

CAPA

CONTRA - CAPA

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

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 elas, Rachel de Queiroz. Perde - se uma oportunidade de melhorar o turismo local e, conseqüentemente, a economia da cidade.

OBJETIVOS

Oferecer uma exposição imersiva experimental, de acesso gratuito, que fomente a atividade cultural de Quixadá. Se apropriando da temática de mistérios ufológicos da região, nossa finalidade é retornar uma parte expressiva da microcultura regional para a população local e turistas em forma de um produto cultural que procura quebrar com a realidade cotidiana. O foco desse trabalho também é divertir, entreter e criar uma experiência íntima com o usuário, a partir de tecnologias eletrônicas digitais interativas ligadas a internet das coisas, são elas, a narrativa hipermidiática e a realidade virtual.

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

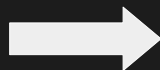
Texto Aqui

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.



Pontos positivos

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

Texto Aqui

CONCEITO DE CRIAÇÃO

“Experiência imersiva em primeira pessoa fomentada ao possível contato com alienígenas.”

PRODUTO

Texto Aqui

MARCA

Texto Aqui

PALETA DE CORES

#e6e5e5
R: 230
G: 229
B: 229
C: 8
M: 6
Y: 7
K: 0

#171717
R: 23
G: 23
B: 23
C: 59
M: 50
Y: 45
K: 86

TIPOGRAFIA

INTEGRAL CF BOLD

AÀÁABCÇDÊFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

WXYZ&%#@*+=/°[]{}<>.,:;|\'''_?!

00123456789

Orkney

AÀBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZábc
çdêfghijklmnopqrstuvwxyz&%#@*+=/°[]
{<>.,:;|\'''_?!()0123456789

PROJETOS ESPECÍFICOS

PROJETO DE INFORMAÇÃO

Texto Aqui

PROJETO DE NAVEGAÇÃO

Texto Aqui

PROJETO DE INTERFACE

Texto Aqui

PROJETO DE INTERAÇÃO

Texto Aqui

MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Texto Aqui

PLANO DE DIVULGAÇÃO

Texto Aqui