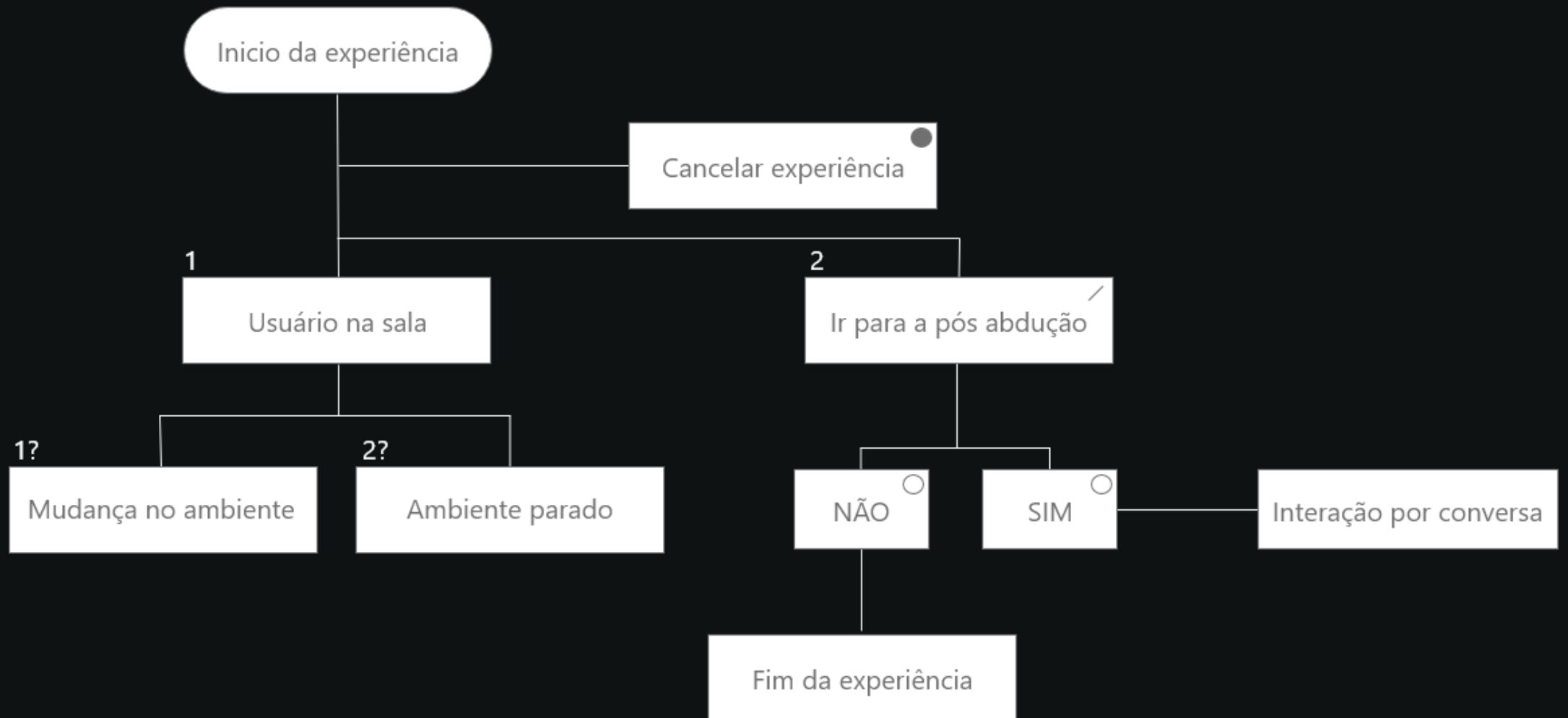


# CON.TATO

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

# MODELO DE TAREFAS



# CONTATO

## Instruções

Olá aventureiro(a), talvez em algum momento desta noite misteriosa você precise executar esses movimentos

