

CONTATO

Imersão a partir de projeções adequadas a temáticas ufológicas e
enigmáticas da cultura local

CONTATO

Imersão a partir de projeções adequadas a temáticas ufológicas e
enigmáticas da cultura local

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

SUMÁRIO

Apresentação	05
Oportunidade	06
Objetivos	07
Público Alvo	08
Personas	09
Cenário de uso	13
Linguagem de Categoria	14
Solução	15
Estratégias de Design	16
Conceito de Criação	17
Produto	18
Marca	19
Paleta de Cores	20
Tipografia	21
Projetos Específicos	22
Projeto de informação	23
Projeto de Navegação	24
Projeto de Interface	25
Projeto de Interação	26
Materiais e Tecnologias	27
Plano de divulgação	29

APRESENTAÇÃO

OPORTUNIDADE

Quixadá é uma cidade conhecida pelas suas histórias envolvendo Objetos Voadores Não Identificados (OVNI) e abduções, sendo muitas 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 eles, Rachel de Queiroz. Perde-se uma oportunidade de melhorar o turismo local e, conseqüentemente, a economia da cidade.

OBJETIVOS

Geral

Oferecer uma exposição imersiva artística experimental, de acesso gratuito, que fomente a atividade cultural de Quixadá

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 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

Texto aqui

PERSONAS

Texto aqui

PERSONAS

Texto aqui

PERSONAS

Texto aqui

CENÁRIO DE USO

Texto aqui

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.



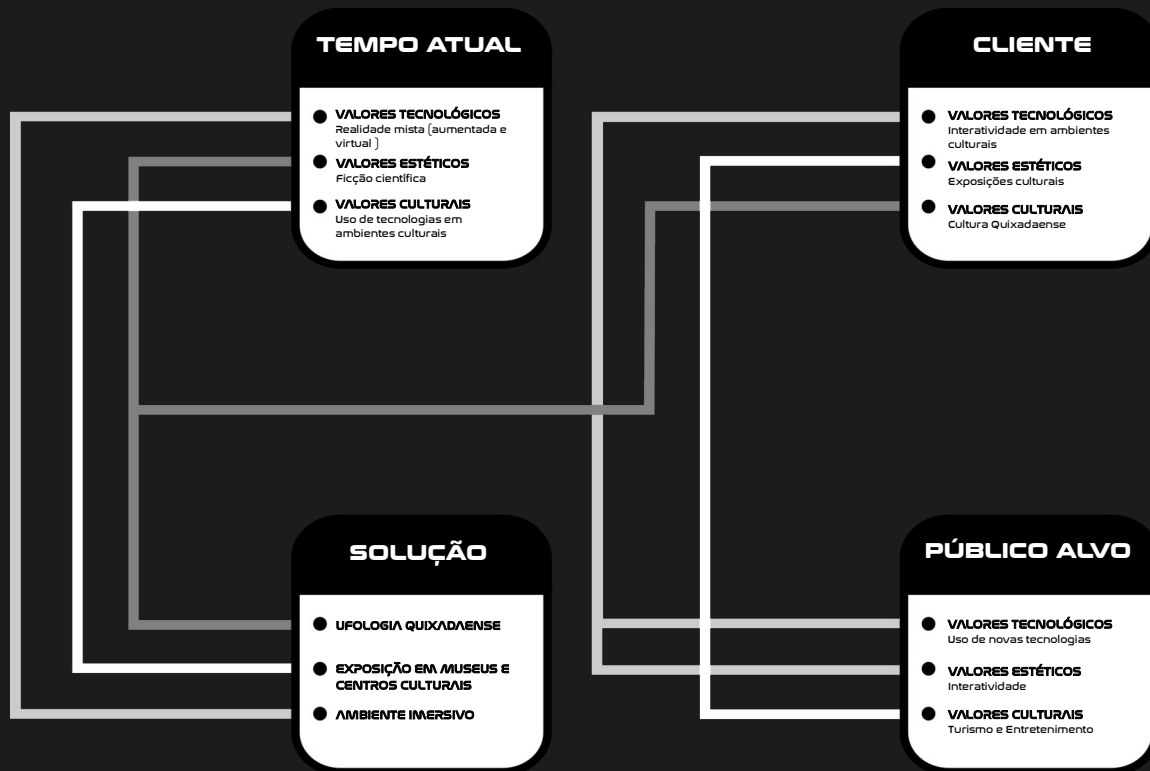
Estúdio especializado em produções artísticas com utilização de vídeo projetores, além de animação em 3D e ilusão de ótica.

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

ESTRATÉGIAS DE DESIGN



CONCEITO DE CRIAÇÃO

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

PRODUTO

Texto aqui

MARCA

PALETAS DE CORES

Essas tonalidades se encontra observáveis no céu noturno onde se passa a experiência proposta pela instalação.



