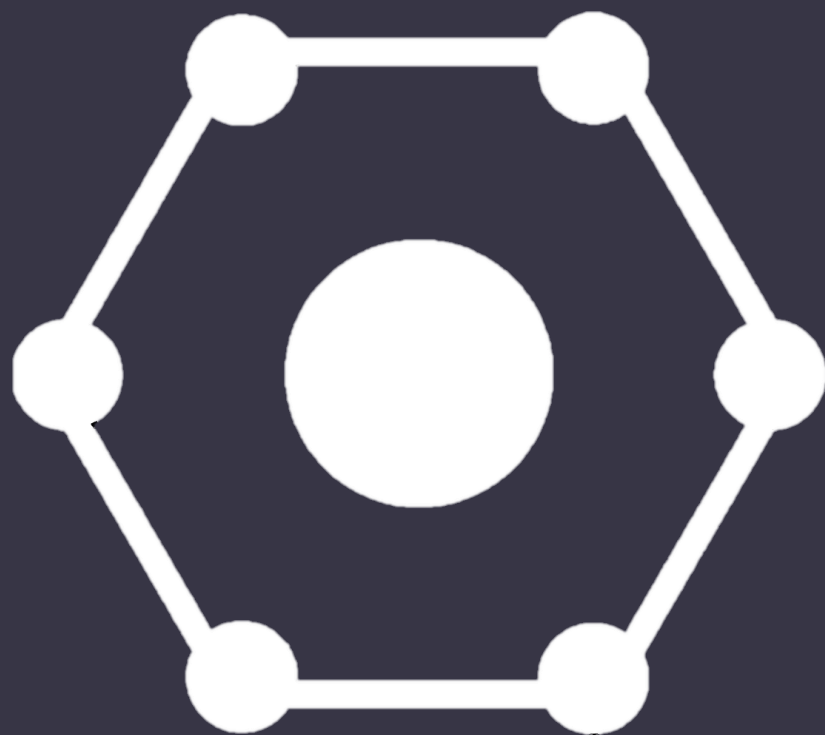


HEX



PROBLEMA

Quixadá é uma cidade conhecida pelas suas histórias envolvendo Objetos Voadores não Identificados (OVNI) e abduções, sendo diversas vezes o local de diversas reportagens e documentários sobre vida alienígena. Entretanto, a prefeitura não dispõe de meios para aproveitar esse fator com o objetivo de enriquecer essa importante parte da cultura de Quixadá, mesmo possuindo um belo acervo de relatos feitos por várias pessoas, entre elas, Rachel de Queiroz. Perde – se assim uma oportunidade de melhorar o turismo local e, conseqüentemente, a economia da cidade.

OBJETIVO

Oferecer uma exposição de Arte e Design experimental, de acesso gratuito, que fomente a atividade cultural de Quixadá. Se apropriando da temática de mistérios ufológicos da região, nossa finalidade é retornar uma parte expressiva da microcultura regional para a população local e turistas em forma de um produto cultural que procura quebrar com a realidade cotidiana. O foco desse trabalho também é divertir, entreter e criar uma experiência íntima com o usuário, a partir de tecnologias eletrônicas digitais interativas ligadas a internet das coisas, são elas, a narrativa hipermidiática e a realidade virtual.

LINGUAGEM DE CATEGORIA



OUCHHH

Estúdio especializado em produções artísticas com utilização de vídeo projetores, além de animação em 3D e ilusão de ótica.

LINGUAGEM DE CATEGORIA

OBSCURA

Empresa que desenvolve produções icônicas em ambientes esféricos voltados a música e outros meios de entretenimento a partir conteúdos imersivos e multissensoriais, que reinventam formas de conexão com o público.



PERSONAS

Nome: Fernando de Almeida Capistrano

Idade: 37 anos

Profissão: Guia Turístico

Categoria: Turismo

Contexto social: Fernando trabalha como guia turístico na cidade de Quixadá. Por ter grande interesse em patrimônio público e perceber a falta de um profissional atuante na área, Fernando estudou a história de Quixadá de forma autodidata e começou a atender turistas e demais visitantes nos principais pontos turísticos da cidade. Fernando percebe que as pessoas têm uma ideia distorcida de determinados fatos históricos da cidade, sente também que as pessoas se impressionam com histórias clássicas da cidade como a lenda do gato preto e principalmente por relatos de óvnis, como o Caso Barroso, um caso ufológico muito misterioso que sua repercussão teve proporções globais. Fernando acredita que falta muita sensibilidade das pessoas locais sobre sua história, relata que apenas 2% das pessoas que o procuram são visitantes locais, e que acredita que isso é uma questão de educação e pode de fato mudar a percepção das pessoas sobre o lugar onde elas moram.