### SIM

Para dizer sim, acene com a cabeça para cima e para baixo

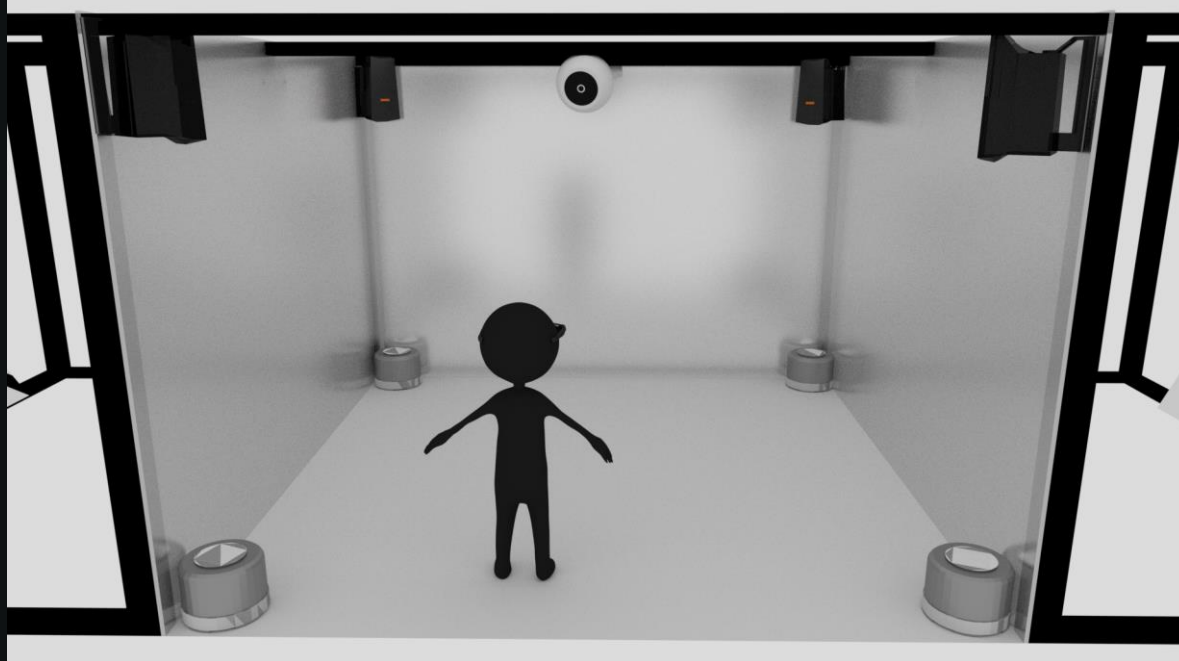
### NÃO

Para dizer não, acene com a cabeça para os lados

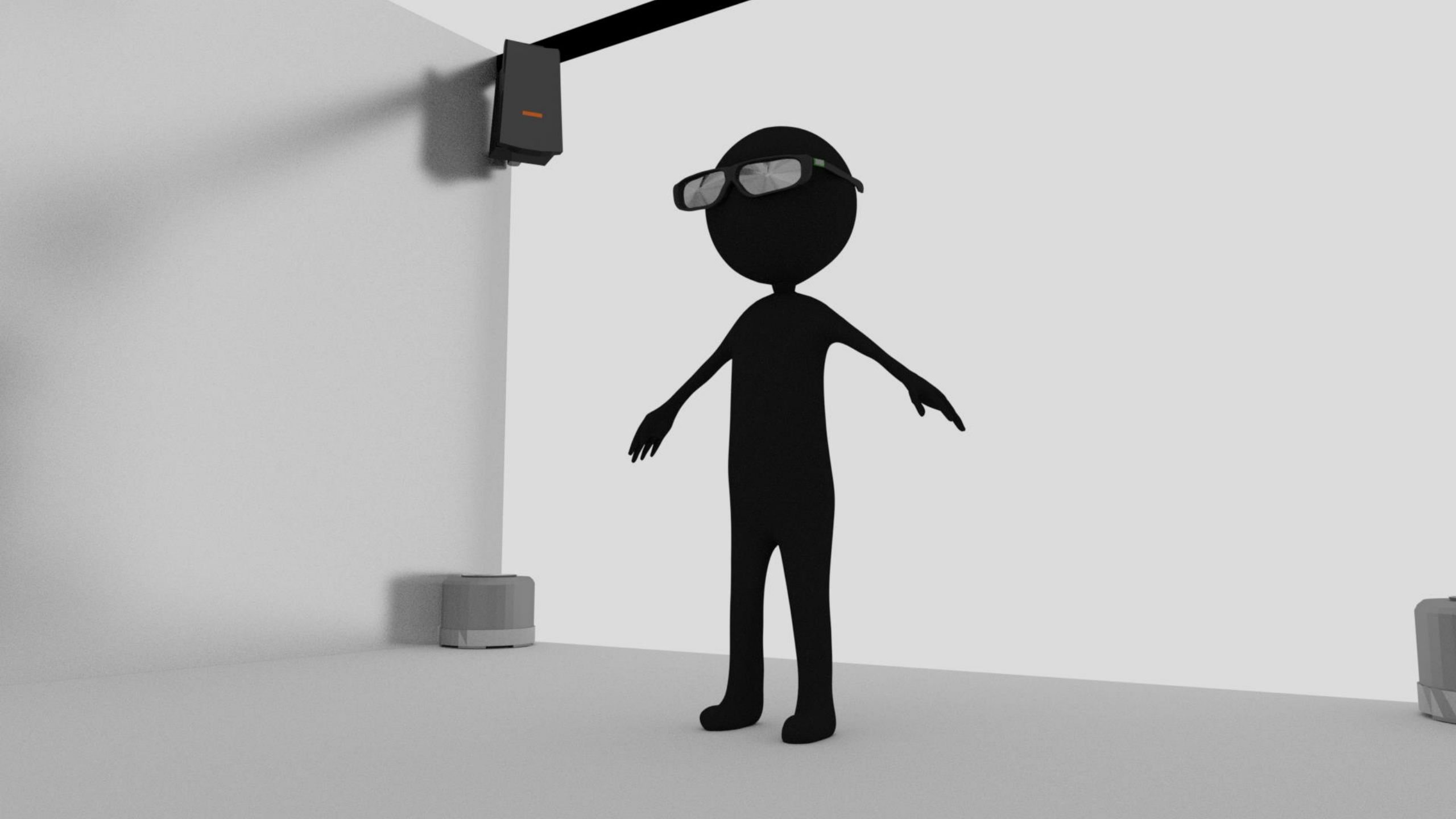
