

NUNO APARÍCIO

Experiência interativa com a  
obra artística

# Índice

<b>Conceito .....</b>	<b>4</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>5</b>
<b>Inspiração.....</b>	<b>6</b>
<b>Imagens de referência .....</b>	<b>7 a 14</b>
<b>Primeiros esboços.....</b>	<b>15, 16, 17</b>
<b>Primeiros esboços.....</b>	<b>17</b>
<b>Reflexão .....</b>	<b>18</b>
<b>Esboços finais.....</b>	<b>19</b>
<b>Definição do interface .....</b>	<b>20, 21</b>

Momento  
Realidade Aumentada

## Conceito

Depois de serem realizados diversos experimentos na área, foram focadas diversas ideias que têm uma ligação com o tema do projeto final “Experiência interativa com a obra artística”, dando algumas diretrizes para o projeto se desenrolar.

Neste momento da experiência é focada a área da realidade aumentada, onde o conceito principal passa pela criação de uma experiência, ligada à exposição de obras pintadas no espaço e à interatividade por parte do utilizador, ou participante da experiência, com as mesmas. Depois de uma série de testes e experimentos, chegou-se à conclusão de que esta ferramenta seria bastante útil e fácil de utilizar, por diversos motivos. O facto desta tecnologia apenas necessitar da existência de um Smartphone ou iPhone, é um ponto muito positivo, uma vez que a maioria da população já possui este tipo de dispositivos, e estão já à vontade na sua utilização, o que acaba por facilitar toda a experiência.

Convém também realçar, que a utilização destas ferramentas acaba por conferir maior interesse à experiência uma vez que o participante pode mover-se no espaço de exposição à vontade e sem restrições (em comparação à realidade virtual, podemos perceber que este é um ponto muito positivo a ser considerado).

Na prática, pretende-se dar ao participante liberdade para explorar a experiência. Este momento de realidade aumentada entra na experiência de duas formas distintas. A primeira, pretende dar ao participante, informações adicionais acerca das obras que estarão no espaço. Através do áudio serão oferecidas ideias que têm o objetivo de abrir o conceito das próprias obras, muitos destes textos e sons terão um carácter mais abstrato, de forma a tocar em diversas questões, mas nunca abordando em profundidade cada uma destas ideias, dando a possibilidade ao participante de especular acerca do que foi dito, e até mesmo retirar outras conclusões e leituras do que foi apresentado. O segundo momento que seria interessante abordar nesta tecnologia, seria a animação das obras. Este momento seria importante pois a animação iria acompanhar o áudio, promovendo mais ainda a partilha de ideias subjacentes à obra e criando um desdobramento do próprio conceito da obra para o digital. As animações/vídeos serviriam para oferecer ao participante uma outra perspetiva da obra, dando a conhecer as duas fases, estática e dinâmica.

Além disto, também serão incluídas esculturas virtuais no espaço, que têm o objetivo de levar outras mensagens ao participante e acrescentar elementos que possam vir a ser interessantes no espaço, promovendo mais ainda um diálogo entre obras reais e virtuais. O projeto aborda o conceito de experiência interativa com a obra artística, onde o observador passa a ter um papel de interator/participante, uma vez que se vê implicado com as obras pintadas que são apresentadas na experiência interativa. Este participante desempenha um papel de criador de sentido através da utilização de dispositivos tecnológicos que possibilitam um maior entendimento entre participante e obras, criando além de uma interatividade entre participante e obras, um diálogo entre máquina e humano que possibilitam uma experiência mais imersiva em outras realidades, criando também aqui uma associação multidisciplinar para o desenvolvimento deste momento da experiência.

## **Objetivos**

O principal objetivo deste projeto acaba por ser projetar o nome do autor no mundo da arte, com um projeto artístico que procura a diferença como ponto mais importante.

Um dos objetivos é a criação de uma exposição que dê outras perspectivas a outros artistas, e que crie uma forma diferente de olhar para a arte, de interagir com ela, e que, de certa forma aproxime os participantes às obras pintadas, criando um interesse mais genuíno pelas temáticas abordadas nas obras.

É fundamental que o participante se sinta motivado para absorver a experiência, pois este interesse irá servir para que a mensagem das obras seja mais facilmente transmitida e consequentemente crie uma maior mudança de mentalidades.

