

# CONTATO

Imersão digital adequada a temáticas ufológicas da cultura local

FELIPE NOBRE  
MATEUS EMANUEL  
MÁRCIO GLEIDSON  
PEDRO VICTOR  
SAMUEL FABIÁN

# SUMÁRIO

<b>Apresentação</b>	<b>04</b>
Oportunidade	05
Objetivos	06
Público Alvo	07
Personas	08
Cenário de uso	11
Linguagem de Categoria	12
<b>Solução</b>	<b>13</b>
Estratégias de Design	14
Conceito de Criação	15
Produto	16
Marca	17
Paleta de Cores	18
Tipografia	19
<b>Projetos Específicos</b>	<b>20</b>
Projeto de informação	21
Projeto de Navegação	22
Projeto de Interação	23
<b>Materiais e Tecnologias</b>	<b>24</b>
<b>Plano de divulgação</b>	<b>26</b>

APRESENTAÇÃO

# OPORTUNIDADE

Quixadá é reconhecida nacionalmente pelas suas lendas envolvendo acontecimentos ufológicos misteriosos, entretanto isto não é explorado pela iniciativa pública nem privada, logo há uma oportunidade de apropriar-se desse tema para angariar mais turismo e interatividade entre pessoas em ambientes culturais locais(museus, centros culturais), que além de nunca terem recebido nenhum trabalho da temática ufológica, também nunca usaram tecnologias contemporâneas em suas exposições.

# OBJETIVOS

## **Geral**

Oferecer uma exposição de imersão digital, de acesso gratuito, que fomente a atividade cultural de Quixadá explorando elementos da ufologia local.

## **Específicos**

Retornar uma parte expressiva da microcultura regional para a população local e turistas em forma de produto cultural que procura quebrar com a realidade cotidiana.

Divertir, entreter e criar uma experiência íntima com o usuário a partir de tecnologias eletrônicas digitais interativas.

# 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

**Nome:** Marta Cristina Germana Nunes

**Idade:** 18 anos

**Profissão:** Estudante

**Categoria:** Espectador

**Contexto Social:** Moradora local, usa na rotina celular e notebook, costuma passar o tempo em redes sociais, sair para festas, eventos e atividades culturais locais. Recém graduada na universidade, gosta de assistir filmes de ficção científica e suspense, faz caminhada semanalmente e admira muito as formações rochosas em volta da cidade.

**Importância no Projeto:** Como possível espectadora e moradora local, seu comparecimento em espaços culturais a levarão a partir da exposição, a conhecer mais esse lado enigmático da ufologia local que faz parte da cultura da cidade.





# PERSONAS

**Nome:** Lucas Filho Junior Meneses

**Idade:** 24 anos

**Profissão:** Assistente Administrativo

**Categoria:** Espectador

**Contexto Social:** Recém chegado na cidade, pratica Jiu Jitsu e joga futebol quando volta para a cidade natal e se mudou para Quixadá por novas oportunidades de emprego, curiosidade cultural e por perceber atribuições quase imediatas de amigos próximos sobre a cidade de um local com frequente aparição de OVNI's. Conhece filmes e documentários de pesquisadores gravados na cidade, como O Shaolin do Sertão e o Área Q. Sente-se desmotivado a quebrar a rotina casa-trabalho pois nota baixo incentivo das instituições locais em relação a historicidade do regional, diferente de seu lugar de origem onde visitasões e demais atividades culturais são bem incentivadas.

**Importância no Projeto:** Dados sobre o contexto social, bagagem cultural, anseios sobre o que espera na cidade no dia a dia e como o projeto pode mudar a rotina da população comum.



# PERSONAS

**Nome:** Maria Albertina de Almeida

**Idade:** 36 anos

**Profissão:** Curadora

**Contexto social:** Maria trabalha como curadora de museu há cinco anos e recebe durante todos os dias turistas ou moradores da cidade. Onde trabalha, Maria recebe diversas exposições relacionadas a artesanato, fotografia, pintura e demais linguagens que são habituais aos museus tradicionais, e afirma que nunca antes houve alguma exposição que levasse o espectador além de uma atividade contemplativa, muito menos alguma obra que se utilizasse de alguma tecnologia digital, ela também acha que é bem vindo novas experimentações na forma de mostrar conteúdo no local, inclusive com temáticas como mitos, histórias e lendas da cidade.

