



PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

PUC-Minas Virtual - Curso Produção de Multimídia

PROJETO WEB

MEMORIAE URBE

José Cândido de Queiroz Lima Filho

Leonardo Silva Amaral

Weverton Pereira Rocha

Wilton Nunes Araújo

Belo Horizonte

2022

PROJETO WEB

ENTREGA 05

Trabalho apresentado à disciplina de
Projeto do curso de Tecnólogo em
Produção de Multimídia da PUC-
Minas.

Orientador: Prof. Caio César

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	3
1.OBJETIVOS.....	5
2. PÚBLICO ALVO.....	5
3.PROJETO.....	7
4.O JOGO.....	7
5.IDENTIDADE	8
5.1. MAPA DO SITE	8
5.2. TELAS	9
BOAS-VINDAS	10
HOME	10
CIDADE	11
PISTA	11
ENCONTRADO	12
LUGAR	12
6.FLUXO DE NAVEGAÇÃO	12
7.CENÁRIO E CONCORRENTES	12
1.BEM-VINDO.....	14
2.FORTALEZA.....	14
2.1. PRAÇA DO FERREIRA.....	15
2.1.1. PISTA.....	15
2.1.2. LUGAR.....	16
2.2. PASSEIO PÚBLICO	17
2.2.1. PISTA.....	17
2.2.2. LUGAR.....	17
2.3..... PONTE DOS INGLESES	18
2.3.1. PISTA.....	18
2.3.2. LUGAR.....	19
2.4..... THEATRO JOSÉ DE ALENCAR	19
2.4.1. PISTA.....	19
2.4.2. LUGAR.....	20
3.QR CODES.....	20

4.SITE ONLINE	22
---------------------	----

MEMORIAE URBE

1. OBJETIVOS

Conhecer uma cidade é um processo complexo e muito intrincado. Existem muitas cidades dentre de uma só. São vários lados e facetas que dependem do observador. Quais cidades existem dentro da minha cidade e como podemos conhecer os locais que a definem?

*Raramente o olhar se fixa numa coisa, e, quando isso acontece, ela é reconhecida pelo símbolo de alguma outra coisa: a pegada na areia indica a passagem de um tigre; o pântano anuncia uma veia de água; a flor do hibisco, o fim do inverno. O resto é mudo e intercambiável - árvores e pedras são apenas aquilo que são. Ítalo Calvino, **As cidades invisíveis***

Como fixar o olhar de uma pessoa de forma que se possa realmente conhecer a cidade? Que símbolos podem indicar essa outra coisa, que não seja algo mudo e intercambiável? Esse é o objetivo dessa proposta de site: fomentar um olhar diferente, guiado e lúdico, do transeunte para a cidade. Um site-jogo para propor uma nova forma de olhar a cidade e fazer-se integrar a ela, usando tecnologia e um pouco de brincadeira para criar um novo olhar sobre ela.

A ideia é possibilitar, com ajuda tecnológica, uma forma de atrair olhares para locais definidores da identidade da cidade. Através de QR Codes espalhados em pontos específicos da cidade, pretende-se fisgar o olhar do flaneur e, utilizando-se de um jogo de pistas, atizar a mente inquieta e guiá-la para visitar pontos importantes para a história da cidade.

Tendo em vista esse contexto, listamos como objetivos macro do projeto:

- I. Fomentar novos processos de descoberta de locais da cidade
- II. Manter viva a memória de locais de interesse histórico, cultural, e social da cidade
- III. Permitir, de forma lúdica, a interação de visitantes, turistas ou qualquer morador da cidade com espaços públicos a fim de fomentar divulgação do contexto histórico e conteúdo artístico local.

2. PÚBLICO ALVO

O público alvo deste projeto é bastante diversificado e abrangente, visto que se destina a qualquer pessoa capaz de operar o celular para utilizá-lo como guia, obter as URLs via QR Code, resolver os enigmas para desbloquear pistas de locais a visitar e conhecer, via QR Code também, a história por trás daquele lugar que conseguiu visitar através das pistas que conseguiu juntar.