# DESIGN ALTERNATIVO

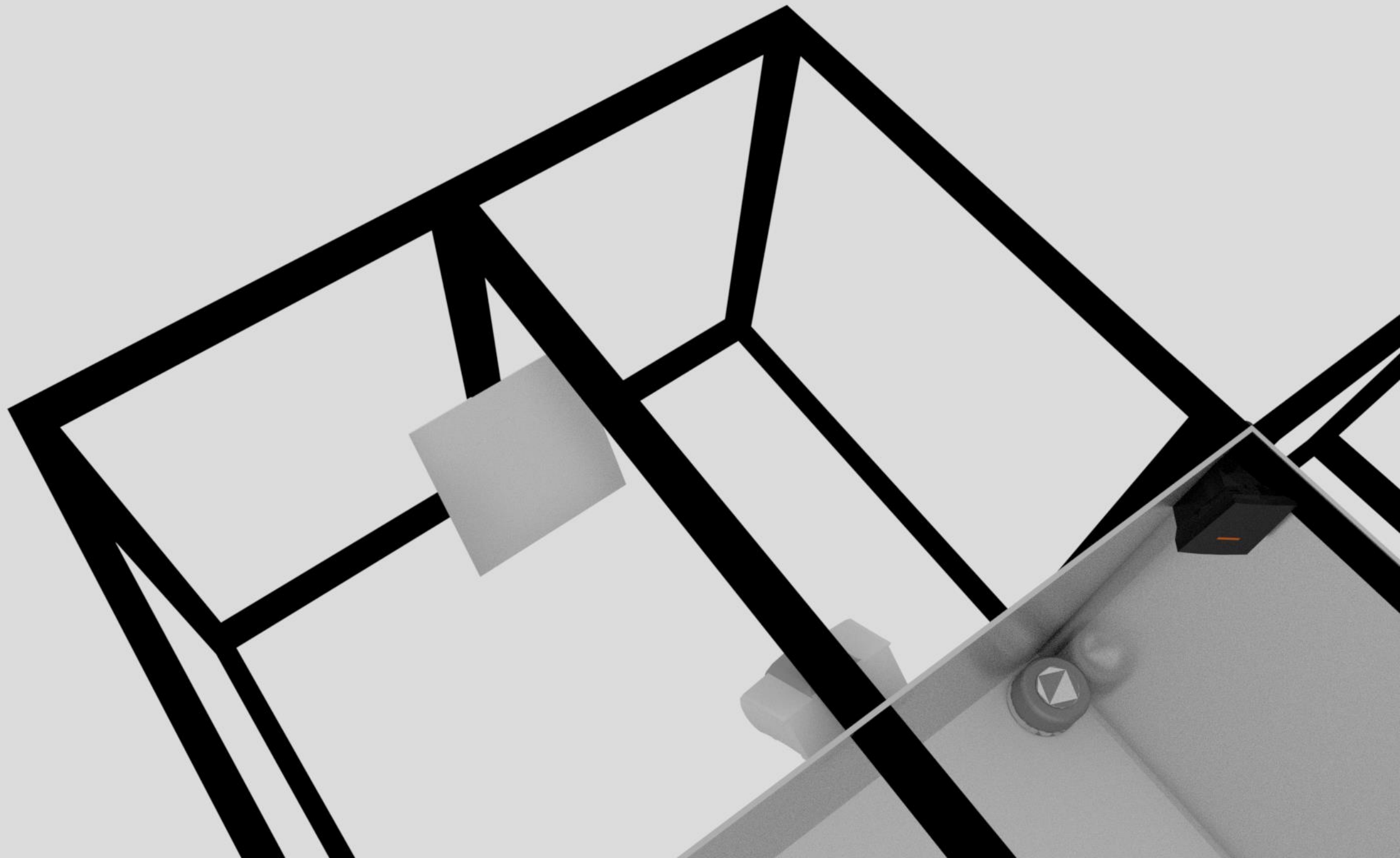
Interação por meio de teclas que apareceriam na tela e que seriam ativadas por meio de gestos utilizando sensores

