

# CONTATO

Imersão digital adequada a temáticas ufológicas da cultura local

# 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.

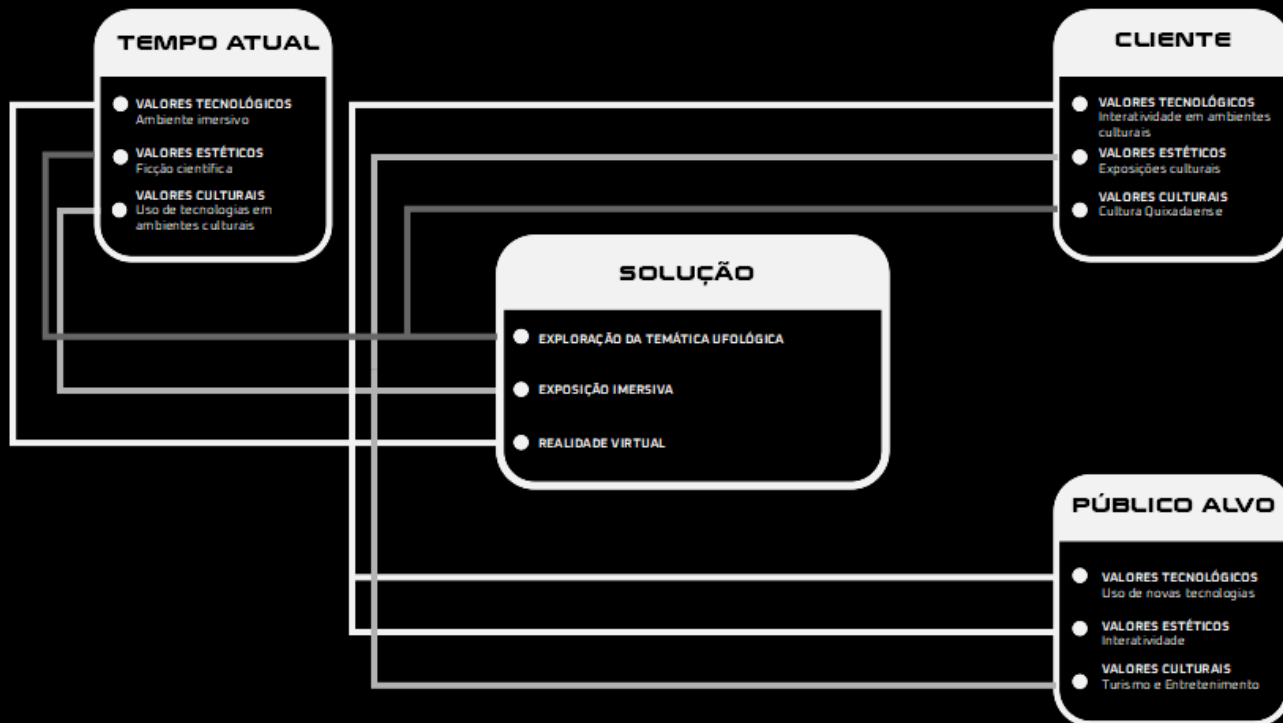
# Objetivos

- Valorização e exploração de mitos e histórias da cultura de Quixadá
- Entretenimento
- Interação com novas tecnologias
- Estimular a visita em locais públicos

# **Público Alvo**

Moradores e visitantes de Quixadá que tem curiosidade sobre os mistérios  
ufológicos locais.