**Importância no Projeto:** A exploração de temas ainda não abordados junto com novas tecnologias que promovam a interatividade é uma potencial alavancada no número de frequentadores em museus ou espaços similares, gerando renda a partir do turismo e dando às pessoas experiências diferenciadas.



# CENÁRIO DE USO

Lucas passou a frequentar Quixadá a fim conhecer a cidade , ver de perto as edificações históricas remanescentes, a bela barragem do Açude Cedro e também conhecer algum museu local. Ele ficou sabendo de uma exposição que estava em um centro cultural local chamada Contato, que era sobre ufologia. Achou muito interessante pois já tinha assistido um documentário que cita a cidade como ponto de frequente aparição de discos voadores, além de ter visto também algumas matérias na televisão sobre o assunto. Ao sair da instalação, ele se divertiu bastante com as simulações, ao ter uma experiência próxima dos que as pessoas relataram nas famosas histórias ufológicas da cidade de Quixadá. Apesar de não acreditar inicialmente nessa questão de abduções, depois da experiência vivenciada, Lucas passou a refletir sobre a infinidade do universo e o quanto a humanidade ainda precisa evoluir não apenas tecnologicamente como pela questão do cuidado com o planeta, que assim como a ciência universal já descobriu planetas com condições favoráveis à vida, possivelmente a humanidade não é o único ser de vida inteligente existente.

# 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.



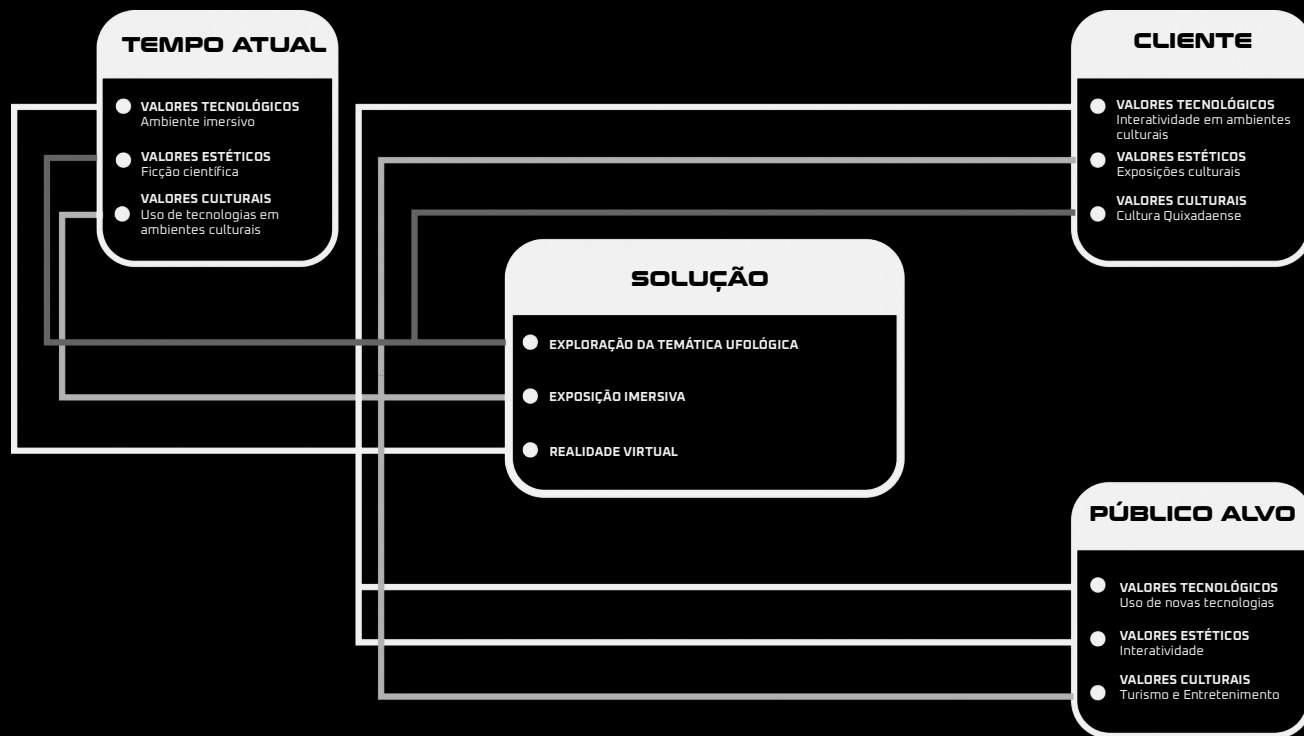
Estúdio especializado em produções artísticas com utilização de vídeo projetores, além de animação em 3D e ilusão de ótica.