# PROTÓTIPO

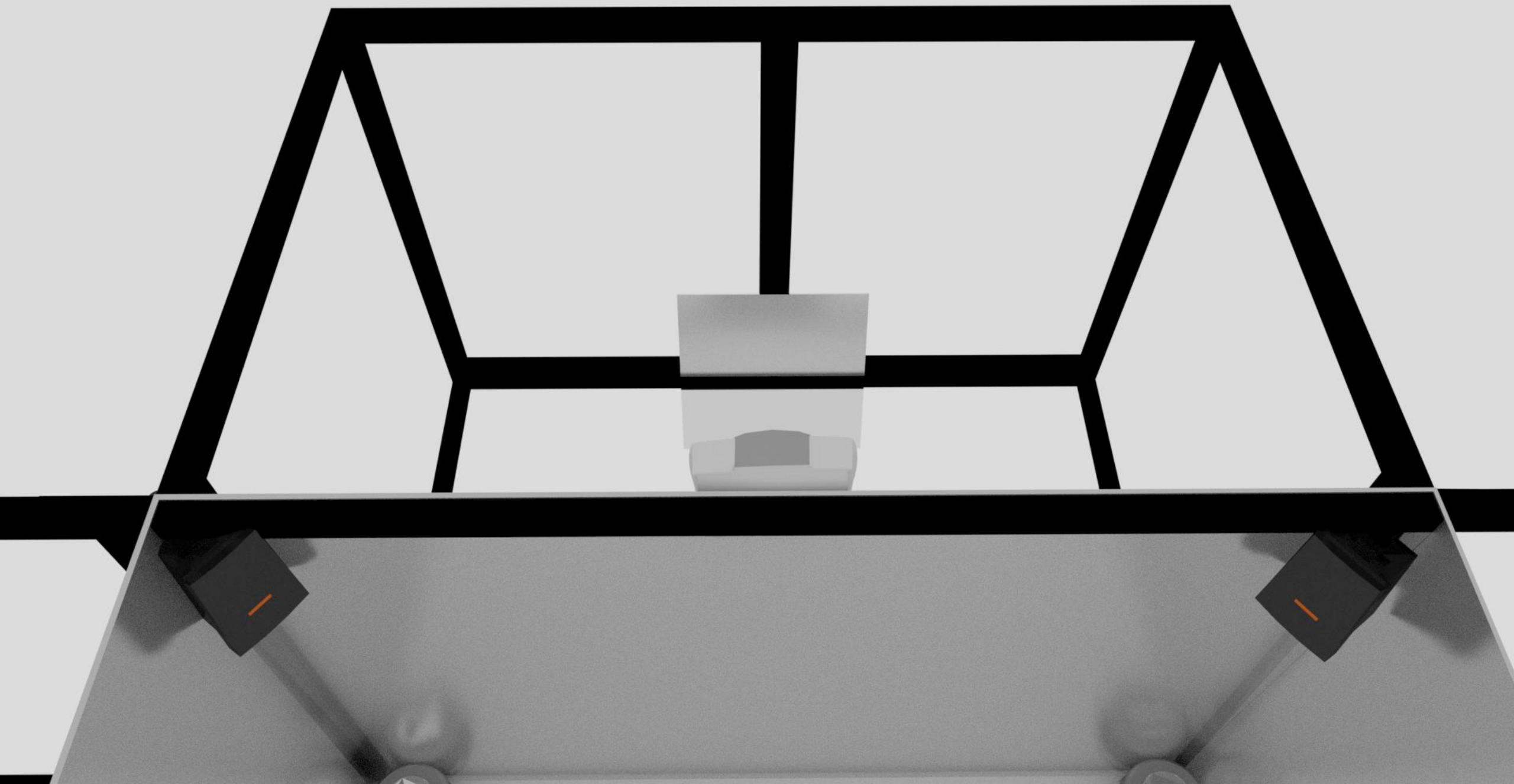


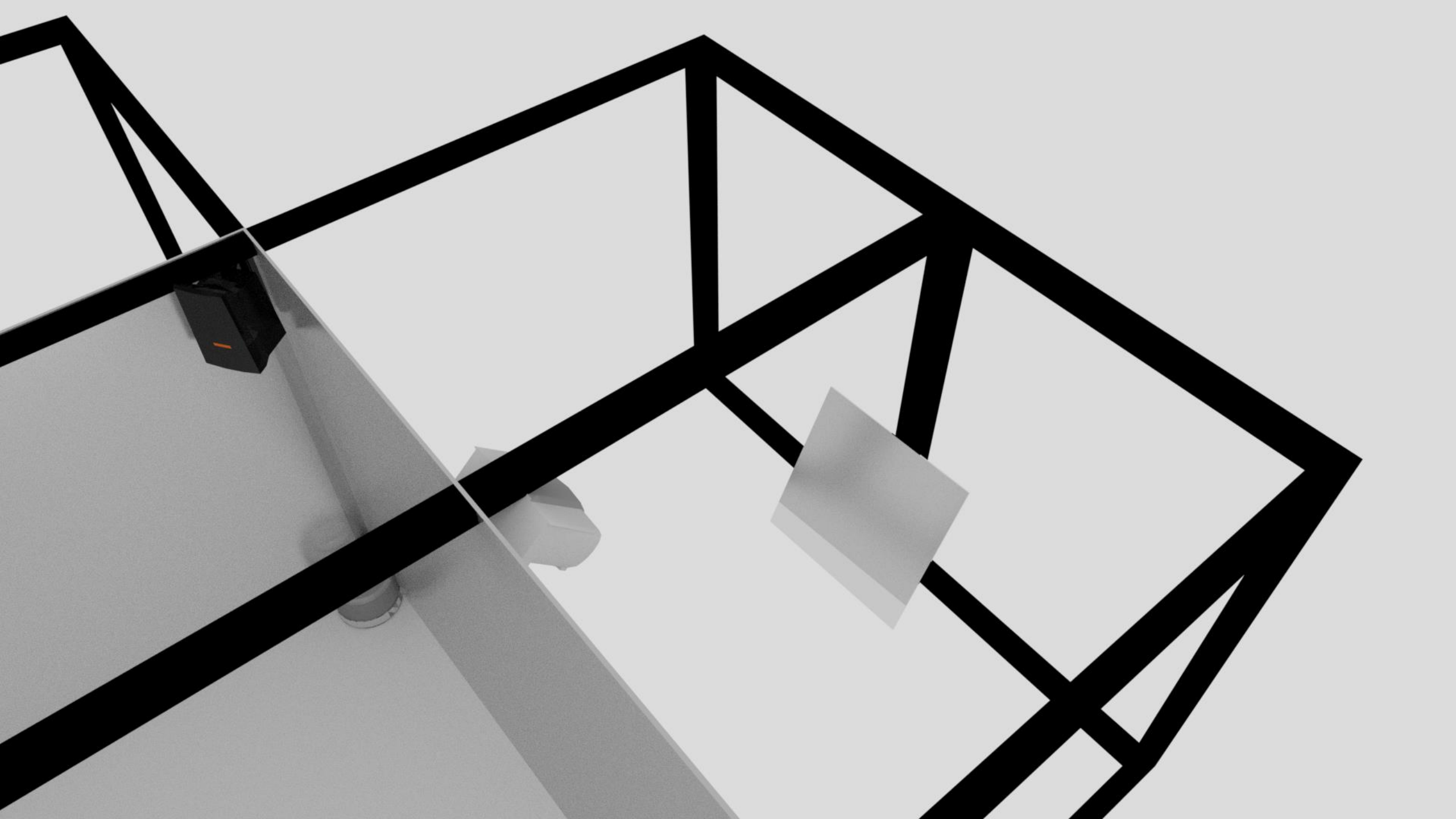


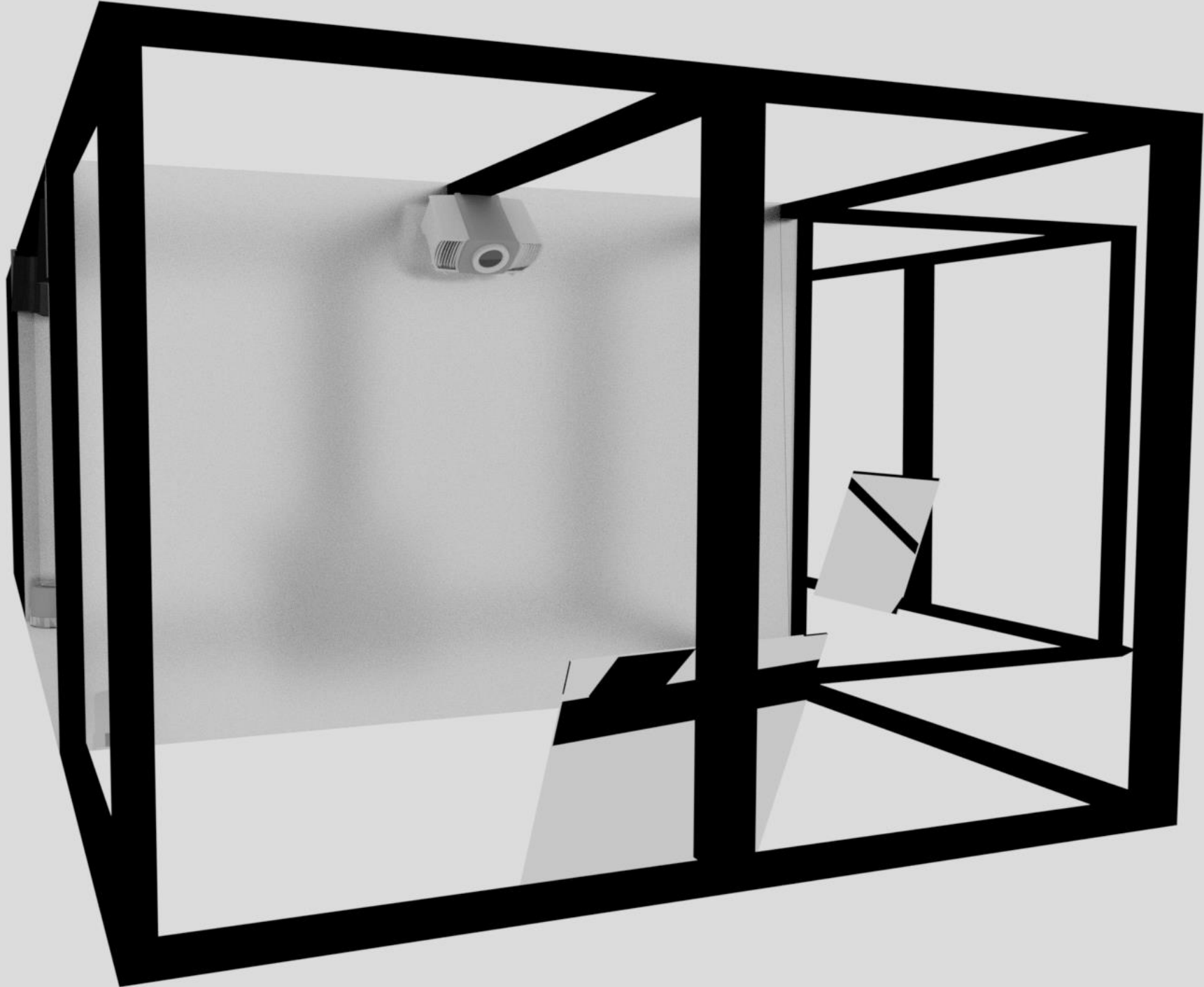


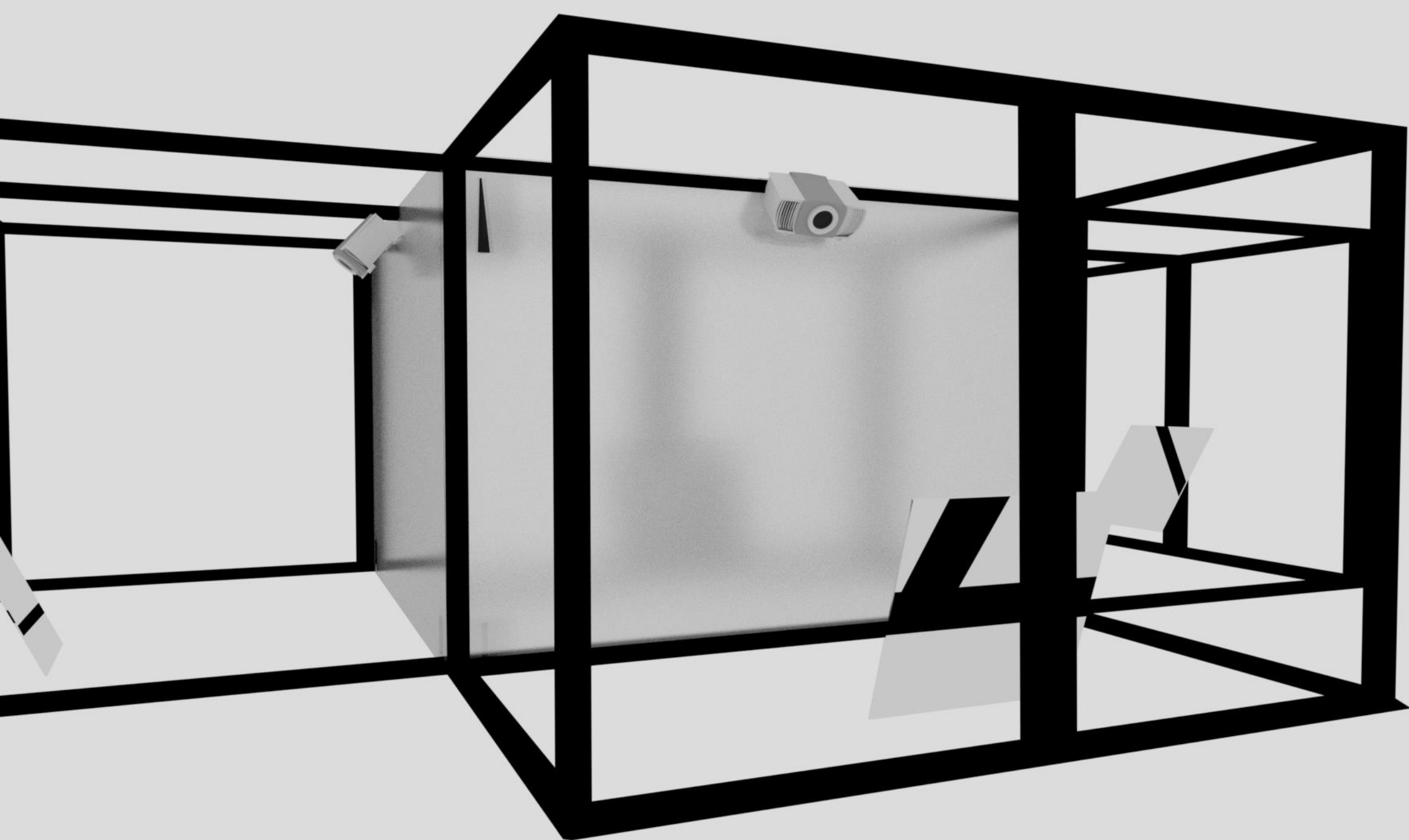