No fundo, é importante dar ao participante as ferramentas necessárias para a exploração dos conceitos e ideias que irão estar presentes no espaço, de forma a criar um melhor entendimento de forma diferente do habitual.

Um outro objetivo é a unificação entre o tradicional e o futurista, quebrando barreiras conceptuais e gerando novas, de forma a procurar caminhos alternativos que a pintura pode assumir.

## Inspiração

Para o desenvolvimento dos primeiros desenhos relativos à aplicação, foram pesquisados diversos grafismos, estéticas e identidades gráficas que pretendem guiar o projeto num sentido comum aos restantes conteúdos. Assim à semelhança do momento da realidade virtual, as temáticas acabam por ser as mesmas, sendo elas, o futurismo, o moderno, o universo/galáxia. A ideia de que existe mais do que uma realidade, também pretende ser explorada neste momento.

Depois de uma pesquisa acerca das expressões mais interessantes a seguir, chegou-se à conclusão de que o tecnológico seria uma temática interessante uma vez que se liga com os restantes conteúdos.

Para este momento, foram pesquisados conteúdos mais concretos, como, interfaces (incluindo já aqui, formas, estruturas, paletas cromáticas, tipos de letra, etc.), mas também a expressão geral de todo o projeto, que irá ser visível no desenvolvimento dos restantes conteúdos como cartaz, imagens target, desdobrável, etc.

Foram ainda analisadas as páginas que seriam relevantes apresentar no aplicativo, além dos conteúdos de realidade aumentada. Assim, chegou-se à conclusão de que seria interessante dar a possibilidade ao participante de ter acesso a outras informações, como qual o conceito do projeto, onde e quando nasceu a marca Miles (marca associada ao desenvolvimento de conteúdos criativos e artísticos), bem como outras informações.

Depois de uma breve pesquisa sentiu-se a necessidade de facultar ao utilizador do aplicativo, uma página onde pode ver todas as obras já produzidas pelo artista, de forma a que este, consiga seguir o trabalho do autor mesmo depois da experiência.

Relativamente às imagens de inspiração podemos ver que existe uma linha condutora que interliga as linguagens gráficas que se pretende ter como inspiração à criação de uma linha própria e reconhecível.

Além do conceito passar pela ideia de futurismo, modernismo e tecnologia, mostrou-se fundamental incluir o próprio conceito e temática base das obras, o universo/galáxia, o que permite interligar os momentos de realidade aumentada e virtual, mas também as próprias obras, que estarão no espaço expositivo, de forma olhar para o projeto como um todo.

# Imagens

## Interfaces



Figura 1- <https://medium.com/inside-design/7-cryptocurrency-app-interface-designs-for-your-inspiration-7f1a99385b41>



Figura 2- <https://nl.pinterest.com/pin/257408934938162678/?lp=true>

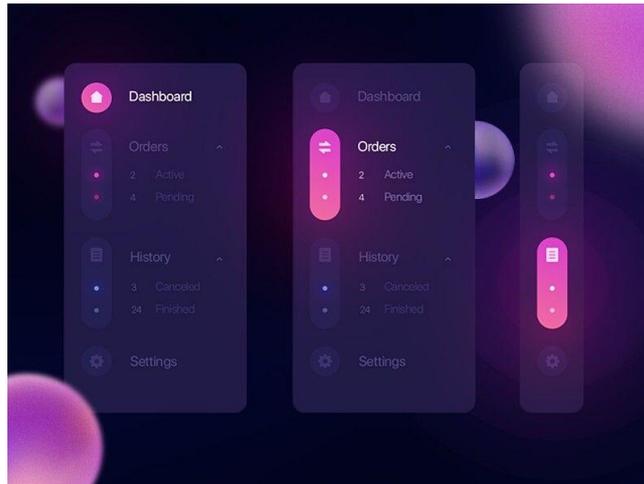


Figura 3- <https://www.pinterest.pt/pin/685180530784461781/?lp=true>

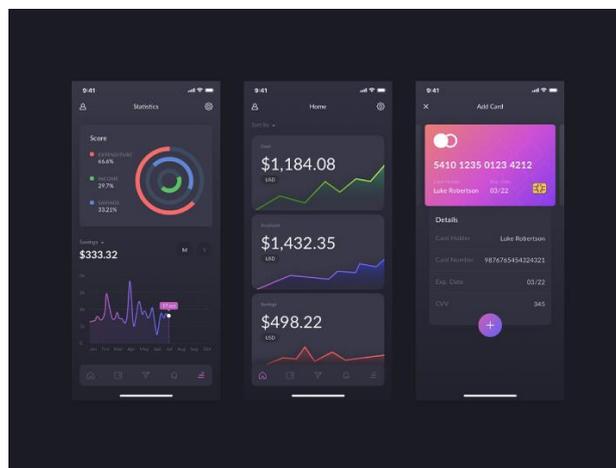


Figura 4- <https://www.behance.net/gallery/70448885/Malta-Financial-IOS-app-UI-Kit>