PERSONAS

Nome: Luana Paula Fernandes

Idade: 26

Profissão: Estudante

Categoria: Turista

Contexto social: Luana é natural de Juazeiro do Norte e vem a Quixadá para cursar o ensino superior. Luana relata é pouco informada de eventos culturais locais apesar de ser interessada no assunto. Relata também que em sua cidade há maior consolidação da preservação do patrimônio local, bem como mecanismos de viabilização de projetos culturais, e afirma que Quixadá também tem o mesmo potencial.



PERSONAS

Nome: Maria Benedita Carleana

Idade: 48 anos

Profissão: Microempreendedora

Categoria: Moradora Local

Contexto Social: Maria se mudou a cidade há pouco tempo para empreender e morar com o filho que veio estudar em uma universidade local, conhece Quixadá pouco e não sabia da existência de um museu local ou algo do gênero. Maria costuma assistir TV nas horas vagas e foi justamente em uma reportagem que falava sobre ovnis que teve sua primeira impressão da cidade.



CENÁRIO

Maria, uma mulher de 48 anos, mora em Quixadá a pouco tempo, mas sempre soube que a cidade era palco de diversos acontecimentos envolvendo contato com alienígenas, por meio de reportagens e notícias que via na internet e televisão. Por conta disso, ela acabou se interessando pelo assunto, mas percebeu que a cidade de Quixadá não oferece meios para explorar essa temática, além de relatos contados em reportagens antigas em jornais. Entretanto, ao ir no supermercado próximo de sua casa, viu um cartaz que informava sobre uma exposição ufológica, que seria feita em uma sala com projeções, prometendo trazer imersão e uma experiência nova à ela. Logo Maria se interessou, curiosa sobre a tal imersão que ouvira falar, que diferenciava-se na monotonia dos demais conteúdos disponíveis. Ela então desfrutou da experiência de ser abduzida, vivendo a sensação que se aproximava dos relatos que ela leu, trazida pela junção dos efeitos visuais e sonoros presentes na exposição.

CONCEITO DE CRIAÇÃO

“Experiência imersiva em primeira pessoa de como supostamente é o contato com alienígenas.”

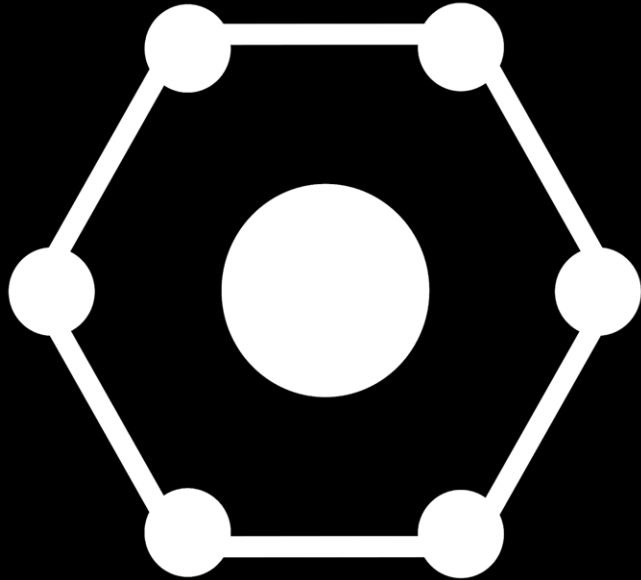
PRODUTO



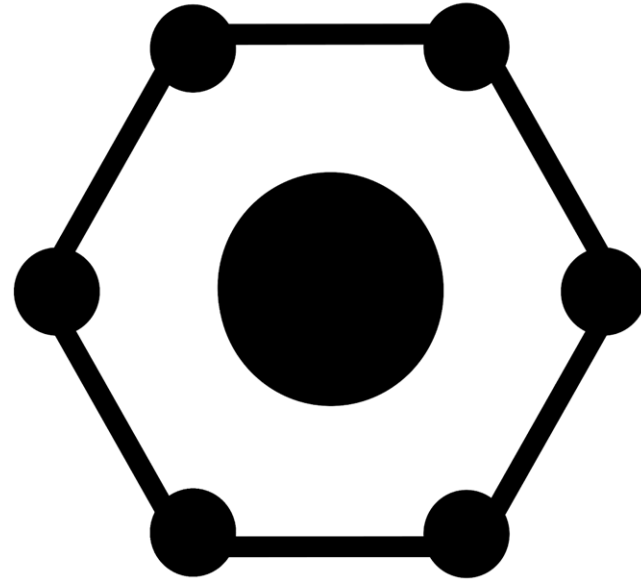
CAVE (Automatic Virtual Environment – Ambiente Automático Virtual de Caverna)