A definição da representação do público-alvo se deu utilizando o processo de criação de proto-personas. Elas seguem abaixo:

<p>QUEM</p>  <p>IMAGE BY GENERATED PHOTOS</p> <p>Marcos</p>	<p>PERSONALIDADE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curioso • Aventureiro • Adora desafios • Gosta de conversar e sair com amigos
<p>INFORMAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> • 21 anos • Estudante de Sistemas e Mídias Digitais 	<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estar sempre conhecendo coisas novas • Disposto a encarar novos desafios • Tem boa desenvoltura com tecnologia • Tempo livre para se divertir e conhecer novos lugares.

<p>QUEM</p>  <p>IMAGE BY GENERATED PHOTOS</p> <p>Ana</p>	<p>PERSONALIDADE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitora ávida • Criativa • Analítica • Expansiva
<p>INFORMAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> • 42 anos • Psicóloga 	<p>OBJETIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gosta de jogos e quebra-cabeças • Conhecer novas culturas e viajar • Ter novas experiências

3. PROJETO

Para alcançar os objetivos, precisamos criar um site e seu sistema de processamento de requisições responsáveis por gerenciar a lógica do jogo e de provisão de dados para o site. O projeto será dividido em três fases: identidade, desenvolvimento e conteúdo.

Na fase de identidade definiremos como será a forma de comunicação com o público, identidade visual e projetos de mockups para estruturar o site. O objetivo é planejar a estrutura do site e como as informações serão repassadas aos usuários do site, bem como definir a interação e a identidade visual do projeto.

A fase de desenvolvimento englobará a construção das telas e sistema de gerenciamento do jogo, criando os fluxos de tela, o que vai aparecer em cada uma e como se dará o processo de cadastro e solução dos enigmas, bem como a validação das visitas.

O conteúdo será uma fase de pós produção, onde teremos a definição formal dos textos que serão apresentados, enigmas e pistas dos locais definidos como iniciais para a primeira iteração do jogo.

4. O JOGO

Como se trata de um jogo, vamos explicar seu funcionamento e seu *gameplay*.

O site tomará a identidade de um colecionador de memórias da cidade. Essa entidade mítica é antiga e remete a tempos ancestrais. Nascido das urbes romanas, esse *coleccionador* sobreviveu até os dias de hoje colhendo histórias de lugares e passando-as a frente.

Em resposta a um mundo moderno inclinado a praticidade e ao consumo, o colecionador precisou se reinventar e assumir uma forma moderna. Ele quem guia o jogador entregando a ele detalhes ao mesmo tempo reveladores e enigmáticos do local. É o jogador, com sua astúcia e curiosidade, quem deverá juntar as peças e descobrir o seu caminho.

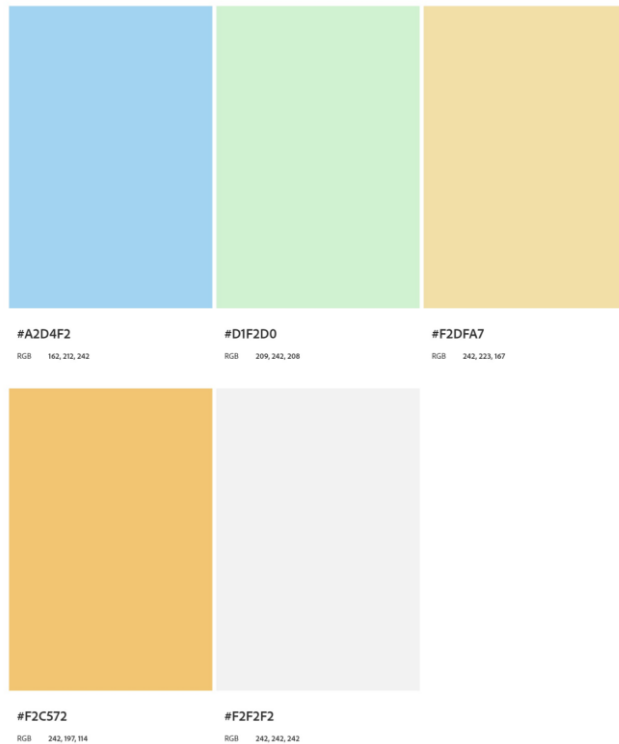
O jogo começa quando um usuário descobre um QR CODE. Há dois tipos de QR CODE: o de início e o de descoberta. O QR CODE de início direciona o usuário à página inicial, convidando o curioso a entrar na brincadeira. Caso aceite, ele poderá descobrir as pistas dos locais e participar do jogo. Esse QR CODE estará presente em um ponto específico da cidade, considerado o ponto de partida, e apenas lá.