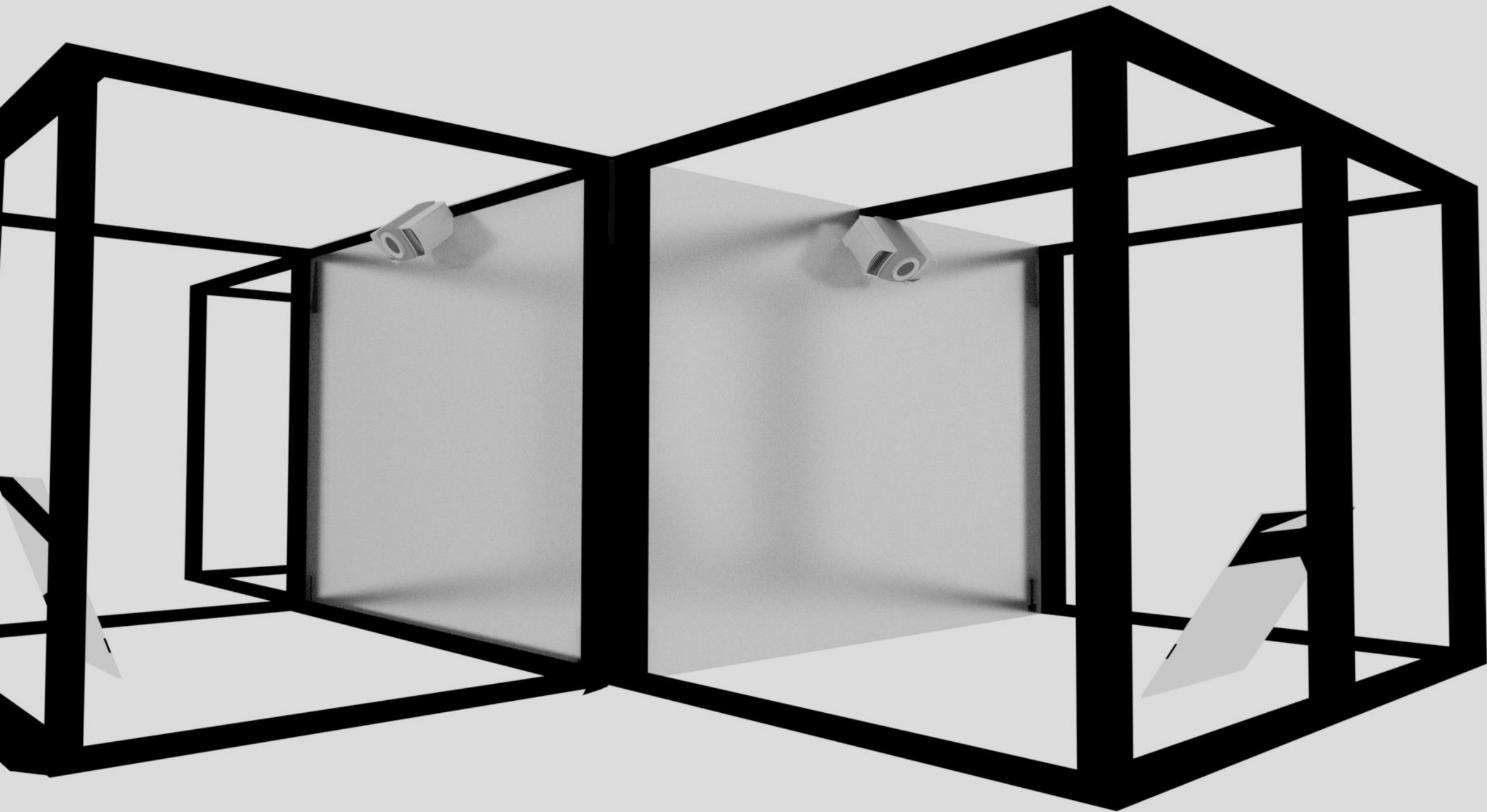












# CENÁRIO DE USO

Neste cenário o usuário vai até o fim da experiência. Uma equipe da produção da CAVE coloca os óculos estereoscópicos no usuário e dá instruções de uso para a interação com o sistema. Ele então recebe a permissão para adentrar a sala onde interage com o ambiente por meio de movimentos e gestos. O ambiente sofre alterações de acordo com a entrada do usuário e o leva para o clímax da experiência onde ele tem uma interação (conversa) com o sistema. Ao término da interação ele sai do ambiente e remove os óculos.