MARCA

HEX



HEX



PALETA DE CORES

#e6e5e5

R: 230
G: 229
B: 229

C: 8
M: 6
Y: 7
K: 0

#171717

R: 23
G: 23
B: 23

C: 59
M: 50
Y: 45
K: 86

TIPOGRAFIA

Fonte titular primária: **Integral CF Bold**

AÀÁBCÇDÊFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
&%#@*+=/°[]{}<>.,:;|\'"'_?!()012
3456789

Fonte descritiva secundária: **Orkney**

AĀBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZábcçdêfg
hijklmnopqrstuvwxyz&%#@*+=/°[]{}<>.,:;|\'"'_?
!()0123456789

PROJETO DE INTERFACE

Botão 1: Confirmação de escolha Opção 1

Botão 2: Confirmação de escolha Opção 2

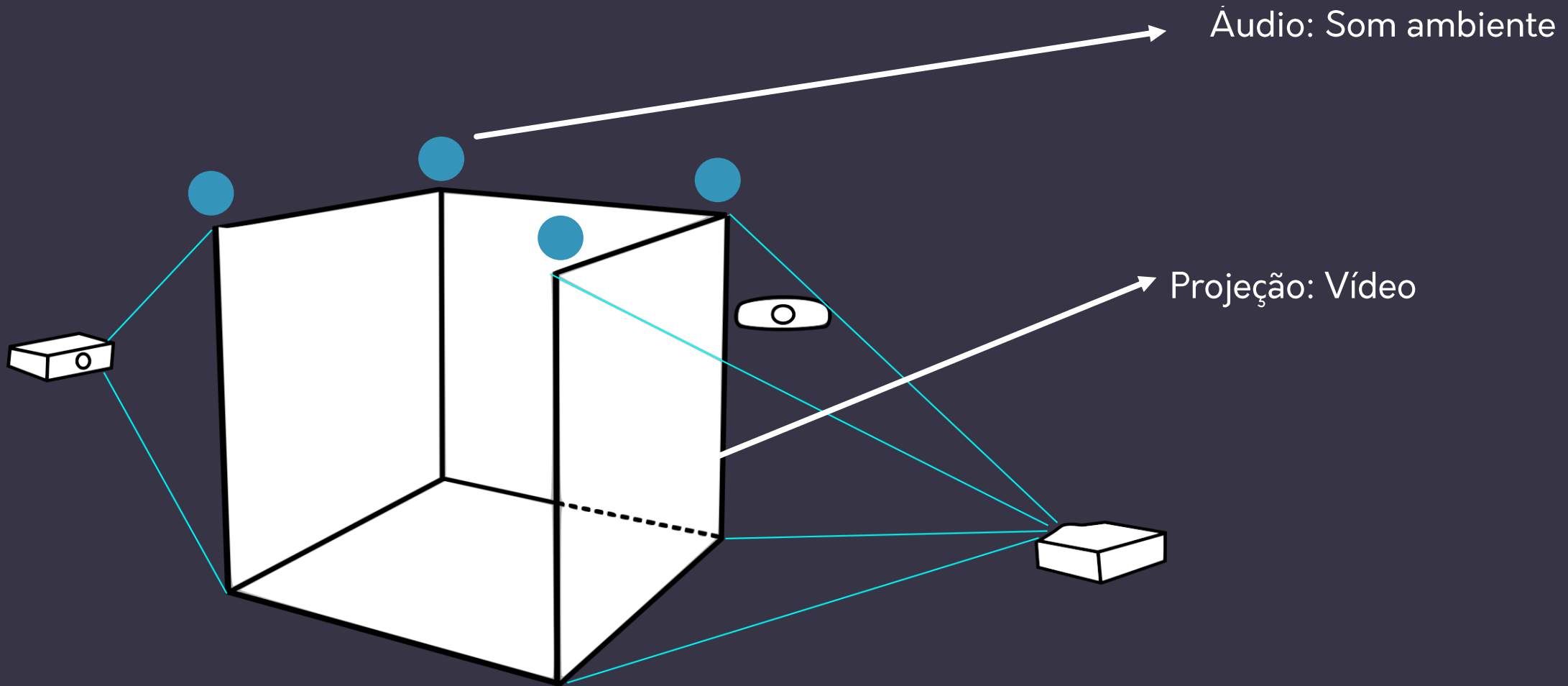


Ligar/Desligar: A projeção fica em stand-by aguardando a ação do usuário. A projeção inicia quando o botão é ativado e para quando desativado