**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.

SOLUÇÃO

# ESTRATÉGIA DE DESIGN



# CONCEITO DE CRIAÇÃO

“Experiência imersiva em primeira pessoa de como são os supostos contatos imediatos relatados em Quixadá.”

# PRODUTO

O projeto Contato é uma exposição imersiva que usa realidade virtual para explorar a temática ufológica quixadaense, promovendo a interatividade em ambientes culturais através do uso de novas tecnologias digitais.



# MARCA

"Contato" vem de "contato imediato", um termo da ufologia que significa o encontro entre seres humanos e seres extraterrestres. A logomarca é escrita com a fonte Space Age, que com suas formas circulares arrojadas dão impressão de futurismo e um apelo intergalático.

# CONTATO

# PALETA DE CORES

As tonalidades escolhidas são cinzas foscas, um claro e outro escuro. Eles representam a luz celeste e a matéria escura do universo que juntas compõem o espaço e a infinidade de sua dimensão cósmica. No aspecto semiótico, essas duas cores são quali-signos da noite, o mesmo contexto em que se se passa o enredo da experiência imersiva do projeto.



# TIPOGRAFIA

A fonte *Space Age* é baseada em formas da tecnologia contemporânea, tem um aspecto moderno e uma pegada de espacialidade, na qual se encaixa no aspecto cósmico ficcional presente em nosso projeto. Em relação a fonte de apoio, a *Oxanium* possui traços assimétricos na qual detalham sua composição e facilitam a legibilidade.

