

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Faculdade de Comunicação e Artes Tecnologia em Produção Multimídia

PROJETO ALBA

Integrantes:

Bruno Bonifácio

Mateus Carneiro

Matheus Fonseca

Sullivan Henrique

Thales Alves

Belo Horizonte 2014

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Faculdade de Comunicação e Artes Tecnologia em Produção Multimídia

PROJETO ALBA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de
Tecnologia em Produção Multimídia da Pontifícia
Universidade Católica de Minas Gerais.

Orientador: Caio Oliveira

Integrantes:

Bruno Bonifácio

Mateus Carneiro

Matheus Fonseca

Sullivan Henrique

Thales Alves

Belo Horizonte 2014

Agradecimentos

A todos os envolvidos neste projeto e pelo empenho em meio às dificuldades.
Aos nossos familiares, por nos possibilitarem estar focados nos estudos e tarefas necessárias para execução deste projeto.

Agradecemos a Deus por guiar nossos caminhos e condutas mostrando que por mais difícil que pareça, com fé e perseverança somos capazes de superar qualquer obstáculo.

Ao orientador Caio César, pela compreensão e apoio nos momentos carentes de um ponto de vista mais logico e decisivo.

Agradecemos a todos os professores pelo apoio e disposição que nos foi proporcionada durante toda essa jornada.

A equipe LabAudio SG pela ajuda no desenvolver da trilha sonora.

Aos alunos e ex-alunos que estiveram presentes em nosso processo acadêmico nos nutrindo de momentos que ficaram marcados e conhecimentos que não esqueceremos.

A todos que aqui não foram citados, nosso muito obrigado.

Resumo

A proposta do projeto Alba é produzir uma Narrativa Multimídia com possibilidades de multicaminhos (que é o diferencial do nosso produto) contendo elementos interativos, como sons, pequenas animações e a possibilidade do leitor escolher a sequência da narrativa. Isto se tornou possível com o avanço das tecnologias e dos meios de comunicação, que fizeram surgir novas plataformas multimídias e interativas.

O produto será representado por ilustrações que serão a tradução visual do texto. Uma diagramação intuitiva será usada para enriquecer o produto, de forma que se apresente uma narrativa harmônica e fluida sem causar estranheza ao usuário, possibilitando uma imersão adequada ao consumo da história.

O produto é baseado em um conto autoral criado por um dos integrantes da equipe, que será o caminho original e outros caminhos serão criados dentro do contexto do conto.

Os elementos de interação irão ser necessários em momentos de escolhas. Trilha sonora e efeitos sonoros serão usados para enriquecer o produto. Animações curtas completarão a experiência do usuário.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 CONTO	6
3 PESQUISA E FILTRO DE DADOS	13
3.1 PESQUISA COM USUÁRIO	13
3.2 PESQUISA CONTOS	16
3.3 PESQUISA HQS DIGITAIS.....	18
3.4 PESQUISA SOBRE TEORIA DA DIVERSÃO.....	21
3.5 PESQUISA SOBRE PROSPECTO DO MERCADO.....	22
3.6 PESQUISA SITES REFERENCIAIS	23
3.7 PESQUISA FORMATOS DE ÁUDIOS.....	26
4 DESIGN DE NAVEGAÇÃO.....	28
4.1 MAPEAR O SITE.....	28
4.2 WIREFRAME DO SITE.....	29
4.3 FLUXOGRAMA DO SITE.....	30
4.4 LAYOUT DO SITE.....	31
4.5 FONTS E ELEMENTOS EXTERNOS.....	33
5 DESENVOLVIMENTO	34
6 ESTRATÉGIA DE DIVULGAÇÃO	35
7 TESTE	35
8 PRODUÇÃO DE ILUSTRAÇÕES	36
9 REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

O projeto Alba se utiliza de vários elementos digitais como sons, imagens e textos para compor e apresentar o conteúdo escolhido. Por ser constituído por essa gama de mídias, o projeto Alba se caracteriza como interativo dando ao usuário o poder de escolher os caminhos que irá percorrer, gerando experiências completamente novas a cada clique. O objetivo do trabalho é apresentar uma história com multicaminhos ao usuário que acessar o site em procura de uma experiência diferenciada e interativa.

2 CONTO

Alba

De tempos em tempos o mundo nos conta histórias que atravessam os séculos e perduram por toda a eternidade. E esta que vou lhes contar agora, não será diferente.

Era uma vez, uma pequena princesa de um reino a muito já esquecido. Sua pele era branca como a mais pura porcelana e seus cabelos eram tão claros e tão luminosos que era como se a própria luz tivesse plantado fio a fio em sua pequena cabeça. Em seu rosto, se destacavam dois olhos cintilantemente azuis, como duas safiras lapidadas circularmente e cravadas em um suave rosto.

E seu nome, bem, seu nome era Alba.

Por tamanha singularidade em todo o mundo, Alba era mantida em uma torre que pertencia a um ávido rei. Rei este que a trancava temendo Alba perder sua pureza com as coisas do mundo. Mas isso entristecia a princesa mais e mais a cada dia.

Alba gostaria de sair de sua torre, viver uma aventura, conhecer as cores que preenchiam o mundo e não apenas o branco de seus cabelos e pele.

Certo dia, enquanto olhava para a alta janela de sua torre, vendo as sombras das nuvens passarem, eis que entra voando um pássaro de fortes cores, tão vivas que encantou a princesa a primeira vista. O pássaro planou por alguns segundos e acabou por vir pousar perto da garota.

_ Por que és tão triste filha da luz? - indagou o pássaro entre os seus assovios.

_ Por que estou presa nesta torre deste que nasci, e não posso sair para ver as cores do mundo, tudo que vejo é claro e branco como minha pele e meus cabelos. - disse chorosa a menina. - não conheço nenhuma outra cor como estas suas maravilhosas penas.

_ Como é triste sua vida princesinha, realmente, o mundo fora desta torre é muito colorido. A cor de minhas penas são poucas em comparação a vastidão da terra!

A confirmação do pássaro só piorou o estado da pequena garota que começou a chorar sem cessar.

_Acalme-se princesa eu tenho a solução para sua tristeza. - disse o passar com ares de alegria.

_Venho observando sua torre a tempos e sei que todos os dias, depois de um farto almoço, o soldado que guarda a porta de sua torre cai em sono profundo e não consegue ser acordado nem pelos sinos mais altos do castelo. Hoje quando ele adormecer, irei pegar a chave que fica pendurada em seu cinto e trarei direto à você.

_Promete? - perguntou a menina enxugando as lágrimas.

_ Prometo - disse o pássaro levantando voo - volto após a cesta com a chave para sua liberdade!

Sem muito mais o que fazer, a princesa sentou e aguardou, mas logo o sorriso tomou conta de seu rosto e a sua mente foi inundada por pensamentos sobre sua liberdade.

Mais tarde naquele mesmo dia, eis que entra o pássaro pelas janelas altas da torre novamente, desta vez trazendo algo dourado em seu bico.

Dando a chave para a garota, o pássaro disse:

_ Vá princesa branca, abra a porta e corra para as cores do mundo, apenas olhe para trás quando estiver em meio à floresta. Lá você encontrará um novo mundo aguardando sua luz.

Assim a princesa o fez, destrancou a porta da torre com a chave dourada e lentamente abriu a porta para não acordar o soldado. Quando desceu a colina se pôs a correr o mais veloz que pode e só parou quando estava cercada pelas árvores.