PROJETO DE INTERFACE

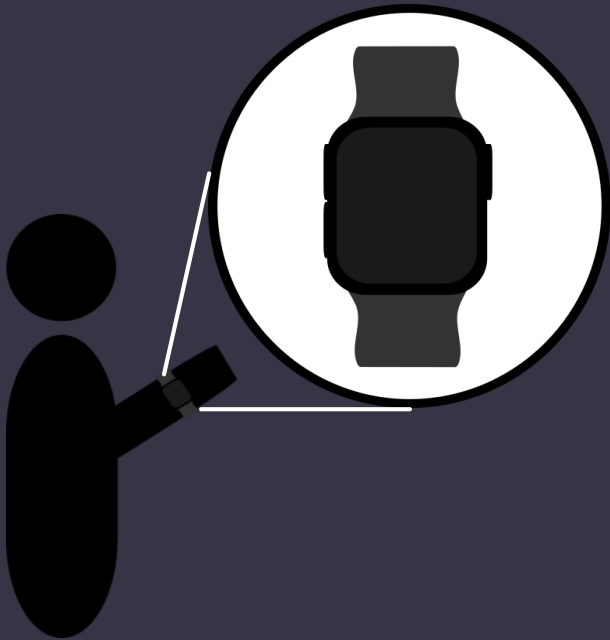


PROJETO DE INFORMAÇÃO

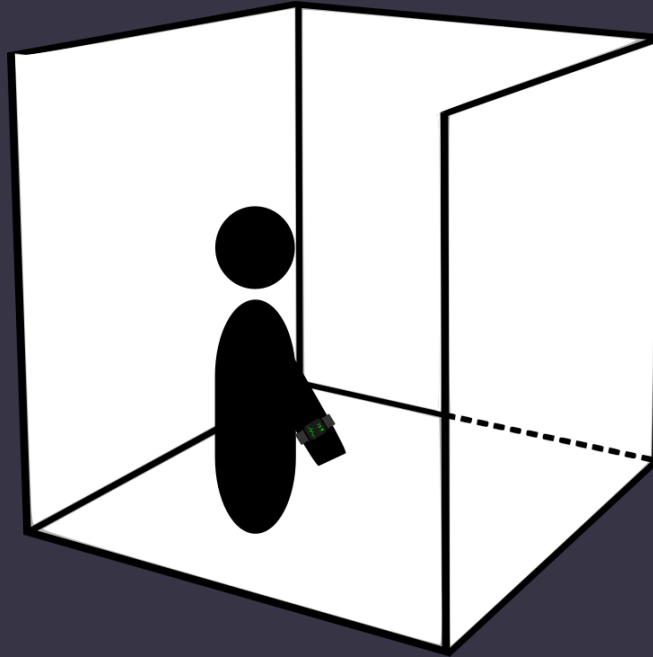


PROJETO DE NAVEGAÇÃO

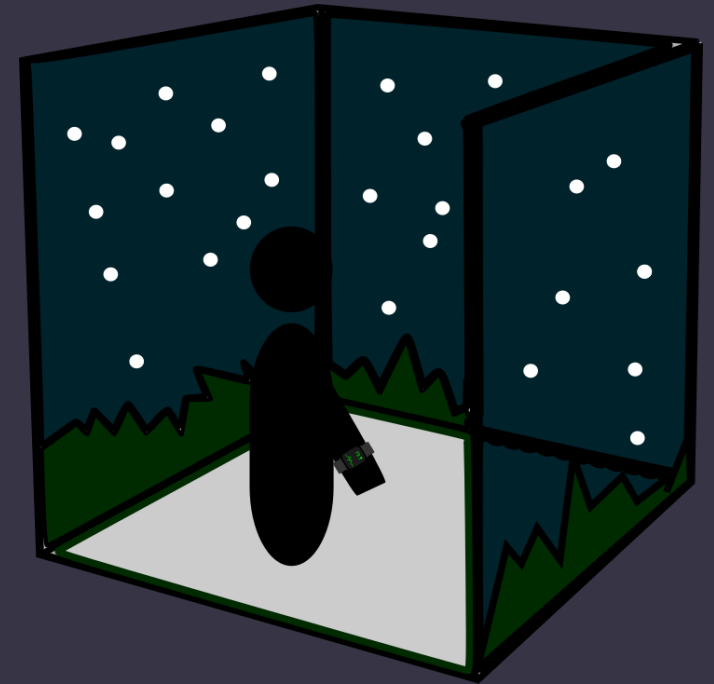
1 - Usuário coloca a pulseira.



2 - Apresentação começa com a confirmação do usuário.



3 - Usuário interage com a apresentação.



MATERIAIS E TECNOLOGIAS



Software MapMap



Casio XJ-l8300HN



Xiaomi Mi Band 3



Jbl Selenium C621p

OBRIGADO!