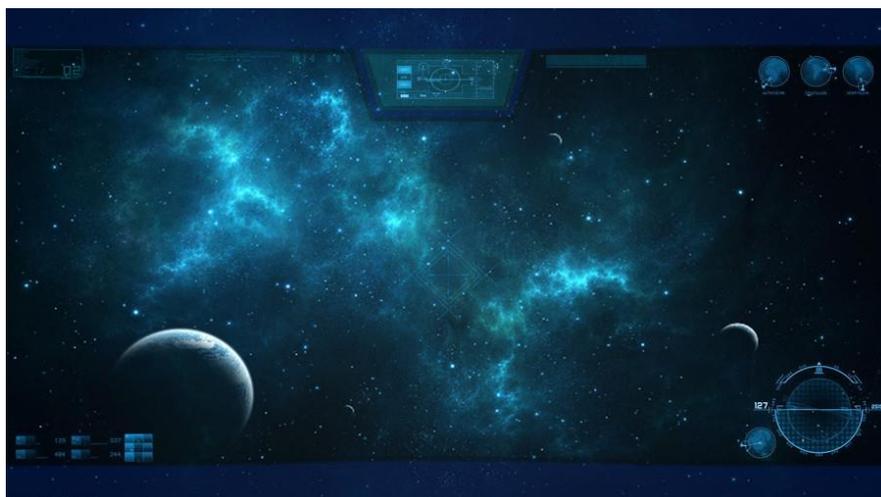


Figura 5- <https://www.freelancer.pt/contest/Futuristic-UI-Display-RECTANGLE-Spaceship-interior-for-front-view-Cockpit-view-51641-byentry-2198634>



Figura 6- <https://stock.adobe.com/uk/images/trendy-editable-templates-for-social-network-stories-futuristic-technology-concept-design-backgrounds-for-social-media-stories-neon-hologram-futuristic-interface-radar-mobile-app-mock-up/258820243>



Figura 7- <https://www.pinterest.pt/pin/28288303897462268/?lp=true>



Figura 8- <https://www.pinterest.pt/pin/594404850791946089/?lp=true>



Figura 9- <https://www.pinterest.pt/pin/507147608035786272/?lp=true>



Figura 10- <https://www.pinterest.es/pin/28358672628938079/?lp=true>

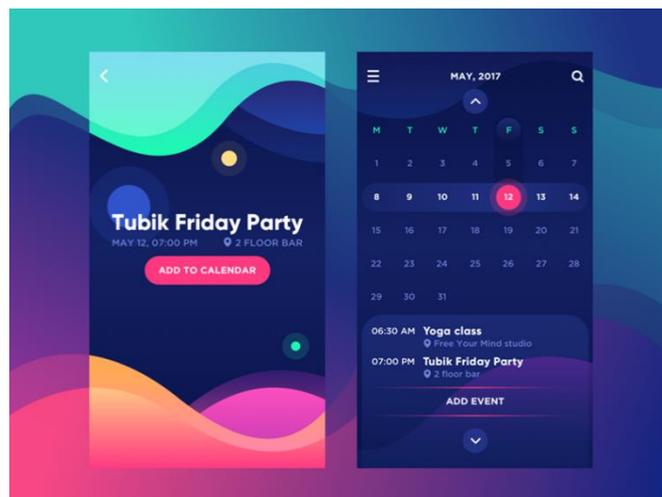


Figura 11- <https://www.pinterest.nz/pin/234327986847450094/>



Figura 12- [https://br.freepik.com/vetores-gratis/colecao-de-elementos-infografico-holograma-futurista\\_4755264.htm](https://br.freepik.com/vetores-gratis/colecao-de-elementos-infografico-holograma-futurista_4755264.htm)