Já o QR CODE de descoberta estará em cada lugar participante do jogo. Ele garantirá que o lugar estará na coleção do colecionador, bem como na lista de conquistas do jogador. Se o jogador, que estiver cadastrado acessar o QR CODE de descoberta, ele confirmará que achou um lugar. Caso esse jogador ainda não esteja participando da brincadeira, o fluxo inicial é acionado.

Cada lugar, além de sua pista, terá um conteúdo dedicado, em texto ou multimídia. Disponível sempre que acessar o lugar a partir da tela inicial do projeto (acessível apenas aqueles que realizarem o cadastro no jogo)

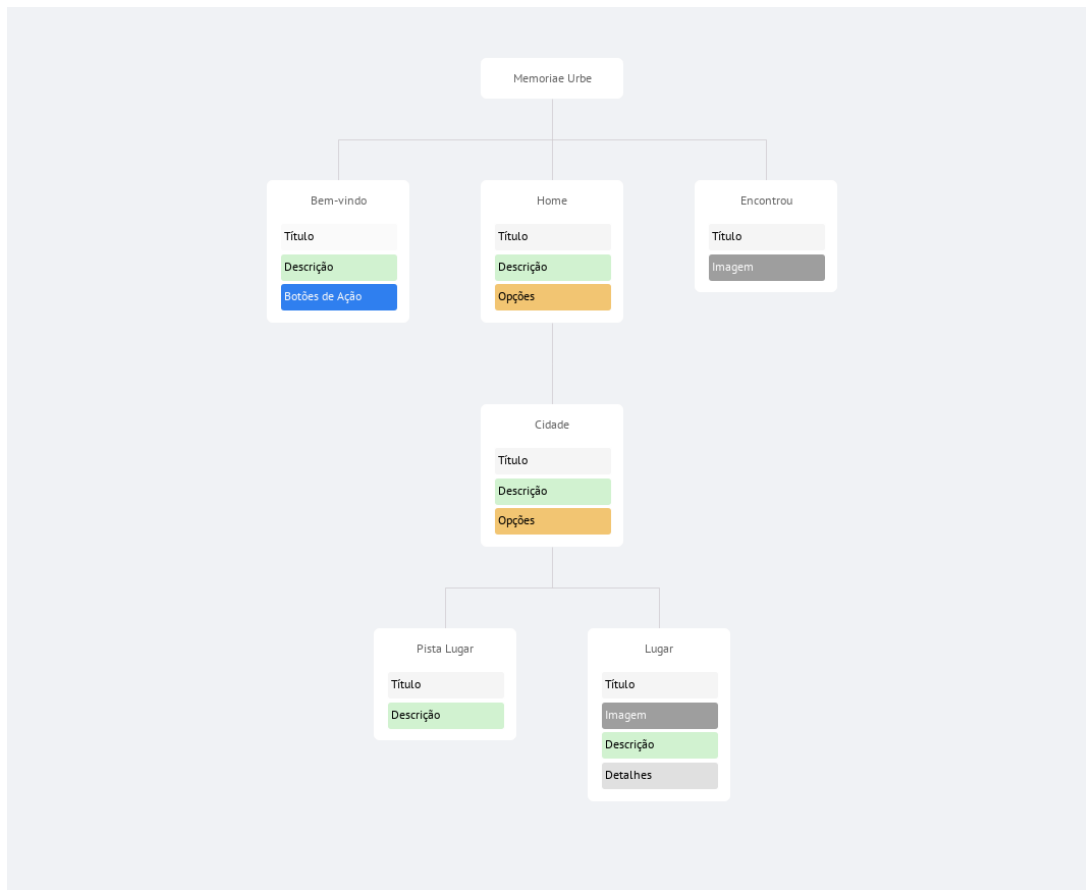
5. IDENTIDADE

Partindo do princípio do uso de uma paleta conhecida por guias e mapas de navegação, o layout do projeto segue uma linha simples e bem enxuta.