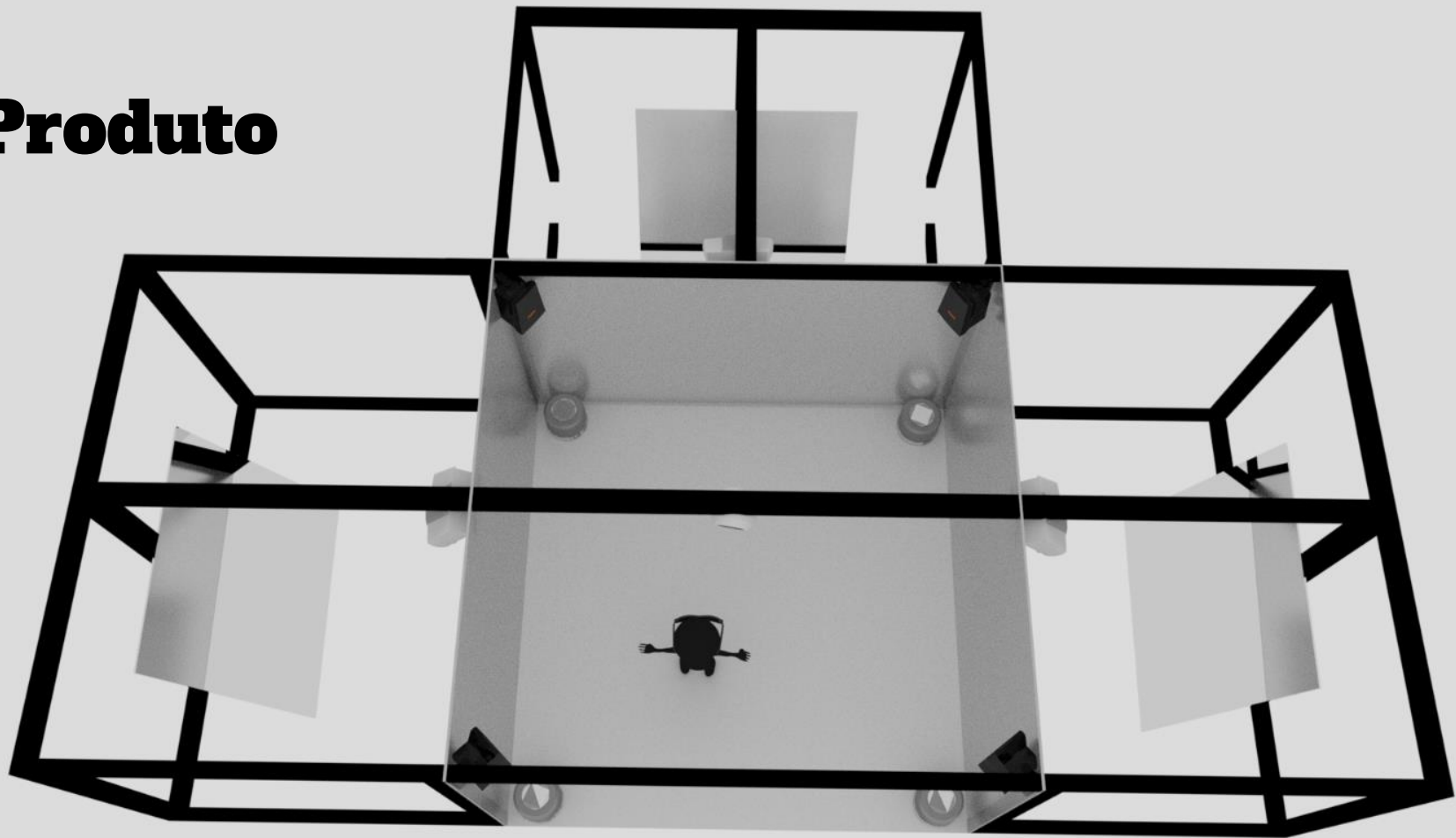
# Estratégias de Design



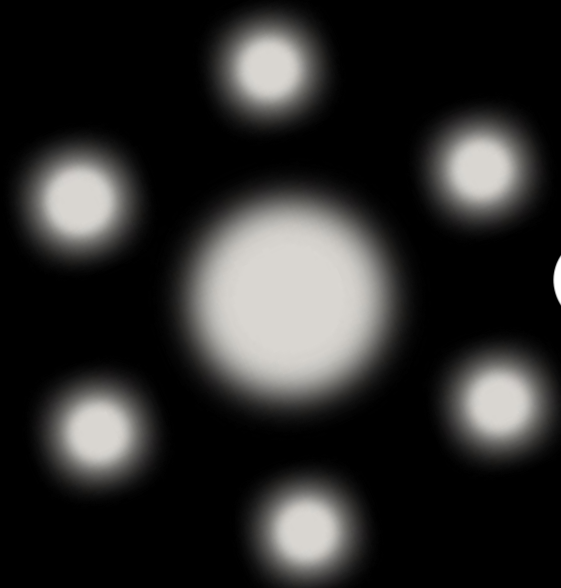
# Conceito de Criação

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

# Produto



**Marca**



CONTATO



# Paleta de Cores



# Tipografia

SPACE AGE

ÀÂBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÁÂ

ÇÐÊËFHJKLMNOPQRSTUVWXYZE

0/0# @\*+=/'°A<sup>MISSION</sup>SPACE<sup>MISSION</sup>SPACE<>.,;|\'"!~?!

()0123456789

Oxanium

ÀÂBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZábcçdêfghijklmn

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

()0123456789



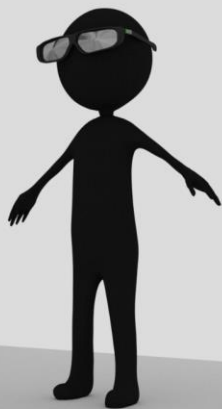
Sensores captam os gestos e a posição do usuário.