Seus olhos foram preenchidos com cores e formas nunca antes vistas e ela queria saber tudo o que ali acontecia.

Perto dali vivia uma velha árvore que logo sorriu para a princesa com seus grandes lábios de madeira:

_Que olhos vívidos são este que querem engolir o mundo?

_São olhos que vêm o mundo pela primeira vez - disse a menina - mas me conte qual é essa cor que cobre seus cabelos e o chão desta floresta e quase tudo que vejo ao meu redor?

_Meus cabelos? Ha ha ha! - gargalhou a árvore - Não são cabelos, são folhas, folhas verdes, afinal sou uma árvore! Esta é a cor da maioria das plantas do mundo.

Folhas são verdes, como os cabelos das árvores, digo, as folhas. - disse a menina me voz alta para memorizar - obrigado Senhor árvore, tenho que ir saber de mais cores.

Caminhando mais adentro da floresta a menina se deparou com um sutil riacho, por onde subiam peixes para voltar para sua casa e dois caminhos, ela parou um instante para decidir se subiria ou desceria o riacho.

Subindo o riacho:

Ao subir o riacho, Alba, encontra pequenas criaturas que nadavam na água contra a correnteza.

_Bom dia pequena criatura molhada, como se chama a cor que colore esse riacho? O peixe nada entendeu sobre o sentido da pergunta, mas a respondeu:

- Este riacho é azul, minha jovem, porque reflete a cor do céu, olhe para cima. O céu também é azul. - e se pôs novamente a nadar calmamente.

_O riacho é azul, porque reflete a cor do céu que também é azul - repetiu a menina enquanto também se pôs a andar.

Chegando perto de uma clareira, a menina se deparou com um coelho que saboreava algo com toda sua rapidez.

O que come pequeno? - perguntou a menina.

_Ora essa, não vês que são cenouras, as encontrei na clareira. Tome, peque uma e saboreie também. - disse o coelho oferecendo a menina um de seus vegetais.

_ E que cor mais viva é esta? - perguntou novamente a menina.

_ Laranja minha pequena, esta cenoura é laranja, assim como o por do sol.

_Obrigado pequeno- agradeceu a menina ao se levantar. E saiu dizendo:

_ Laranja é a cor do por do sol e tem gosto de cenoura.

Descendo o riacho:

Alba se depara com pequenos e alados seres rondando pequenas flores pelo chão da floresta de forma tão divertida e alegre.

_ Olá! - disse ela querendo chamar atenção daqueles seres que pareciam tão contentes. - posso fazer uma pergunta?

Um dos pequenos parou de voar de flor em flor e veio até a menina.

_ Diga! - disse de forma alegre - mas seja breve, temos muito trabalho a fazer.

_ Oh! Tudo bem, só queria saber que cor é esta que estão nas flores e em vossos corpinhos alados.

_ Ora essa, se pôs a gargalhar, para isso que me parou? Não vê que é amarelo? Nós somos abelhas, amarelas, estamos colhendo o pólen, amarelo, daquelas margaridas ali... amarelas! Francamente menina você precisa se divertir mais, quando quiser junte-se a nós.

Alba deu um sorriso e agradeceu a abelha e saiu dizendo:

_ Amarela é a cor das margaridas, do pólen e das abelhas extremamente felizes.

Logo em seguida em um imenso jardim, Alba encontrou flores de voz delicadas e muito educadas.

_ Nossa, como são belas e misteriosas! - disse a menina impressionada com a beleza das flores.

_ Ora vejam só! Obrigada doçura, como é o seu nome? - perguntou uma das flores.

_ Alba, senhora. Se não for incomodo, poderia me dizer qual é a cor de vossa graça? - disse a menina com todos os modos que lembrava para não desrespeitar tamanha gentileza.

_ Claro, Alba, doce flor branca! Nós somos Lisiantos, lindos Lisiantos roxos, como as uvas e as amoras.

_ Obrigada! - disse a menina antes de partir recitando: _ Roxa é a cor das senhoras flores Lisiantos, das uvas e das amoras, também é uma cor muito educada.

Caminho comum:

Já estava a escurecendo, e a menina se deparou com a escuridão. Era como fechar os olhos para ir dormir. A diferença era que agora ela estava acordada.

Entre as árvores ela vê um corvo e aflita resolve se aproximar para driblar seu medo.

_Que cor é essa que cobre o mundo agora?

O corvo a olhou com suspeita e disse: _ Ora, é o preto, preto da noite, preto de minhas asas, preto dos mistérios e da falta de luz, mas amanhã quando o sol raiar ele irá embora. - e batendo suas asas o corvo se foi sem mais o que dizer.

Alba se escorou ao pé da árvore onde estava o corvo e resolveu esperar o preto ir embora.

Na manhã seguinte ela continua sua viagem e descobre entre meio as flores um cervo ferido.

_O que tens criatura? E porque corre cor tão viva de você.

_Fui atingido por uma flecha de um caçador disse o cervo, essa cor viva que escorre de dentro do meu corpo é o vermelho, vermelho como o sangue, vermelho como as rosas. Todos nós somos vermelhos por dentro minha cara, até o menor coelho ou o maior homem da terra, é feito de vermelho.

Alba pegou um pedaço do seu vestido, amarrou em volta da pata ferida do cervo enquanto pensava em suas palavras. “todos são feitos de vermelho”
Será que até ela era feita de tal cor?

_Impossível, eu sou branca até o fio de cabelo, não posso ter vermelho dentro de mim.

O cervo agradeceu os cuidados da garota e deixando a menina galopou para longe.

Entre seus caminhos Alba conheceu várias outras cores e seres, era a aventura que sempre quis viver. Mas ela não sabia que o inverno estava chegando e no dia seguinte, após todo o preto ir embora novamente, Alba abriu os olhos e viu o branco em tudo. O triste, vazio e gelado branco.

_Ora essa, porque está tudo branco agora, fiquei anos trancada na torre para descobrir que no fim tudo é branco como eu? Onde estão o amarelo das margaridas, o roxo das flores e o verde dos cabelos das plantas? - Mas ninguém respondia.

A princesa continuava sua busca, mas a solidão e o frio a acompanhavam agora. E a cada vez mais ela se via perdida entre o branco.

Em certo momento a pequena avista o cervo que ajudara antes e pensou que talvez ele pudesse responder o que estava acontecendo.

Mas o cervo estava indo embora e se não corresse Alba não o alcançaria com toda aquela coisa branca fofa e gelada pelo chão.

Correndo:

Ao se aproximar do animal, este ouve algo entre os galhos secos de inverno e logo se põe a galopar,

_Corra! - disse ele revelando a figura da menina entre a neve.

Alba que não o entende, apenas o acompanha com o olhar.

De repente em um assovio entre a neve a menina sente algo em seu peito. Era uma flecha, assim como a que o cervo tinha no dorso. A sua visão começou a embaçar, e seus olhos a querer se fechar. Mas foi o suficiente para a menina ver o vermelho em suas mãos.

Alba se deixou cair sobre a neve com um sorriso no rosto, e fechando os seus olhos ela pode dizer:

_Afiml, por dentro, somos todos iguais!

Chamando:

Alba encheu os pulmões como ar gelado e deu um longo e alto grito!

_SR. CERRRRVOOOOO!