SPACE AGE

ÀÀBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀB

CÇDÊFHIJKLMNOPQRSTUVWXYZE

0/0# @\*+=/'°AASPACE<sup>MISSION</sup>SP^CE<>.,;|\'"\_?!>

()0123456789

Oxanium

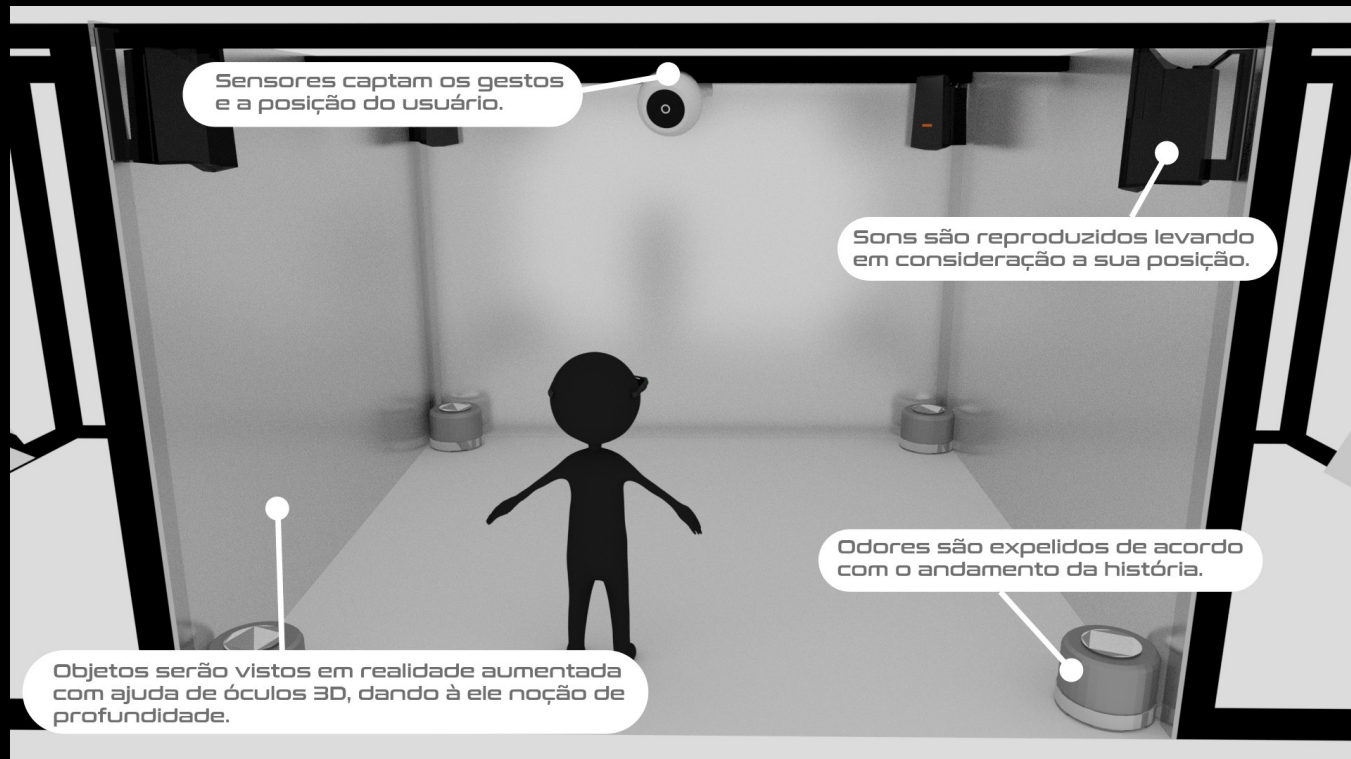
ÀÀBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZábcçdêfghijklmn

opqrstuvwxyz&%#@\*+=/'°[]{}<>.,;|\'"\_?!>

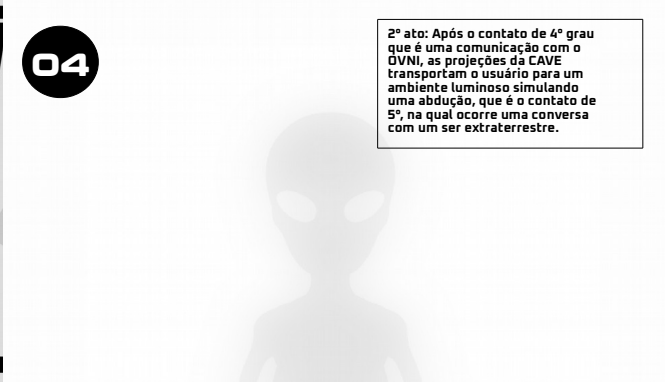
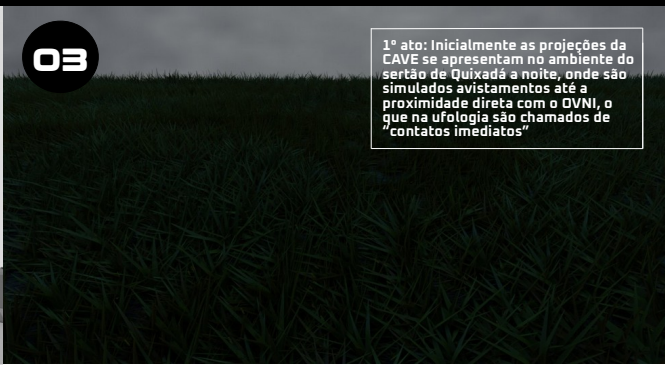
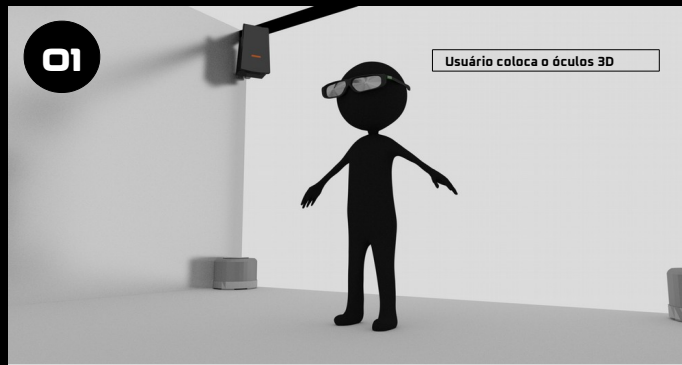
()0123456789