Sons são reproduzidos levando em consideração a sua posição.

Odores são expelidos de acordo com o andamento da história.

Objetos serão vistos em realidade aumentada com ajuda de óculos 3D, dando à ele noção de profundidade.

01



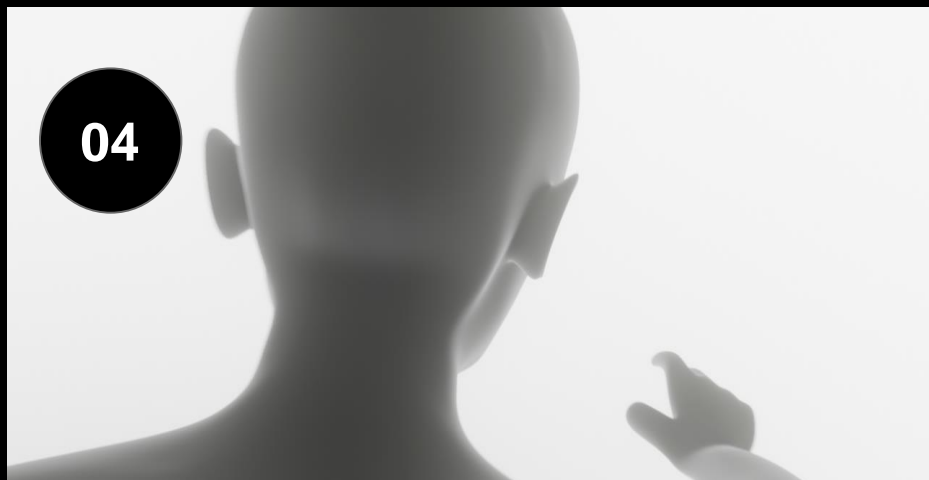
03



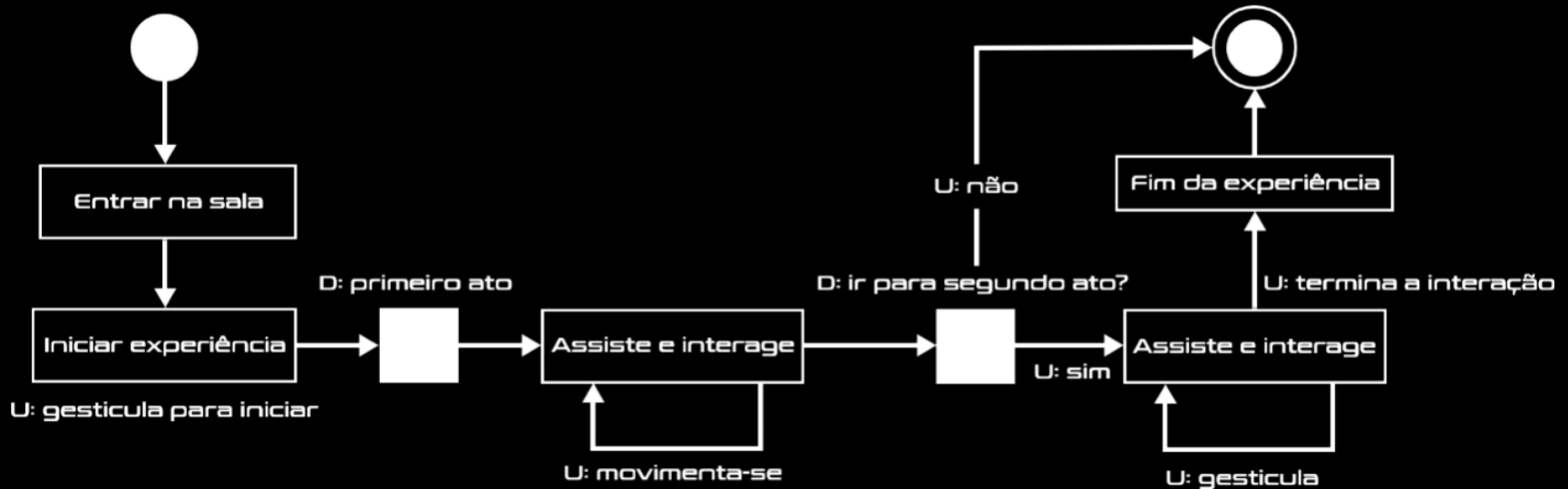
02



04



# Projeto de Interação



# Materiais e Tecnologias

