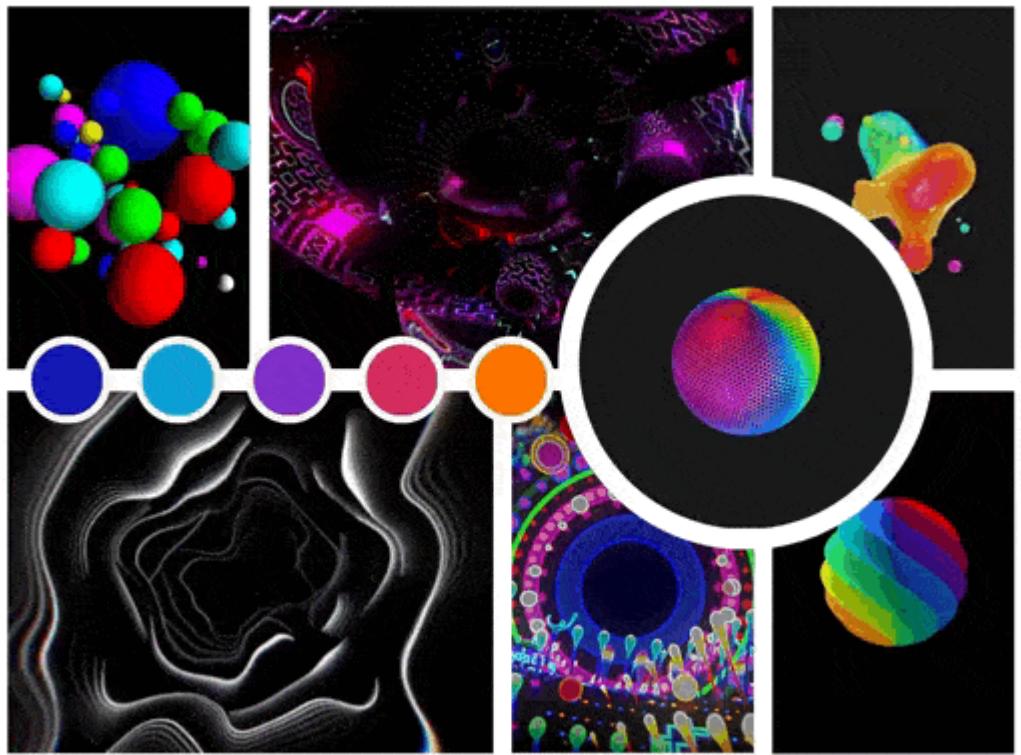


Componente [tarjetas, listas, botones, formularios, imágenes, ...]

Recopilar y guardar las imágenes que se consideren referencias relevantes y categorizarlas. Por cada uno de los anteriores hacer un moodboard.

Dibujos de lo que se ve en el casco





¿CÓMO SE VERÁ NUESTRA PROPUESTA?