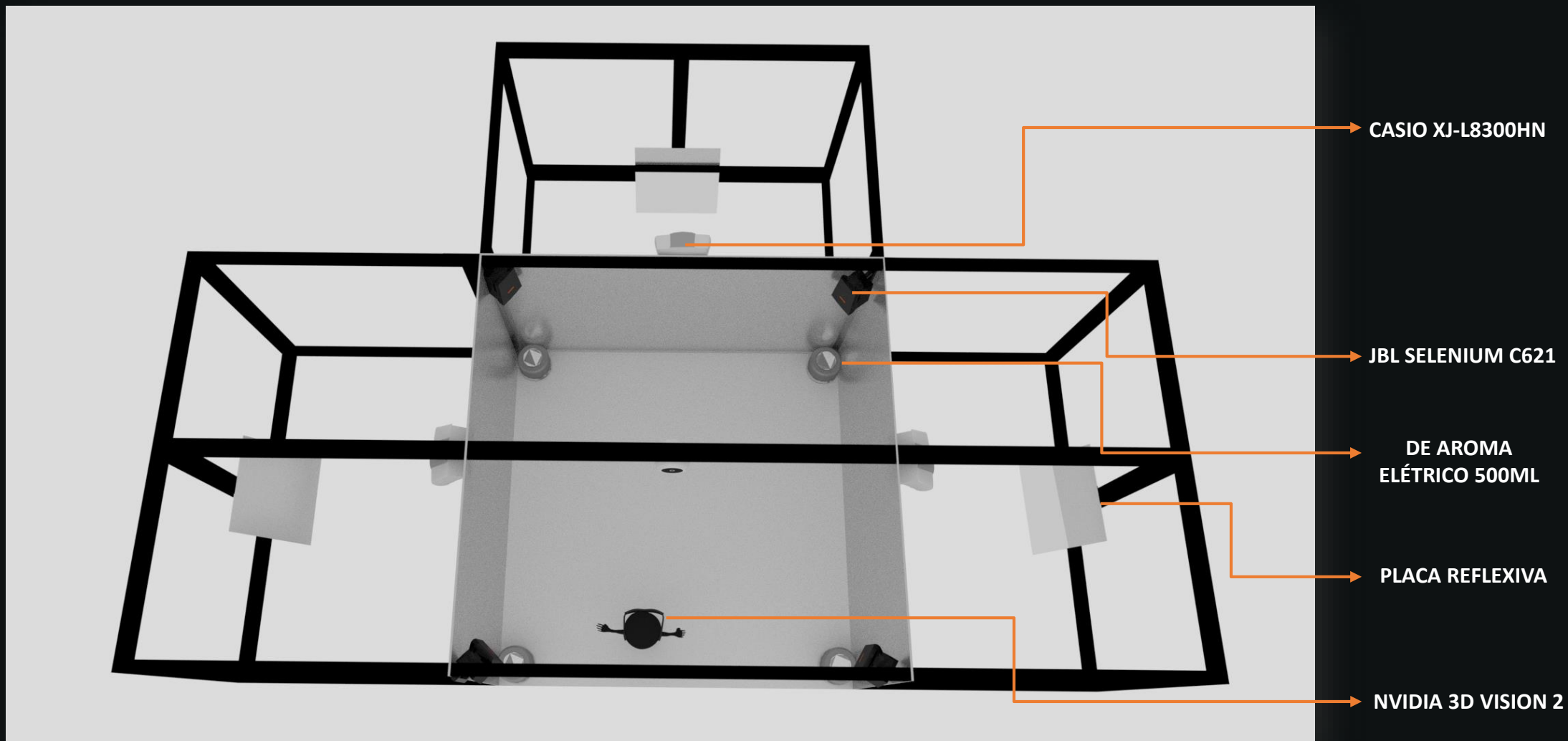
# CRITÉRIOS DE QUALIDADE DE USO

# PREVENÇÃO E RECUPERAÇÃO DE RUPTURAS

Caso o usuário faça um movimento diferente do esperado, o sistema irá pedir para executar novamente



# TÉCNICAS E TECNOLOGIAS



# PROCESSOS DE DESIGN