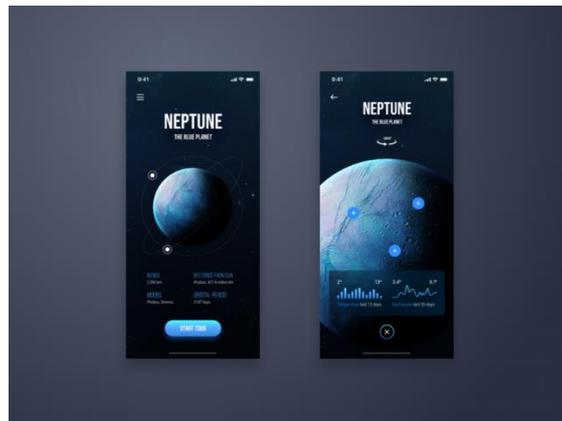


Figura 13- <https://dribbble.com/shots/5368068>



Figura 14- <https://www.pinterest.pt/pin/417849671675603468/?lp=true>



Figura 15- <https://gertrudhoj.com/growing-planet>



Figura 16- <https://www.pinterest.pt/pin/585749495259539774/?lp=true>



Figura 17- <https://www.fonearena.com/blog/13934/else-mobile-something-totally-different-from-the-crowd.html>

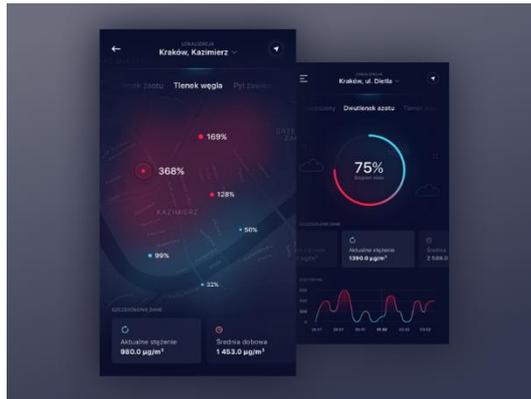


Figura 18- <https://www.pinterest.pt/pin/404761085246068672/?lp=true>

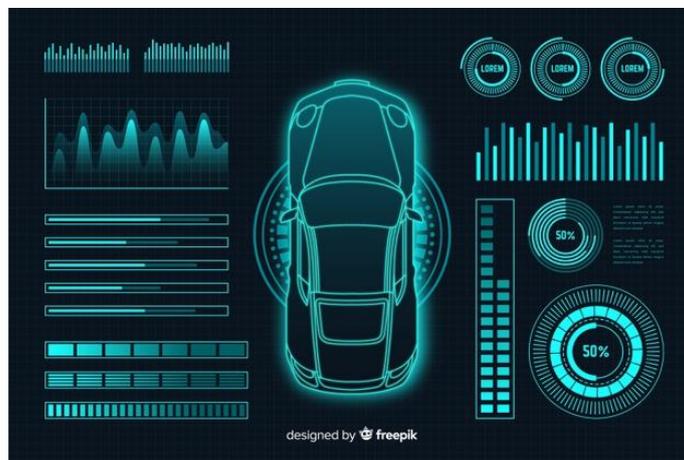


Figura 19- [https://br.freepik.com/vetores-gratis/holograma-futurista-de-um-carro\\_4759138.htm](https://br.freepik.com/vetores-gratis/holograma-futurista-de-um-carro_4759138.htm)



Figura 20- <https://dribbble.com/shots/5058625-Space-Tour-Web-UI-Design>



Figura 21- [https://www.123rf.com/photo\\_96283248\\_stock-vector-abstract-technology-ui-futuristic-concept-phone-interface-hologram-elements-of-digital-data-chart-.html](https://www.123rf.com/photo_96283248_stock-vector-abstract-technology-ui-futuristic-concept-phone-interface-hologram-elements-of-digital-data-chart-.html)



Figura 22- <https://pt.depositphotos.com/88915154/stock-photo-futuristic-technological-interface-background.html>



Figura 23- <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/futuristic-interface-space-motion-graphic-vector-20830322>