TIPOGRAFIA

A fonte *Conthrax* 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 *Nasalization Rg* possui traços e o próprio nome referenciados pela agência espacial NASA, responsável por investigações de fenômenos fora da Terra, o que entra em tópico a existência de vida fora da planeta, aspecto esse fomentado pelo nosso projeto, além de outro detalhe de sua composição que é a leiturabilidade.

Títulos: Conthrax Heavy

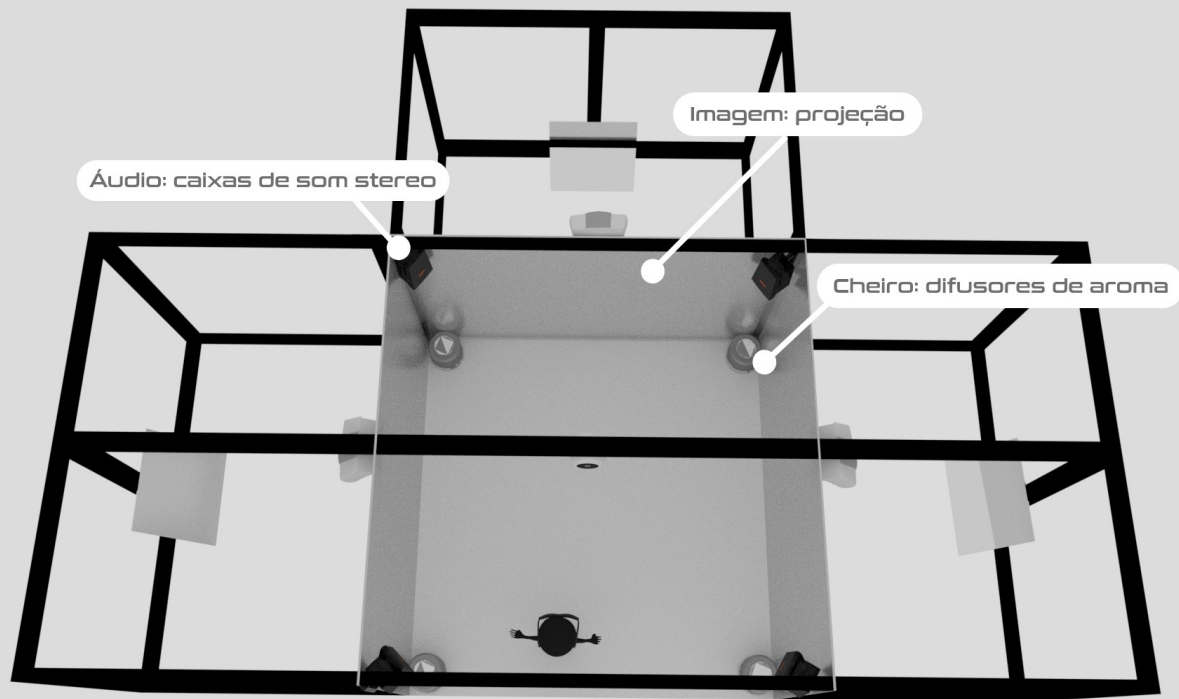
AÀBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZábcçdêfghijklmno
pqrstuvwxyz&%#@*+=/'°[]{}<>.,;|\'"_?!()0123456789

Descrições: Nasalization Rg

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

PROJETOS ESPECÍFICOS

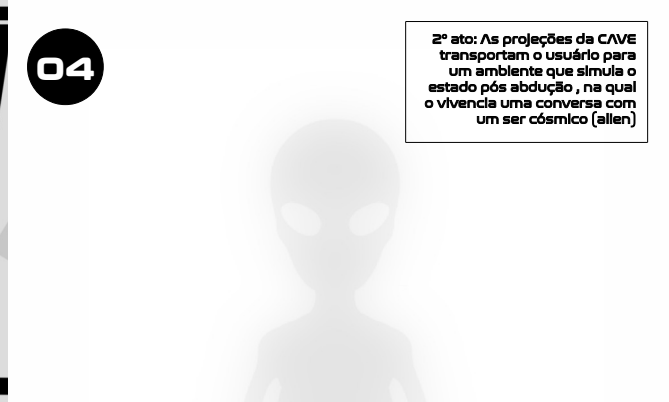
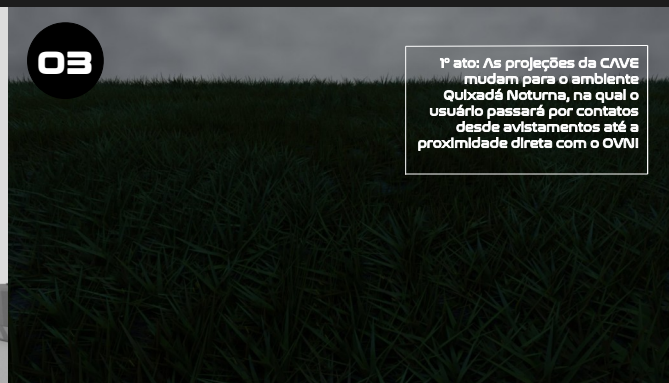
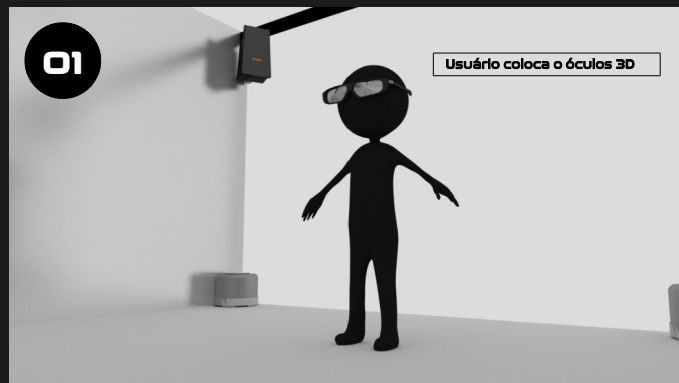
PROJETO DE INFORMAÇÃO



