

**PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO PROJETUAL**

**PEDRO VICTOR  
MATEUS EMANUEL  
MARCIO GLEIDSON  
FELIPE NOBRE  
SAMUEL FABIÁN**

# SUMÁRIO

<b>Apresentação</b>	<b>05</b>
Problema	06
Objetivo	07
Público-Alvo	08
Personas	09
Cenário de uso	11
Linguagem de categoria	12
<b>Solução</b>	<b>14</b>
Estratégia de Design	15
Conceito de criação	16
Produto	17
Marca	18
Paleta de cores	19
Tipografia	20
Projetos específicos	21
Materiais e tecnologias	26
<b>Plano de Divulgação</b>	<b>27</b>

# **APRESENTAÇÃO**

**E**ste documento se trata da Proposta de Desenvolvimento Projetual da exposição HEX, desenvolvido pelos alunos de Design Digital da Universidade Federal do Ceará. A exposição é a ponte entre a cultura popular de mistérios cósmicos de Quixadá e a tecnologia eletrônica-digital para que se torne possível materializar uma experiência imersiva que aproxime, principalmente, o cidadão local de sua própria produção imagética cultural.

# 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 uma oportunidade de melhorar o turismo local e, consequentemente, a economia da cidade.

# OBJETIVO

**Geral:** Nosso objetivo é 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, com a finalidade de retornar uma parte expressiva da microcultura regional para a população local e turistas em forma de um produto cultural que intuita quebrar com a realidade cotidiana a partir da interação com uma narrativa hipermidiática apresentada a partir da realidade virtual.

**Específico:** Criar uma experiência envolvente e íntima ao usuário, onde a interatividade seja realizada partir da utilização de tecnologias eletrônicas digitais ligadas a internet das coisas.

# PÚBLICO-ALVO

Tendo como intuito a coleta de valores e conhecimentos prévios , foram realizadas duas pesquisas de campo na qual foram entrevistados 3 grupos de pessoas: moradores locais, visitantes da cidade e guias turísticos. Em análise aos dados obtidos, as principais afirmações coletadas em relação ao tema foram que, os motivos da presença por parte dos visitantes em Quixadá se deu por notícias na TV e pela internet, enquanto que por outro lado, guias turísticos e demais conterrâneos da cidade descrevem aparições misteriosas no céu principalmente a noite, supostamente presenciadas por familiares ou amigos próximos. Percebeu-se mediante a essas ocasiões que essas pessoas demonstram uma certa disposição ao falar sobre o assunto, o que impulsionou a decisão de destinar nossa proposta a uma faixa etária compostas por elas, que corresponde a adolescentes desde os 14 anos até adultos no máximo aos 50 anos de idade.

# PERSONAS

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.

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.

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 DE USO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incident ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem.

# LINGUAGEM DE CATEGORIA

Projetos similares tem como natureza causar uma interação do público com suas obras partindo de um contato contemplativo. Geralmente se utilizam de tecnologias como projeção mapeada, sons, projeção espacial e conteúdo audiovisual, sempre de alguma forma causando a imersão do indivíduo na obra.



## OUCHHH

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

Pontos positivos:

# OBSCURA

## OBSCURA DIGITAL

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.