O cervo se virou para a direção de Alba e veio ao seu encontro.

_Olá minha bem feitora, porque está entre toda esta neve?

_Senhor cervo, porque o mundo está coberto de branco como a minha pele, essa cor vazia e fria que todos detestam? - disse a menina chorosa.

_Ora pequena, eu não detesto o branco, ao contrário, venha, galope comigo, te levarei para falar com alguém que lhe explicará.

Os dois galoparam por alguns minutos e chegaram a uma velha e grande árvore dorminhoca.

_Senhor coruja, por favor! - disse o cervo olhando para o topo da árvore. - Trouxe a menina que lhe falei.

Saindo da toca uma grande e velha coruja branca como Alba e como a neve. Alba se espantou ao primeiro momento de como outra coisa tão branca poderia existir. Ela pensou ser a única.

_Ora, ora, o que temos aqui? Seu nome é Alba, certo? - disse a velha coruja de um galho mais baixo.

_Sim Senhor

_Diga menina, porque está triste, se o cervo me disse que nunca tinha encontrado olhos tão vivos em toda a floresta antes?

Alba abaixou a cabeça e a questionou:

_Porque o mundo está tão branco, vazio, frio e sem vida assim como eu, meus cabelos e minha pele?

Oh! Não diga isso Alba, o branco vou lhe explicar o que são as cores - disse a coruja ajeitando-se no galho. - As cores nada mais são do que a luz quer que enxergamos, tudo que é banhado pela luz ganha uma cor, é assim que eu sou é assim que você é, ou o cervo é. Somos todos banhados pela mesma luz! Mas sabe o que temos de especial Alba? - a menina fez que não com a cabeça –

Nós somos especiais, assim como a neve e todas as coisas brancas. O branco é a união de todas as cores, de todas as luzes, por isso não se deixe entristecer por isso pequena.

Temos todas as cores dentro e fora de nós, mas nós escolhemos qual devemos mostrar ao mundo. E você decidiu mostrar todas de uma vez só.

Alba nunca se sentiu tão feliz em sua pequena vida, e com um doce sorriso agradeceu ao

Senhor coruja e passou o restante do inverno e todas as outras estações com o seu mundo especial de todas as cores.

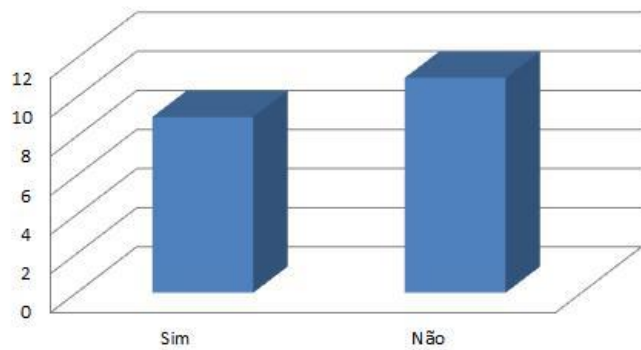
3 PESQUISA E FILTRO DE DADOS

3.1 PESQUISA COM USUÁRIO

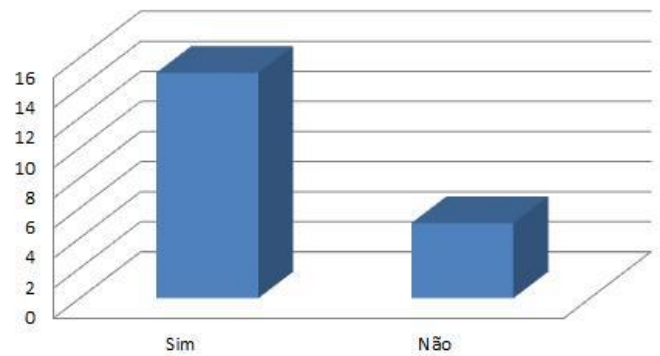
A pesquisa feita em forma de perguntas individuais foi realizada com 20 possíveis usuários do produto, os dados levantados foram tabulados de forma gráfica para melhor visualização. O roteiro de perguntas é:

- 1 - Compraram quadrinhos?
- 2 - Compraram quadrinhos online?
- 3 - Conhecem produtos que permitam escolhas?
 - 4 - Consumiriam quadrinhos sem pagar nada?
 - 5 - Contato com quadrinhos de papel?
 - 6 - Contato com quadrinhos online?
 - 7 - Estilo de quadrinhos lido.
 - 8 - Formato de quadrinhos comprados?
 - 9 - Frequência de compra de quadrinhos.
 - 10 - Gostariam de escolher caminhos da história?