5.1. MAPA DO SITE

O site tem uma estrutura bem simples, composta de seis páginas relevantes.



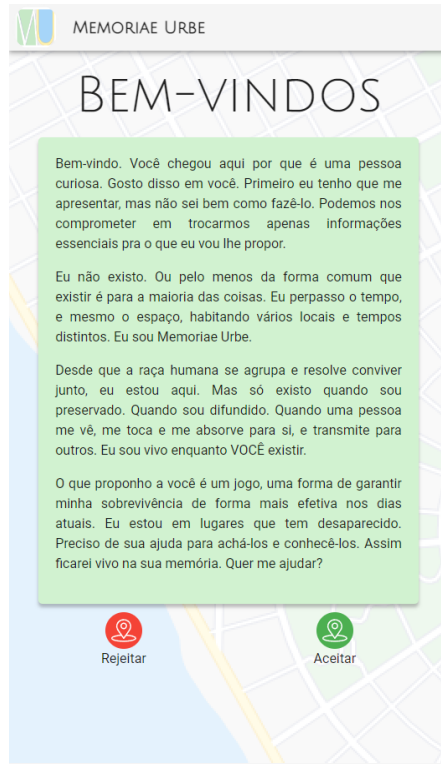
5.2. TELAS

As telas são descritas abaixo

BOAS-VINDAS

A página de início do jogo é a página de bem-vindas. Nela estará uma chamada curiosa do contexto do colecionador e convite para aceitar ou recusar a brincadeira.

Caso recuse, agradecemos respeitosamente. Caso contrário, o usuário será convidado a se cadastrar.



HOME

A *home* listará o conjunto de cidades em que o colecionador tem interesse. Para cada uma delas uma lista de lugares.



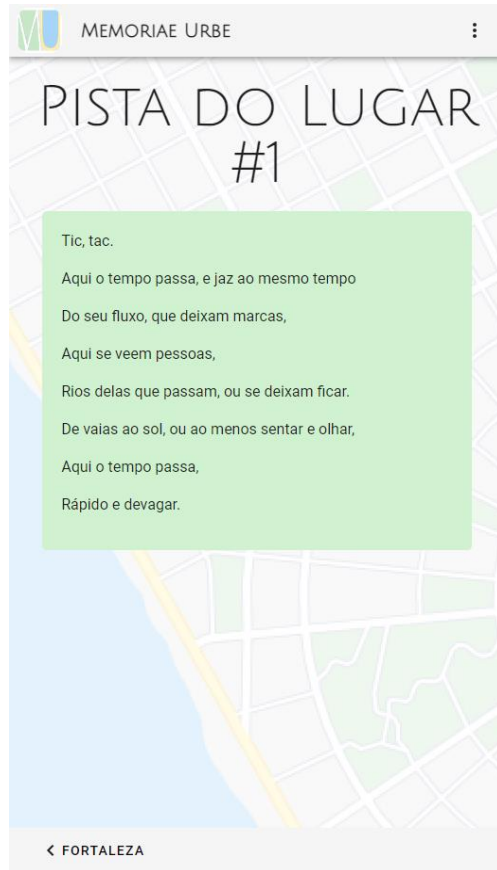
CIDADE

Cada cidade terá sua página e nela uma descrição poética de sua história. Além disso, uma lista dos lugares por serem descobertos e os já visitados.