# SOLUÇÃO

# ESTRATEGIA DE DESIGN

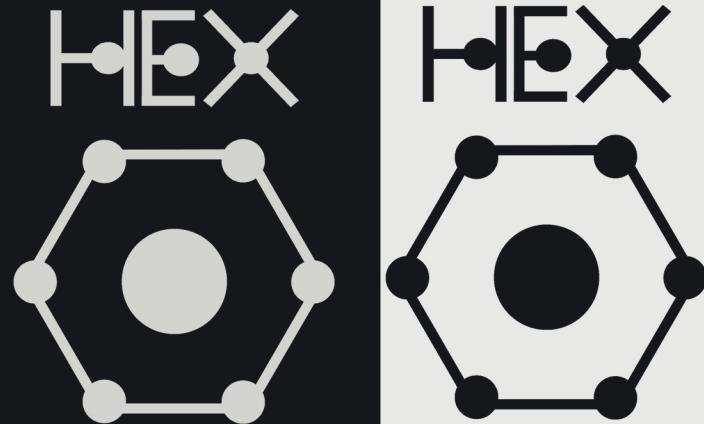
# CONCEITO DE CRIAÇÃO

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

# PRODUTO

O produto será uma C.A.V.E. em que os visitantes irão interagir com o tema alienígena. C.A.V.E. (Cave Automatic Virtual Environment) é uma sala fechada onde são projetados nas 3 dimensões objetos em 3D onde o usuário poderá interagir com este ambiente.

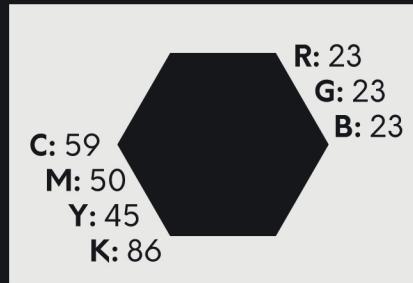
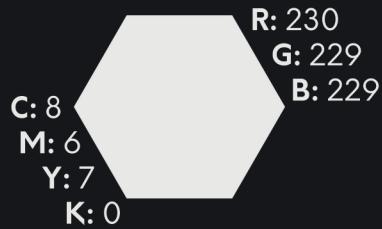
# MARCA



HEX vem de hexágono, uma figura recorrente em agroglifos e também soa como uma abreviação de “experiência”, que é o justamente o que a instalação se propõe a dar ao usuário. A logomarca representa um hexágono rodeado de círculos, obedecendo padrões encontrados em agroglifos, consequentemente remetendo a uma nave extraterrestre. As esferas ligadas pelas linhas do hexágono em um fundo preto lembram constelações, dando também uma ideia de rotação como em um sistema solar.

# PALETA DE CORES

A paleta de cores é composta por um cinza carbonico e um cinza claro, ambas as cores foram abstraídas para que representassem a luz e a vasta escuridão presente no espaço.



# TIPOGRAFIA

## INTEGRAL CF

O modelo tipográfico a ser utilizado em títulos é a fonte Integral CF Bold, por conta de seus traços grossos e austeros, que trazem um tom dramático, chamam bastante a atenção do leitor, além de remeter a um aspecto moderno e futurista.

**AA  
ABCDEFGHIJ  
KLMNOPQRS  
TUVWXYZ12  
34567890!?**#

## Orkney

A fonte de apoio utilizada é a Orkney, sendo inserida em todos os textos corridos do projeto. Ela apresenta uma boa leituraabilidade.

Aa  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
klmnopqrstuvwxyz  
uvwxyz12  
34567890  
!?

#

# **PROJETOS ESPECÍFICOS**

# PROJETO DE INFORMAÇÃO

# PROJETO DE INTERFACE

# PROJETO DE NAVEGAÇÃO

# PROJETO DE INTERAÇÃO

# MATERIAIS E TECNOLOGIAS

**Projeção Mapeada:** O projetor XJ-l8300HN da Casio é o ideal para o projeto, possui 5000 lúmens, reproduz em 4K e tem ótimo contraste.

**Som:** A caixa de som Caixa Som Ambiente Jbl Selenium C621p se encaixa perfeitamente em ambientes fechados e reproduz áudios em alta fidelidade.

**Pulseira cardíaca:** A pulseira cardíaca inteligente Xiaomi Mi Band 3 atende ao propósito de medir o pulso do usuário para determinar os eventos que irão acontecer durante a imersão.

# **PLANO DE DIVULGAÇÃO**

Para os turistas, e também para o público local, será elaborado um banner digital e um vídeo conceitual para circular nas principais redes sociais (Facebook, Instagram e WhatsApp), e também, cartazes em formato A3 nos principais pontos da cidade, como em supermercados, universidades e rodoviária.