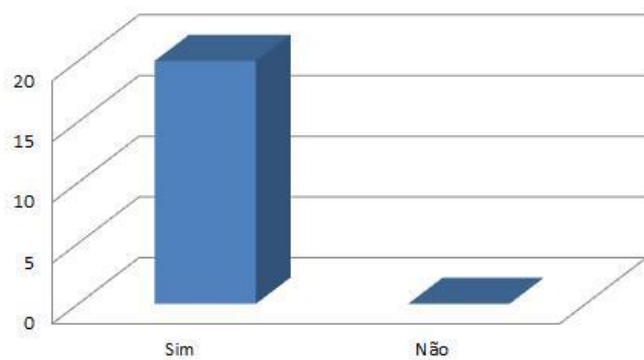
Compraram quadrinhos



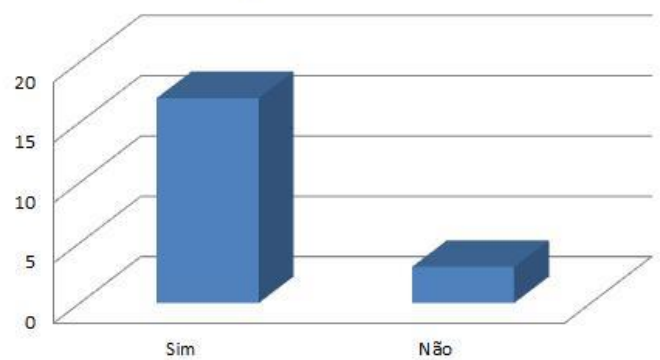
Comprariam quadrinhos online



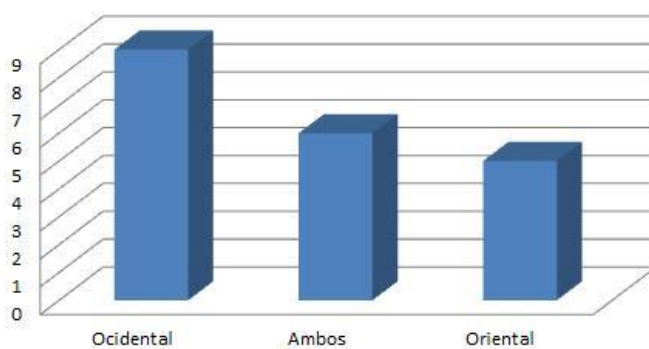
Conhecem produtos que permitam escolhas



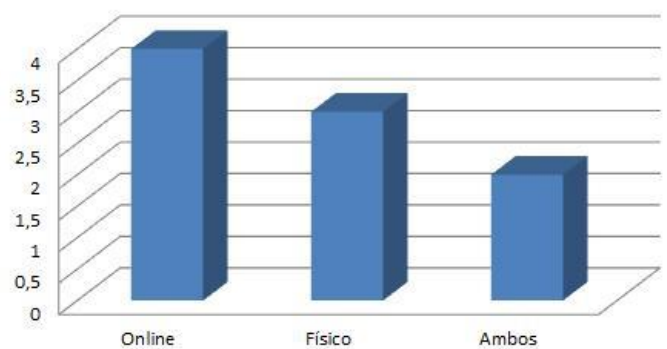
Consumiriam quadrinhos sem pagar nada



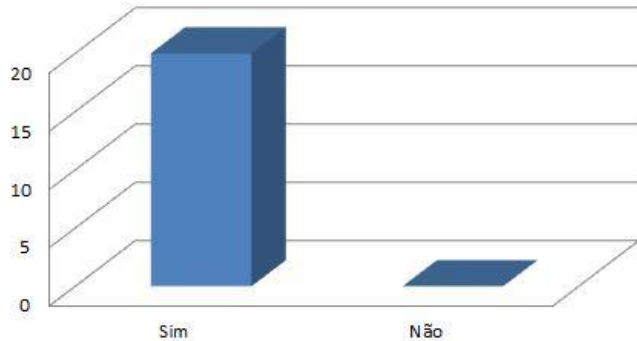
Estilo de quadrinhos lido



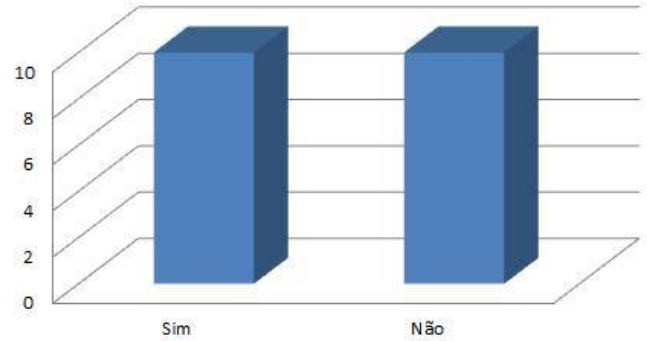
Formato de quadrinhos comprados



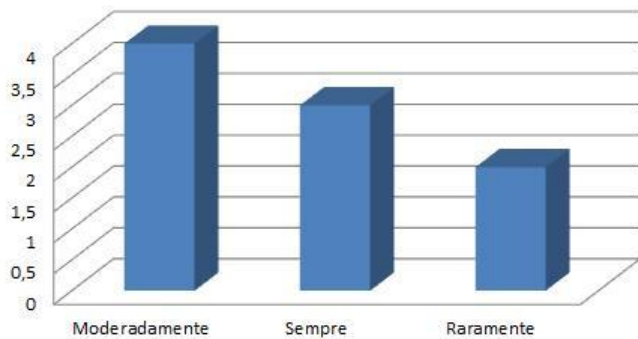
Contato com quadrinhos em papel



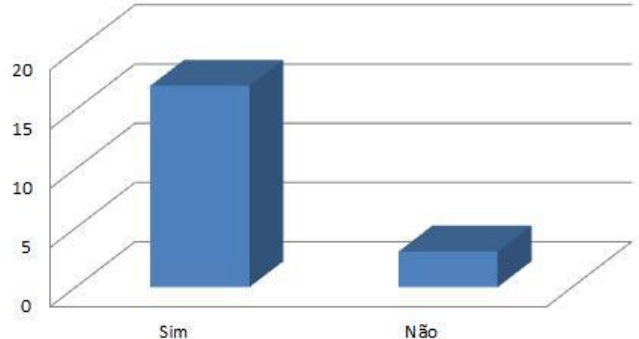
Contato com quadrinhos online



Frequência de compra de quadrinhos



Gostariam de escolher caminhos da história



A PARTIR DA TABULAÇÃO DE DADOS DA PESQUISA, FOI POSSIVEL CONCLUIR QUE

- A maioria dos leitores gostaria de ter mais interatividade nas histórias;
- Grande parte dos leitores costuma comprar quadrinhos com moderação;
- Os quadrinhos ocidentais são mais lidos em relação aos orientais;
- Os leitores que leem quadrinhos orientais costumam ler também ocidentais, mas o contrário não acontece com tanta frequência.
- Os quadrinhos online já são mais vendidos que os físicos e estão ganhando espaço no mercado atual;
- Todos os usuários conhecem algum produto que permita escolhas;
- Quase todos os usuários gostariam de consumir histórias sem pagar nada por isso;
- Metade dos leitores já compraram quadrinhos;
- Grande parte dos leitores comprariam quadrinhos online;

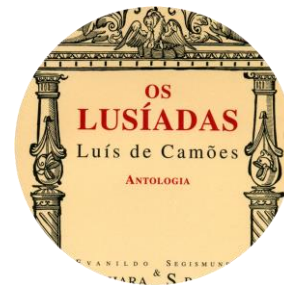
3.2 PESQUISA DOS CONTOS

A PESQUISA

Para o nosso público alvo, a história deveria ser sutil, interessante, carismática, mas não uma história superficial. Com tais perspectivas sobre a história, conseguimos de maneira atenta filtrar conteúdos e ganchos que poderiam ser interessante no tratamento visual proposto.

A pesquisa inicial girou em torno de temas diversos como: terror, suspense e drama, possibilitando uma narrativa rica, até temas mais leves como Contos de La Fontaine e Fábulas Esopo.

Foram citados: Alice no País das Maravilhas (em uma versão psicótica), Dêmonios de Aluísio de Azevedo, Caim de Saramago, Dom Quixote, Os Lusíadas, contos de Allan Poe, Contos dos irmãos Grimm como João e Maria entre outros.



A ESCOLHA

Diante de tais dados optamos por criar um roteiro original, que contemplasse de forma integral os nossos objetivos. A história foi escrita baseada em fábulas e livros infantis, que tratam de temas importantes como preconceito de forma leve e significativa, aceitamos assim um desafio em produzir um conto voltado para o público infantil. De leve leitura e de fácil compreensão.

Alba resgata a essência dos contos de fadas, onde o papel da princesa é elevado, mas ao mesmo tempo não possui a fragilidade das antigas personagens dos estúdios Disney como Branca de Neve e Bela Adormecida. Alba é uma garota corajosa e aventureira que vê a oportunidade de conhecer o mundo e fugir de suas tristezas de forma alegre e divertida. A busca do conhecimento é um bem maior do que o conforto de sua torre. E isso que torna o conto interessante para o nosso público alvo. Baseado nos modelos atuais de protagonistas de grandes animações como Valente, Enrolados e Frozen.

O conto mescla bem fantasia, drama e aventura, sendo uma escolha com parâmetros em todas as pesquisas que foram feitas com o público alvo e também entre o material já existente no mercado, possibilitando ainda uma boa narrativa visual e exploração de conteúdo.

MODELO ROTEIRO

O conto passou por 3 etapas até se tornar um produto visual de acordo com a proposta do projeto.

1. Pesquisa: onde houve estudo e seleção de referências de histórias.
2. Construção da narrativa: onde o texto foi feito, revisado e detalhes foram acrescentados ou retirados de acordo com o nosso produto.