## Primeiros esboços

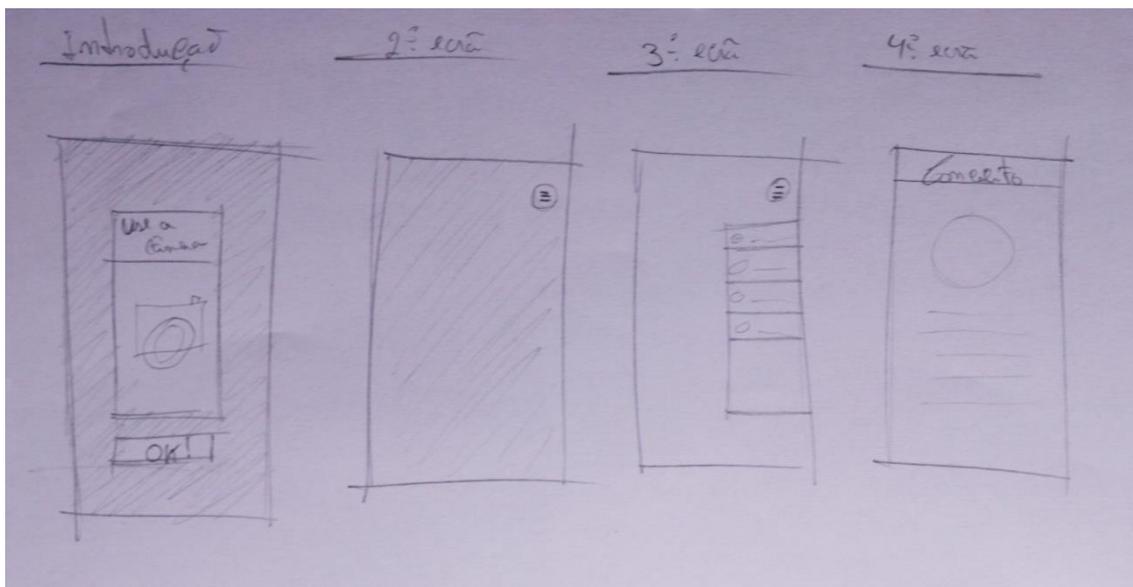


Figura 24- Estudo da forma

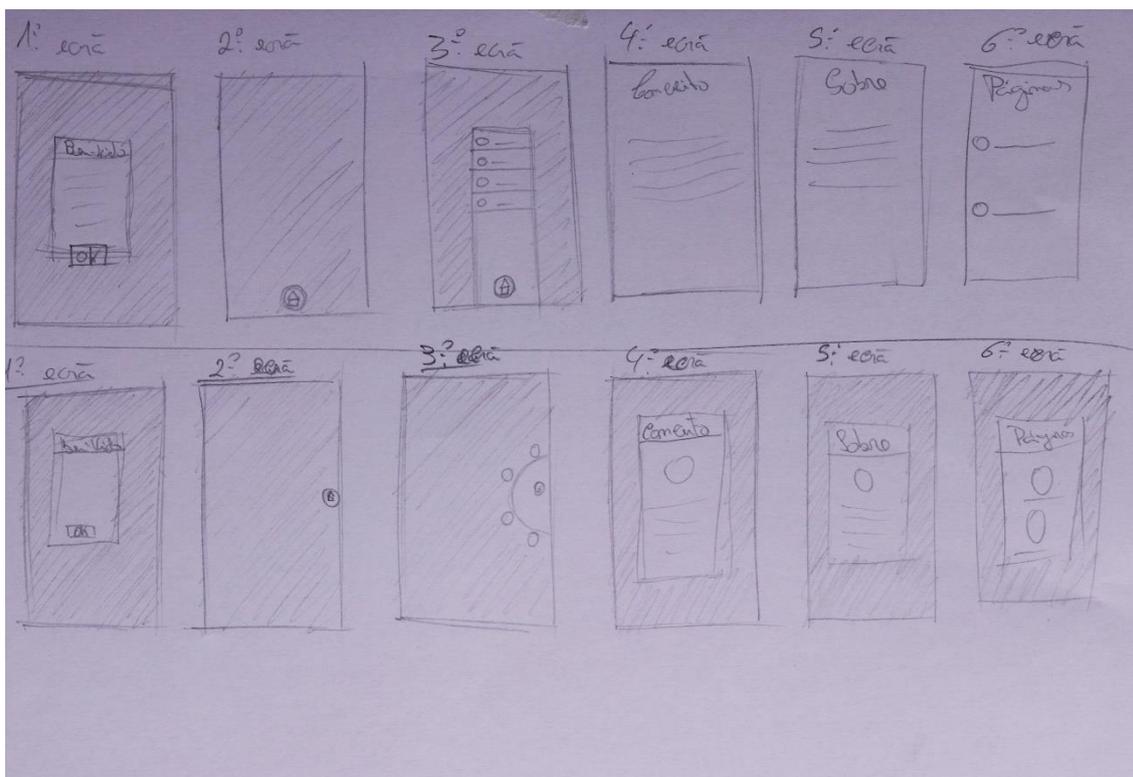


Figura 25- Estudo da forma