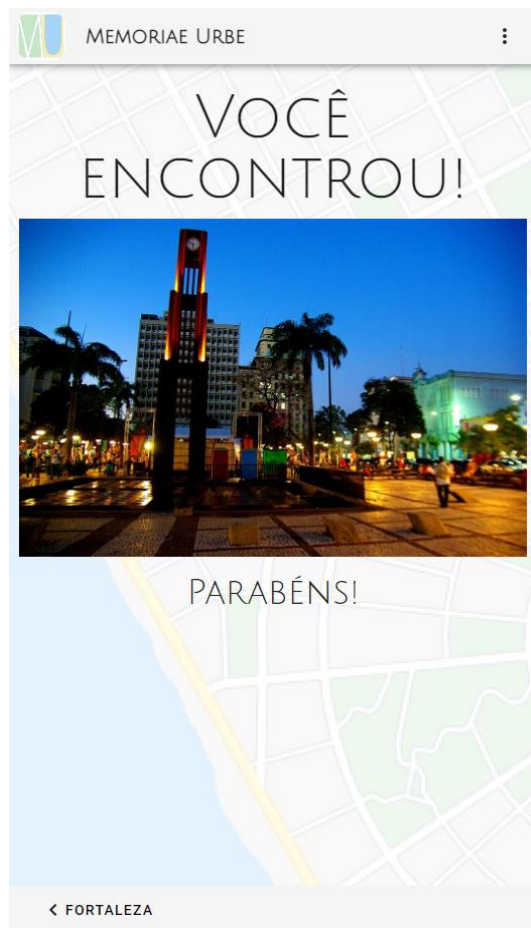
PISTA

Cada lugar não descoberto tem uma pista, indicando como ele pode achar o lugar e o QR CODE de descoberta.



ENCONTRADO

Quando o lugar for encontrado, um conteúdo multimídia específico será exibido.



LUGAR

A tela de lugar descreve o lugar e exibe o conteúdo quando encontrado.



6. FLUXO DE NAVEGAÇÃO

O fluxo de navegação pode ser acessado pelo link:

<http://joze.cc/fluxo-memoriae-urbe>

7. CENÁRIO E CONCORRENTES

O cenário é favorável ao projeto pois é um nicho muito específico de demanda. Não há concorrentes diretos para o objetivo, visto que é uma visão diferente das costumazes

alternativas de se conhecer uma cidade. Que normalmente são atreladas a atrativos principalmente turísticos e explorados privativamente.

Algumas iniciativas, no entanto, visam enfoque diferente, trazendo outros olhares de cidade e percorrendo caminhos diferentes dos explorados turisticamente, no entanto sem o emprego de tecnologia e experiência lúdica. Exemplos a seguir:

- Projeto Beagá Delas
- BeagArte Urbana
- Prosas dos Mercados
- Caminhos da Liberdade

<https://loja.visitebeaga.tur.br/>

Anexo A- Conteúdo

1. BEM-VINDO

Bem-vindo. Você chegou aqui por que é uma pessoa curiosa. Gosto disso em você. Primeiro eu tenho que me apresentar, mas não sei bem como fazê-lo. Podemos nos comprometer em trocarmos apenas informações essenciais pra o que eu vou lhe propor.

Eu não existo. Ou pelo menos da forma comum que existir é para a maioria das coisas. Eu perpasso o tempo, e mesmo o espaço, habitando vários locais e tempos distintos. Eu sou Memoriae Urbe.

Desde que a raça humana se agrupa e resolve conviver junto, eu estou aqui. Mas só existo quando sou preservado. Quando sou difundido. Quando uma pessoa me vê, me toca e me absorve para si, e transmite para outros. Eu sou vivo enquanto VOCÊ existir.

O que proponho a você é um jogo, uma forma de garantir minha sobrevivência de forma mais efetiva nos dias atuais. Eu estou em lugares que tem desaparecido. Preciso de sua ajuda para achá-los e conhecê-los. Assim ficarei vivo na sua memória. Quer me ajudar?