3. Roteirização: onde decidimos os momentos de ilustrações e interações assim como a divisão dos multicaminhos.

3.3 PESQUISA HQS DIGITAIS

Peugeot Hybrid 4	http://graphicnovel-hybrid4.peugeot.com/start.html
Soul Reaper	http://www.soul-reaper.com/
Starveil	http://daverapoza.tumblr.com/tagged/SVCN/chrono
Lucy Movie	http://www.lucymovie.com/intl/br/graphicnovel/20/
One Hero	http://onehero.ca/#
Ryan Woodward - Botton of the ninth	http://www.bottom-of-the-ninth.com/?page_id=1811

As HQS digitais acima foram estudadas para implementação de conteúdo e características que fossem útil ao projeto ALBA.

Além dos sites acima também houve outros sites que foram pesquisados para a confecção e estudo do produto, a tabela citada anteriormente é apenas uma relação de cada estilo de site, os demais serão citados nas tabelas abaixo caso alguma característica estudada se aplique aos mesmos.

Na lista abaixo é possível checar quais elementos foram estudados e suas características.

PARALAX

As paginas se movimentam utilizando o efeito Parallax, que sobrepõe o conteúdo.

Exemplos:

<http://www.soul-reaper.com/>

<http://www.lucymovie.com/intl/br/graphicnovel/20/>

<http://gardenestudio.com.br/en>

SCROLL PARA MOSTRAGEM DE CONTEÚDO

A história depende do scroll para desenvolver.

Exemplos:

<http://www.soul-reaper.com/>

<http://www.lucymovie.com/intl/br/graphicnovel/20>

<http://gardenestudio.com.br/en>

<http://www.wormworldsaga.com/index.php>

<http://union.co/>

COUCHMODE

Deixa que usuário apenas assista o site passar sozinho.

Exemplo:

<http://www.soul-reaper.com/>

MENU LETRAL

Três traços horizontais que abrem um menu ao clique.

Exemplo:

<http://union.co/>

PRÉ LOADING DA PÁGINA

Antes de abrir qualquer conteúdo o usuário espera o mesmo ser totalmente carregado.

Exemplos:

<http://www.soul-reaper.com/>

<http://gardenestudio.com.br/en>

<http://loading.125mb.com/>

MENU QUE ATIVA SCROLL AO CLIQUE

Ao clicar no menu, por um scroll o usuário é encaminhado para parte selecionada automaticamente.

Exemplo:

<http://gardenestudio.com.br/en>

TROCA COMPLETA DE PAGINA COM LEVE SCROLL

A página altera completamente a cada scroll.

Exemplo:

<http://union.co/>

MÚSICA QUE ACOMPANHA O SITE

Trilha sonora de fundo no site.

Exemplos:

<http://www.lucymovie.com/intl/br/graphicnovel/20/>

<http://www.soul-reaper.com/>

ANIMAÇÕES DE ACORDO COM O SCROLL

Animações que são ativadas pelo scroll

Exemplo:

<http://gardenestudio.com.br/en>

OPÇÃO DE DESLIGAR MÚSICA

Um botão de desligar/ligar a música do site.

Exemplo:

<http://www.soul-reaper.com/>

ANIMAÇÕES AUTOMÁTICAS EM LOOP

Uso de imagens no formato GIF ou vídeos programados com loop.

VIDEOS REATIVOS AO SCROLL

Videos ativados pelo scroll.

Exemplo:

<https://www.mediafire.com/?k6486qguctcm87t>

3.4 PESQUISA SOBRE TEORIA DA DIVERSÃO

Teoria da Diversão

“Algo tão simples quanto divertido é a maneira mais fácil de mudar o comportamento das pessoas para melhor. Seja você mesmo, para o ambiente, ou para algo completamente diferente, a única coisa que importa é que é uma mudança para melhor.”

Iniciativa da Volkswagen.

A partir desta iniciativa foram apresentadas, criadas novas maneiras de ensinar, como criar e melhorar projetos incorporando a eles o mais alto grau de diversão.

Estes aspectos e métodos nos deram base para tornar nosso produto em algo mais viciante e envolvente, com o uso da interatividade para possibilitar novas experiências em um tema que possa ser conhecido pelos usuários. Combinando o visual com uma narrativa sobre a arte, na prática e fazer com que ele se projete no produto para se divertir.

E esta mensagem universal da Teoria da Diversão que nos impulsiona tornar o produto em uma experiência divertida, usando diferentes elementos para tornar seu design mais atraente.

Concluindo com bases nas pesquisas realizadas com usuários e livros cuja especialidade foram voltada para esta teoria como, “A Theory of Fun for Game Design” e “designing for fun”, a interatividade seja ela pela necessidade de certa habilidade ou poder de escolha faz com que o projeto fuja da classificação simplista e tedioso, possibilitando que o “re-jogo”, ou a reutilização, proporcione uma experiência distinta da obtida em seu primeiro uso.

3.5 PESQUISA SOBRE PROSPECTO DO MERCADO

Prospecto de Mercado

O mercado de histórias de quadrinhos em formatos de livros, HQ's, graphic novels vem ganhando cada vez mais notoriedade pelos seus faturamentos, como por exemplo, uma pesquisa realizada pela ICV2 e Comichron estima que no ano de 2013 foram gastos US\$ 415 milhões em histórias de quadrinhos e US\$ 870 milhões em HQ's e graphic novels na América do Norte, tais dados incluem vendas de revistas em seu modelo tradicional e digitais.

Seguindo o mesmo caminho o Brasil vive seu melhor momento neste seguimento, com apoios e incentivos governamentais, criações autorais e adaptações literárias. Estando presente em feiras como Frankfurt reafirmando o interesse do mercado editorial. A CBL, por meio do projeto Brazilian Publishers, em parceria com a Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil), oferece todo o suporte para que as editoras divulguem suas obras e autores em feiras no exterior e em ações que possibilitam a prospecção de novos mercados, atestando a qualidade da produção editorial brasileira e nossa cultura.

Em contrapartida, é um erro deixar de lado as tendências e avanços tecnológicos, que nos permite ousar, criar e nos adaptarmos a uma geração que prefere “viver a ler uma experiência”, ou “ser do que ler sobre um herói”, o que torna o investimento na gamificação mais que uma estratégia, uma necessidade para exploração do total do potencial deste projeto.

3.6 PESQUISA SITES REFERENCIAIS

Uma pesquisa mais aprofundada e individual de quatro dos mais importantes sites utilizados como referência.



<http://gardenestudio.com.br/en>

Modelo das páginas que usam um parallax e seguem o padrão de mostrar as informações conforme o scroll for sendo acionado.

Também possui a característica de utilizar um menu simples ao início da página que irá dar o scroll automático ao receber clique.

Assim no Garden Studios o nosso site dispõe de algumas opções no menu inicial na parte inferior central da tela, como “contato”, “sobre o projeto” e “quem somos”

As animações que são ativadas juntamente ao scroll serão substituídas pelas estruturas de escolha do produto que estará no site.

Animações que forem inerentes ao produto estarão embutidas ao conteúdo, mas não serão afetadas pelo scroll.



<http://union.co/>

Cada página é separada por um pequeno scroll que muda completamente o conteúdo, essa é uma abordagem bem próxima a que aplicamos no nosso produto.

A página possui um vídeo em loop que é apresentado no background, algo que não iremos implementar no nosso produto, ao invés disso uma arte irá tomar o lugar do vídeo.

Testes foram feitos com possíveis menus laterais indicados pelo ícone e poderá estar no produto final caso seja necessário.