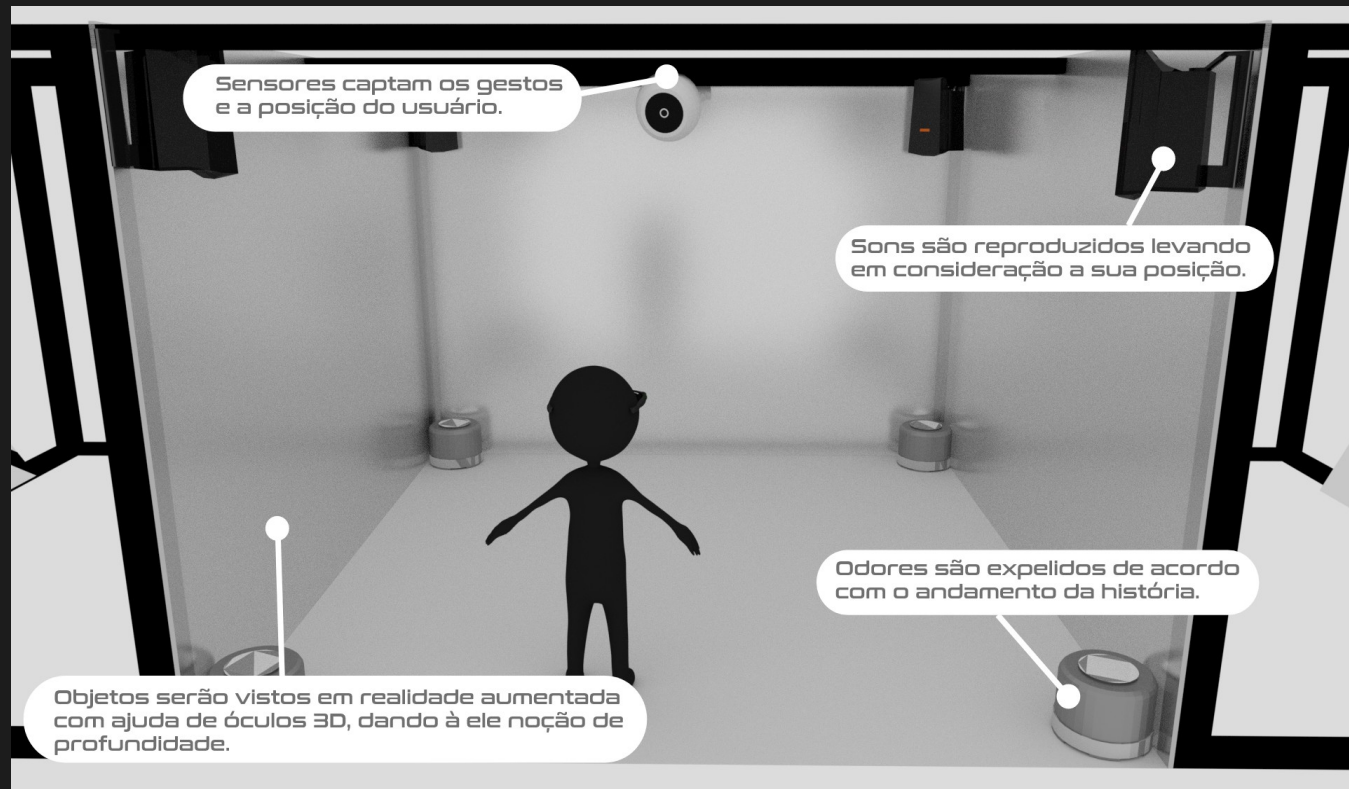
PROJETO DE INTERFACE

Texto aqui

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 na 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 20x20 cm**
Fácil de transportar, importante na reflexão das paredes de projeção.

PLANO DE DIVULGAÇÃO

Texto aqui