2. FORTALEZA

Fortaleza é uma cidade jovem. Das muitas nas quais existo, ela já teve sua parcela de mazelas, mas tem uma história cheia de vida e humor. Viver a beira-mar traz uma série de coisas boas, e marca parte da sua história. Do forte que lhe deu o nome, às ondas que trazem a maresia que lhe é característica. Ponto de partida de uma terra de belezas descomuns, é aqui que muitos escolheram para ser sua casa.



Sua história de luta é antiga, de bravura para contra injustiças e força dos jangadeiros, A cidade em sua juventude já mudou muito. Ainda é palco de muitas lutas desiguais, mas tem um cerne de esperança e quê de molecagem.



Não adianta estar aqui sem conhecer parte dessa história, desenhada em várias telas, contadas em vários palcos. Aqui tem uma amostra do que há de bom aqui. Da força e da beleza (não esquecer da molecagem).



2.1. PRAÇA DO FERREIRA

2.1.1. PISTA

Tic, tac.

Aqui o tempo passa, e jaz ao mesmo tempo

Do seu fluxo, que deixam marcas,

Aqui se veem pessoas,
Rios delas que passam, ou se deixam ficar.
De vaias ao sol, ou ao menos sentar e olhar,
Aqui o tempo passa,
Rápido e devagar.

2.1.2. LUGAR

A Praça do Ferreira é Marco Histórico e Patrimonial de Fortaleza. Bastante conhecida pelo seu relógio, que é localizado no centro da praça é local de passagem de muitos visitantes do centro da cidade e abriga alguns prédios históricos e faz parte imemorial da vida de Fortaleza.



Local clássico de encontro do povo fortalezense, foi palco de uma memorável vaia ao sol que ficou marcada na história cearense. Abriga o Cineteatro São Luiz e outros pontos históricos.



Se está aqui, vale a pena tomar um pastel com caldo de cana e uma visita ao Cineteatro.

2.2. PASSEIO PÚBLICO

2.2.1. PISTA

Antes eram três, agora só um restou.

Ainda sou bonito e charmoso.

O baobá que é símbolo de resistência,

Reside aqui não por acaso.

Te todos que quiserem sombra,

Posso abrigar.

Mesmo se está aqui só para passear.

2.2.2. LUGAR

Uma vez conhecida por ter três níveis, a Praça dos Mártires, conhecida como Passeio Público é patrimônio tombado da cidade.



Famosa por ser um refresco ao Sol no meio do centro da cidade, a praça abriga uma variedade de árvores e plantas, incluso aí um baobá, sombreando boa parte de sua extensão.



Se está aqui, passe pelo café do passeio para curtir uma feijoada ou chorinho aos sábados.

2.3. PONTE DOS INGLESES

2.3.1. PISTA

Aqui o sol se põe mais bonito,
 Banhado pelo mar, me ergo sobre ele.
 De inglês não tenho muito,

Mas de Fortaleza tenho tudo.

2.3.2. LUGAR

Um dos pontos turísticos mais icônicos da cidade, é um dos melhores pontos para apreciar o pôr-do-sol de Fortaleza.



Construída por uma empresa inglesa para se tornar um porto, nunca teve sua real função contemplada, acabou se tornando lugar de passeio e pela localização, apelo turístico.

Aqui tem ponto de observação de cetáceos e um dos mais belos pores-do-sóis da cidade.

2.4. THEATRO JOSÉ DE ALENCAR

2.4.1. PISTA

Palco de sorrisos e tristezas,

Eu tenho nome de gigante.

Mestre da escrita,

Sou seu lugar retumbante.

2.4.2. LUGAR

É referência turística, artística e arquitetônica do país, nomeado em homenagem ao grande escritor cearense.



Construído em 1910, passou por várias reformas, mas sempre garantindo sua estrutura e definições originais.



Palco de grandes obras e apresentações é um marco na história da cidade e do país.

3. QR CODES

MEMORIAE URBE



QR CODE para encontrar o Local #1

MEMORIAE URBE



QR CODE para encontrar o Local #2

MEMORIAE URBE



QR CODE para encontrar o Local #3

MEMORIAE URBE



QR CODE para encontrar o Local #4

4. SITE ONLINE

<https://memurb.app>