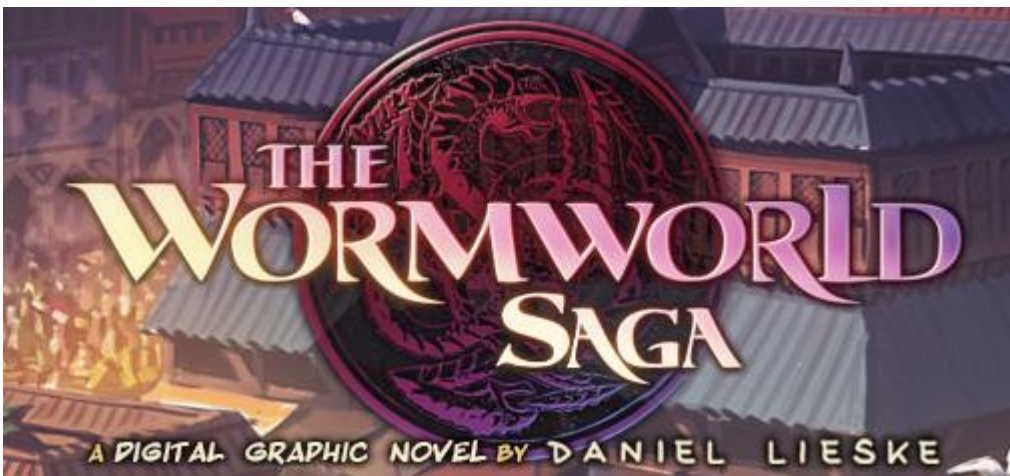
<http://www.soul-reaper.com/>

Uma comic online que possui elementos simples e poucas opções.

O site segue a história dependendo totalmente do scroll, os quadrinhos se movimentam em parallax referente ao scroll.

O couchmode foi estudado e testado, e não será aplicado no produto final pois na maioria de nossos testes os usuários não usaram a opção e quando usaram foi caracterizada como lenta e entediante, então , decidimos por deixar o usuário no controle.

Couchmode é um modo no qual a tela dá o scroll automático e o usuário apenas aguarda e assiste a história.



<http://www.wormworldsaga.com/index.php>

É um site que possui várias histórias em vários capítulos, e diferentemente de outras referências ele possui uma pré-página antes do produto, tal página poderá ser aplicada se ao produto final produzirmos mais de uma história, ou, mais de um capítulo.

A história segue o padrão de ser continuada a partir do scroll que o usuário aplica na página, e também possui uma característica de se misturar bem com a página, excluindo as molduras. Algo que é uma possibilidade interessante de imersão.

3.7 PESQUISA FORMATOS DE ÁUDIOS

A pesquisa de diferentes formatos de áudio foi necessária para a escolha dos formatos mais indicados ao produto.

Formato	Características
MP3	Muito conhecido e muito utilizado, Com esta compressão, há grande perda na qualidade do áudio, já que todas as faixas que teoricamente não são captadas pelo ouvido humano, são eliminadas. A taxa de compressão equivale a 10:1, sendo possível gravar um CD com mais de 12 horas de MP3 a uma taxa de 128KBPS.
PCM	PCM é um dos formatos de áudio digital mais antigos. Apesar de trazer uma excelente qualidade de som, os arquivos de áudio em PCM são muito pesados
FLAC	é um formato cuja principal vantagem é a compressão de dados sem perda de qualidade —o que não acontece em outros formatos, como o MP3, o WMA e o Ogg Vorbis.
AAC	Apesar de que, assim como o MP3, há perda de informações nos arquivos AAC, o formato é mais aprimorado, oferecendo qualidade superior e tamanho inferior aos arquivos MP3. Desta forma, o formato AAC é apontado como um dos sucessores do MP3.

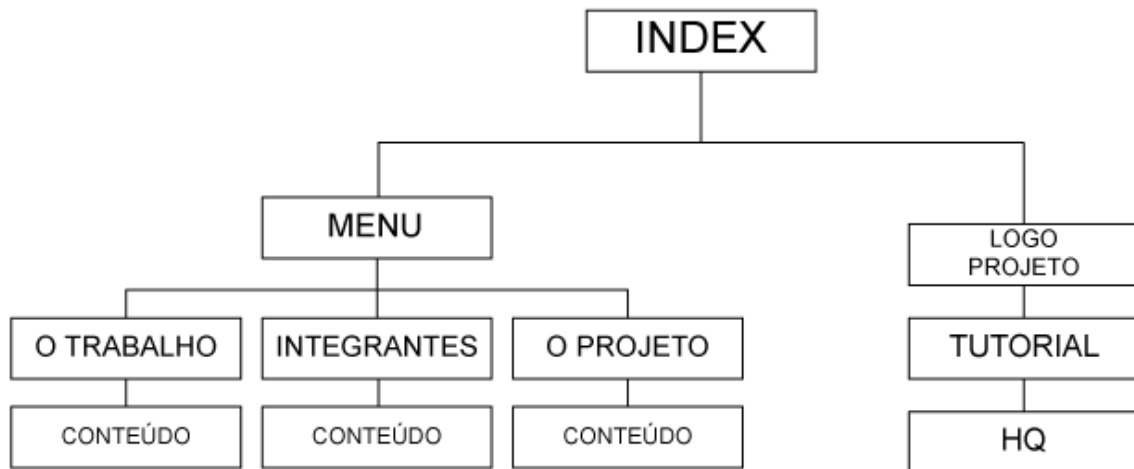
	MP4		não é uma evolução do formato MP3 especificamente, mas sim do MPEG-1 e do MPEG-2, formatos que armazenam áudio e vídeo simultaneamente.	
	Ogg Vorbis		Diferente do MP3, o Ogg Vorbis utiliza um sistema de codificação VBR (Bitrate variável), permitindo arquivos mais compactados e de qualidade superior. Os arquivos gerados podem possuir a mesma qualidade do MP3 só que com um tamanho até 25% menor.	
	WMA		Windows Media Audio, formato compatível principalmente com o player Windows Media Player e o Winamp. Os arquivos são até 50% menores que o MP3, mas há perda de qualidade.	
	WAV		Por utilizar o método de conversão PCM, não há perda de dados mas também não ocorre a compressão, resultando em arquivos pesados. Dependendo de alguns números relativos à qualidade, um minuto de arquivo de áudio no formato WAV pode ocupar até 10MB.	

Dentre todos os formatos apresentados optamos pelo MP3 e OGG, os fatores determinantes das escolhas foi um balanceamento entre a qualidade, flexibilidade e tamanho dos arquivos.