# PROJETOS ESPECÍFICOS

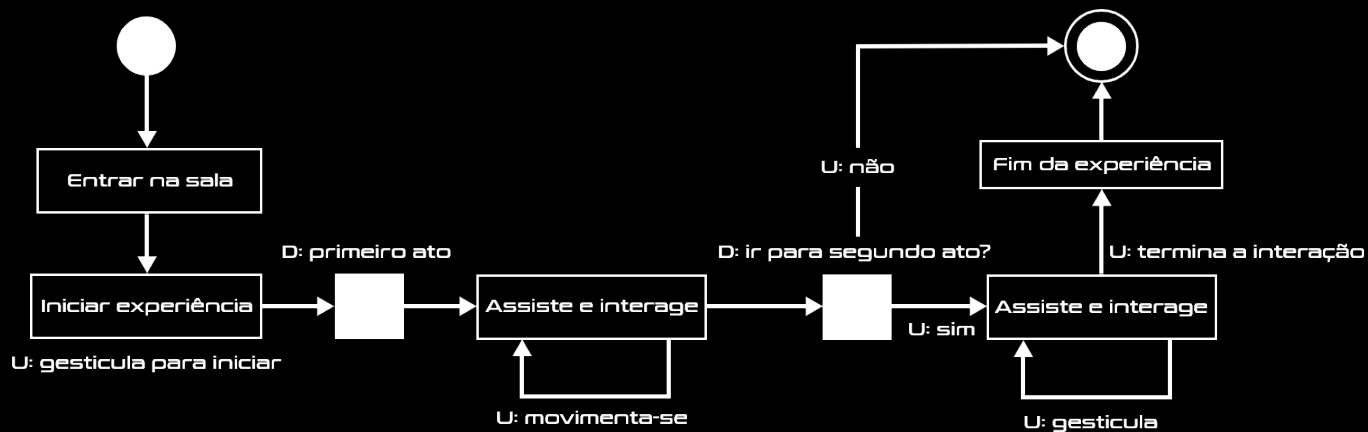
# PROJETO DE INFORMAÇÃO



# PROJETO DE NAVEGAÇÃO



# PROJETO DE INTERAÇÃO



# MATERIAIS E TECNOLOGIAS



- **PROJETOR CASIO XJ-L8300HN**  
Resolução 4K, precisão nos detalhes imagéticos.
- **ÓCULOS NVIDIA 3D VISION 2**  
Detalhamento de renderização gráfico de texturas, controle de profundidade da imagem 3D.
- **DIFUSOR DE AROMA 500 ML**  
Controle de duração do aroma, solubilidade com a água que não deixa o ar poluído, além do formato compacto no qual não ocupa muito espaço.
- **SMART CÂMERA ICANPRO**  
Sensor de alta precisão embutido, grande alcance na amplitude de captação.
- **CAIXA DE SOM JBL SELENIUM C621**  
Ideal para som ambiente, potente configuração acústica e som stereo limpo.
- **ESPELHO 50x50 cm**  
Fácil de transportar, importante na reflexão das paredes de projeção.
- **PAREDES DE ACRÍLICO 5x3 m**  
Tamanho proporcional a dimensão de reflexão dos espelhos da CAVE.

# PLANO DE DIVULGAÇÃO

Para os turistas e também 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.

# CONTATO

Imersão digital adequada a temáticas ufológicas da cultura local