CONTATO Imersão digital adequada a temáticas ufológicas da cultura local

FELIPE NOBRE MATEUS EMANUEL MÁRCIO GLEIDSON PEDRO VICTOR SAMUEL FABIÁN

SUMÁRIO

**Apresentação 04** Oportunidade 05 Objetivos 06 Público Alvo 07 Personas 08 Cenário de uso 11 Linguagem de Categoria 12

**Solução 13** Estratégias de Design 14 Conceito de Criação 15 Produto 16 Marca 17 Paleta de Cores 18 Tipografia 19

**Projetos Específicos 20** Projeto de informação 21 Projeto de Navegação 22 Projeto de Interação 23

**Materiais e Tecnologias 24**

**Plano de divulgação 26**

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.

**05**

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.

**06**

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.

**07**

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.

**08**

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 OVNIs. 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 visitações 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.**09**

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.

**10**

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.

**11**

Linguagem categoria de 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 projetores, especializado além de animação em produções em 3D e ilusão artísticas de ótica. com utilização de vídeo Empresa meios de que entretenimento desenvolve produções a partir conteúdos icônicas imersivos em ambientes e multissensoriais, esféricos voltados que reinventam a música e formas outros de conexão com o público.

**12**

solução

Estratégia de design

TEMPO ATUAL

CLIENTE

**VALORES TECNOLÓGICOS**

**VALORES TECNOLÓGICOS** Ambiente imersivo

Interatividade em ambientes culturais

**VALORES ESTÉTICOS**

**VALORES ESTÉTICOS** Ficção científica

Exposições culturais

**VALORES CULTURAIS**

**VALORES CULTURAIS** Uso de tecnologias em

Cultura Quixadaense ambientes culturais

SOLUÇÃO

**EXPLORAÇÃO DA TEMÁTICA UFOLÓGICA**

**EXPOSIÇÃO IMERSIVA EM BAIXA REALIDADE VIRTUAL**

**AMBIENTE IMERSIVO**

PÚBLICO ALVO

**VALORES TECNOLÓGICOS** Uso de novas tecnologias

**VALORES ESTÉTICOS** Interatividade

**VALORES CULTURAIS** Turismo e Entretenimento

**14**

Conceito de criação

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

como são os **15**

produto

O projeto Contato é uma exposição imersiva que usa realidade virtual para explorar em ambientes a temática culturais ufológica através quixadaense, do uso de novas promovendo tecnologias a digitais. interatividade **16**

Marca

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

**17**

Paleta de cores

As tonalidades escolhidas são cinzas foscos, 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.

R: 230

G: 229

B: 229

C:8

M:6

Y:7

K:0

**18** #e6e5e5

R: 23

G: 23

B: 23

C:59

C:59

M:50

M:50

Y:45

Y:45

K:86

K:86

#171717

#171717

#171717

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 leiturabilidade.

Space Age AÀBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ábcçdêfhijklmnopqrstuvwxyz& %#@\*+=/ ̈ ° []{}<>.,:;|\””\_?! ()0123456789

Oxanium AÀBCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZábcçdêfghijkl mnopqrstuvwxyz&%#@\*+=/ ̈°[]{}<>.,:;|\””\_?! ()0123456789

**19**

Projetos específicos

Projeto de informação

**21**

Projeto de navegação

**22**

01

02

**Usuário coloca o óculos 3D**

**Difusores de cheiro e caixas de som serão responsáveis pela produção de sensações no usuário durante a imersão**

0304

0304

**1° ato: Inicialmente as projeções da CAVE se apresentam no ambiente do sertão de Quixadá a noite, onde são simulados avistamentos até a proximidade direta com o OVNI, o que na ufologia são chamados de “contatos imediatos”**

**1° ato: Inicialmente as projeções da CAVE se apresentam no ambiente do sertão de Quixadá a noite, onde são simulados avistamentos até a proximidade direta com o OVNI, o que na ufologia são chamados de “contatos imediatos”**

**1° ato: Inicialmente as projeções da CAVE se apresentam no ambiente do sertão de Quixadá a noite, onde são simulados avistamentos até a proximidade direta com o OVNI, o que na ufologia são chamados de “contatos imediatos”**

**2° ato: Após o contato de 4° grau que é uma comunicação com o OVNI, as projeções da CAVE transportam o usuário para um ambiente luminoso simulando uma abdução, que é o contato de 5°, na qual ocorre uma conversa com um ser extraterrestre.**

**2° ato: Após o contato de 4° grau que é uma comunicação com o OVNI, as projeções da CAVE transportam o usuário para um ambiente luminoso simulando uma abdução, que é o contato de 5°, na qual ocorre uma conversa com um ser extraterrestre.**

Projeto de interação

**23**

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.

**25**

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.

**27**

CONTATO Imersão digital adequada a temáticas ufológicas da cultura local