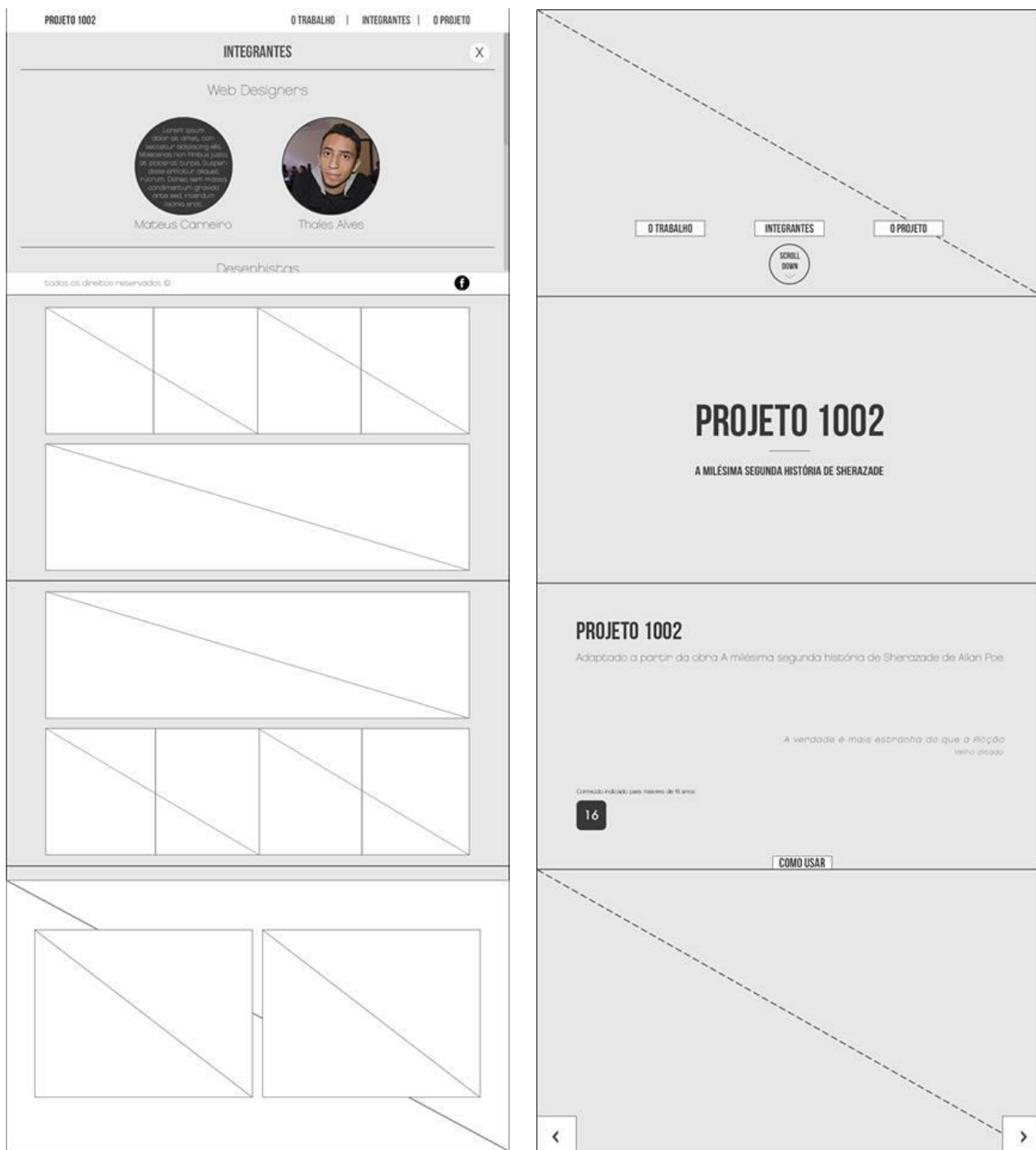
4 DESIGN DE INTERAÇÃO

A estrutura do site foi desenvolvida para ser o mais intuitiva possível, se valendo do scroll do mouse para navegação mais constante.

4.1 MAPEAR O SITE

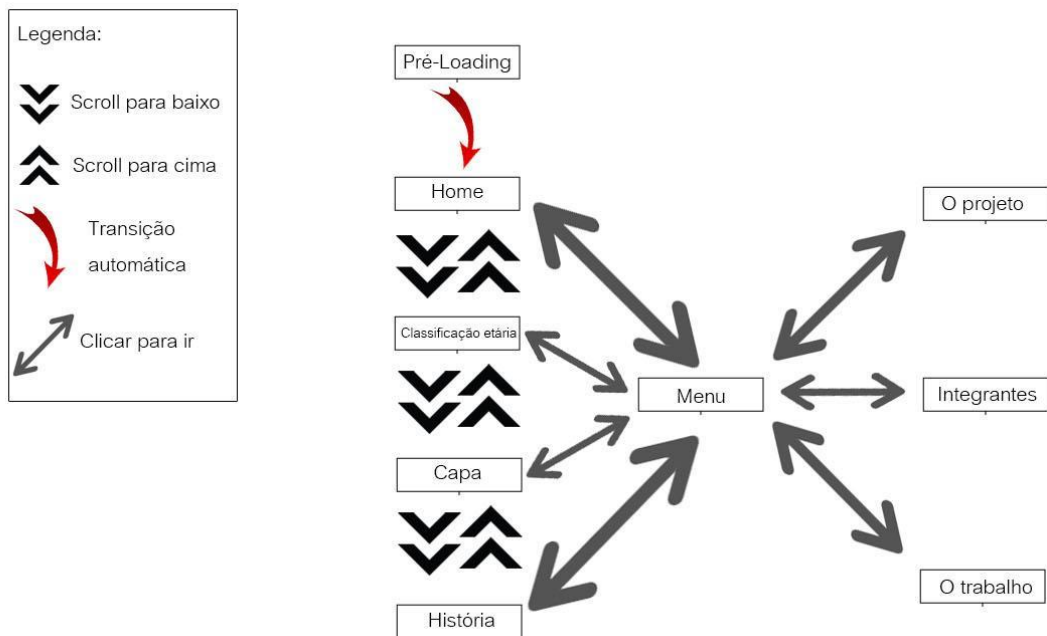


4.2 WIREFRAME DO SITE



4.3 FLUXOGRAMA DO SITE

O usuário se utiliza do scroll do mouse para navegar pelo site e pode acessar o menu clicando nos traços horizontais que simbolizam o menu.



4.4 LAYOUT DO SITE





As páginas do site são ilustradas com desenhos que representam a história

4.5 FONTS E ELEMENTOS EXTERNOS

ELEMENTOS EXTERNOS

Todos os elementos do site, incluindo imagens, fontes e soundtracks foram escolhidos para compor o tema da história contada pelo projeto.

Imagens

img1 - Origami tags vector set

http://www.freepik.com/free-vector/origami-tags-vector-set_724998.htm

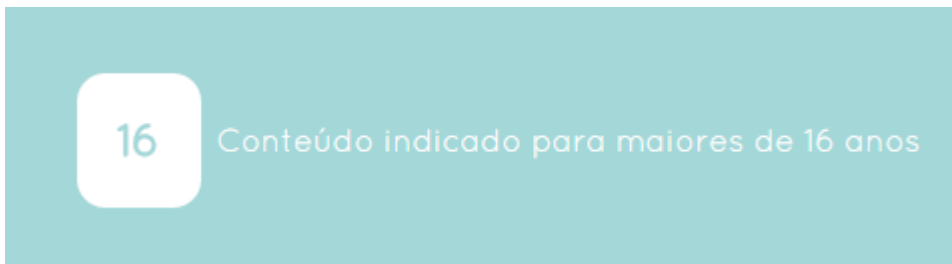


img2 - Calligraphic frames decorative floral set

http://www.freepik.com/free-vector/calligraphic-frames-decorative-floral-set_724574.htm



Fontes



font1 - Quicksand - <http://www.dafont.com/quicksand.font>

Essa fonte foi escolhida por sua forma arredondada, elegante e jovial.
É usada em pequenos e médios trechos de texto.

Elementos Externos

font2 - Caviar Dreams - <http://www.dafont.com/pt/caviar-dreams.font>

A Caviar Dreams foi escolhida por seus traços finos dando ar de elegância.

É usada em subtítulos e grandes trechos de texto.



font3 - Foglihten No07 - <http://www.dafont.com/pt/foglihtenno07.font>

A Foglihten No07 é uma fonte muito trabalhada e quando usada em títulos e em tamanho grande se torna bem apropriada ao projeto ao falar de gelo.

A fonte é usada em títulos e palavras grandes.

ÁUDIO

A trilha sonora do projeto foi produzida pelo LabAudio SG em conjunto com a equipe do Projeto Alba.

5 DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento das páginas Web adotamos a linguagem de marcação HTML5, o que garantiu um código mais descomplicado e funcional, além da otimização dos conteúdos nos navegadores. Para a estilização utilizamos o CSS3, devido as propriedades nativas de recursos gráficos necessários às nossas páginas. Toda interface interativa foi construída usando arquivos html, css e javascript incluindo bibliotecas como jQuery.

O plugin adotado foi o **fullpage.js** ele é um plugin que facilita a função que faz as partes subdivididas do site terem o tamanho certo da tela do computador

Descrição: "Um simples e fácil de usar plug-in para criar sites de rolagem de tela cheia (também conhecido como sites individuais de página). Ele permite a criação de sites

de rolagem de tela cheia, bem como a adição de alguns sliders paisagem dentro das seções do site.”.

6 ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO

A divulgação do projeto será feita pela rede social Facebook, se utilizando de uma fanpage que servirá como páginas para atrair novos usuários através de posts que, conseqüentemente irão redirecionar a página oficial do projeto.

7 TESTE

O teste escolhido foi de gravar um usuário entrando no site e passando por um processo de descoberta do mesmo.

Roteiro do teste:

O usuário com um software de capturar a tela do computador terá de seguir os seguintes passos no site:

- Abrir o navegador
- Entrar no endereço projetoalba.com.br
- Rolar da Página Home para Classificação etária
- Rolar da Página de Classificação Etária para Capa
- Rolar da Capa para a história
- Rolar de volta todo o caminho
- Rolar de volta para baixo todo o caminho
- Encontrar o botão de continuar a ler a história
- Rolar a próxima página até o final
- Encontrar o botão de Menu
- Ao encontrar o botão de menu clicar na opção “integrantes” e depois voltar para home
- Voltar ao menu e clicar no botão “O trabalho” e depois voltar para a home
- Finalmente voltar ao menu e clicar na última opção “Projeto 1002” e então voltar para a home
- Desligar e religar o som ambiente

Teste gravado:

<https://www.wetransfer.com/downloads/73c683fb1da1a7a24324c2f0aec5333920141106115040/e3f2e7f38b4c7800e9e8935909ef972c20141106115040/354786>

8 PRODUÇÃO DE ILUSTRAÇÕES

Um dos elementos principais com os quais o projeto trabalha são as ilustrações pelo site que dão vida a história sendo contada.

REFERÊNCIAS VISUAIS

NARRATIVA VISUAL

Uma vez definido o roteiro, partimos para a escolha da arte a ser aplicada. Com o objetivo de ser de rápida execução, com acabamento satisfatório e identidade visual convincente, foram pesquisadas várias HQs, Graphic Novels e livros infantis para a construção deste material.

As pesquisas foram feitas por indicações de títulos e entre os produtos mais vendidos do site Amazon.com na seção comics e books.

Dentre os títulos, se destacaram em volume de venda: Harry Potter, O Pequeno Príncipe e outros títulos convencionais como O Mágico de OZ e clássicos da Disney.

Entre os títulos menos conhecidos, contos e fábulas são muito competentes no que se refere à adaptação temporal. Ambas as narrativas são capazes de imergir o leitor para o mundo construído, proporcionando uma excelente experiência no consumo do produto.

LINEART E CORES

A arte usada no Projeto Alba, de forma prioritária, possui influências de artistas de estilos visuais diferenciados do conhecido pela indústria, possuindo particularidades que fizeram ser adotados na construção da Alba. Podemos destacar entre estes, Lorena Alvarez, autora de projetos digitais e gráficos como Mágico de Oz e fábulas diversas.

Lorena utiliza de um estilo único na construção de seus personagens, possuindo um traço livre e identificável. A quase ausência de contornos em seus desenhos, torna a arte livre e de acabamento agradável.

Outro destaque de Lorena, são suas paletas de cores. Personagens e cenários possuem uma paleta bem construída e de bom contraste e harmonia. Esta definição de cores e traços fez o estilo artístico de Lorena Alvarez, ser a principal referência visual para o nosso projeto.

DIAGRAMAÇÃO

Um elemento visual importante para a construção de da nossa narrativa multimídia é a diagramação.

Optamos por uma diagramação simples e centralizada entre texto e imagens para melhor navegação do usuário e assim, seria fácil a associação entre a imagem e seu texto referente.

COMPOSIÇÃO VISUAL

A obra Ernest & Celestine possui uma identidade única, com cenários simples e bem compostos, consegue com simples elementos retratar o contexto da história e mostrar de forma esplêndida a vida existente além dos personagens principais, fato que a tornou referência em composição para o Projeto Alba.

Tais elementos foram usados na construção de Alba, para o enriquecimento e qualidade do produto final. Composição visual, diagramação, textos e cores foram aplicadas de forma à trazer uma boa experiência narrativa e que desperte interesse do usuário em consumir o produto novamente além de indicar e compartilhar com outras pessoas.

9 REFERÊNCIAS

PRODUTOS

<https://github.com/alvarotrigo/fullPage.js#fullpagejs> - Plugin fullpage.js

<http://graphicnovel-hybrid4.peugeot.com/start.html> - Peugeot Hybrid 4

<http://www.soul-reaper.com/> - Soul Reaper

<http://daverapoza.tumblr.com/tagged/SVCN/chrono> - Starveil

<http://www.lucymovie.com/intl/br/graphicnovel/20/> - Lucy Movie

<http://onehero.ca/#> - One Hero

http://www.bottom-of-the-ninth.com/?page_id=1811 – Ryan Woodward – Bottom of the ninth

BILIOGRAFIAS E ARTIGOS

<http://designinggames.wordpress.com/game-design/teoria-da-diversao/>

<http://archive.wizards.com/Magic/magazine/article.aspx?x=mtg/daily/mm/166>

<http://archive.wizards.com/Magic/magazine/article.aspx?x=mtg/daily/mm/168>

<http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/atitude/teoria-diversao-mudanca-habitos-525766.shtml>

<http://angelitascardua.wordpress.com/2009/11/03/a-teoria-da-diversao/>

<http://www.publishnews.com.br/telas/clipping/detalhes.aspx?id=77877>

<http://noticias.r7.com/blogs/andre-forastieri/2012/10/26/brasil-vive-era-de-ouro-do-quadrinho-autoral/>

AUXILIARES

batcave.net - Hoster grátis utilizado para testes do site

<https://www.wetransfer.com/> - site de compartilhamento para fazer uploads e baixar documentos entre a equipe.

<https://www.dropbox.com> - site de compartilhamento para fazer uploads e baixar documentos entre a equipe

<https://docs.google.com> - site de compartilhamento usado para manter o cronograma em dia

<https://www.facebook.com/> - rede social utilizada para divulgar o projeto