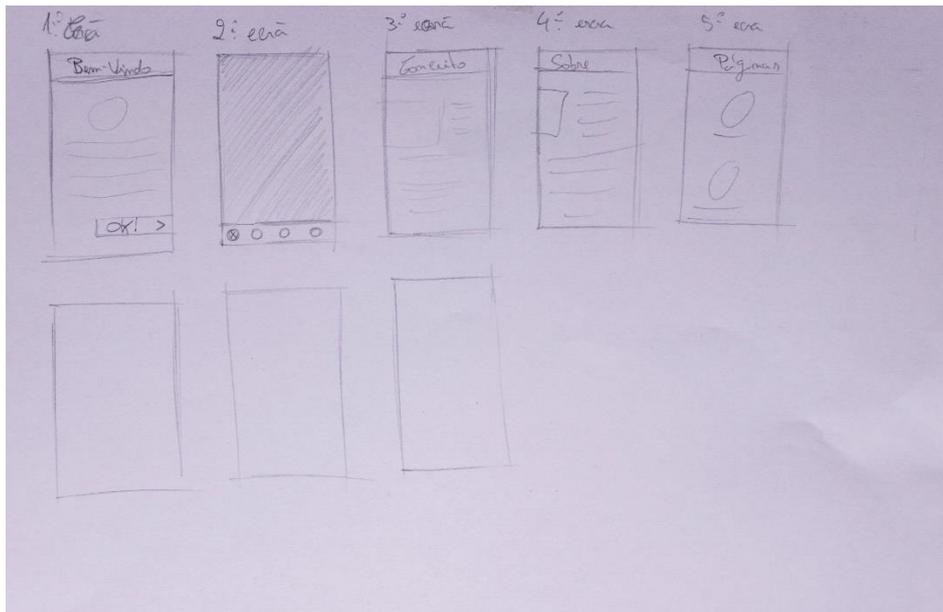


Figura 26- Estudo da forma

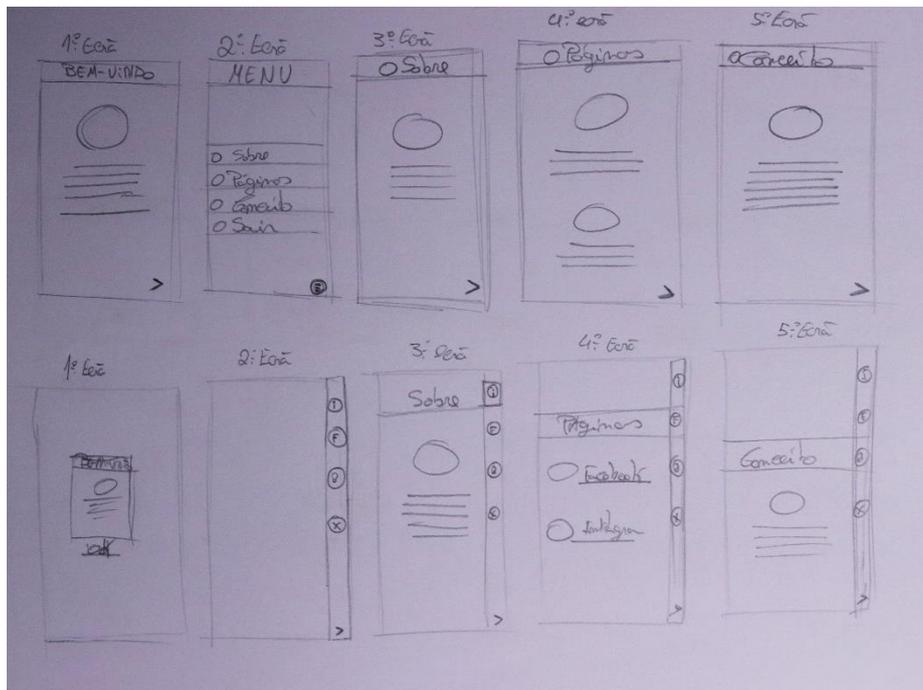


Figura 27- Estudo da forma

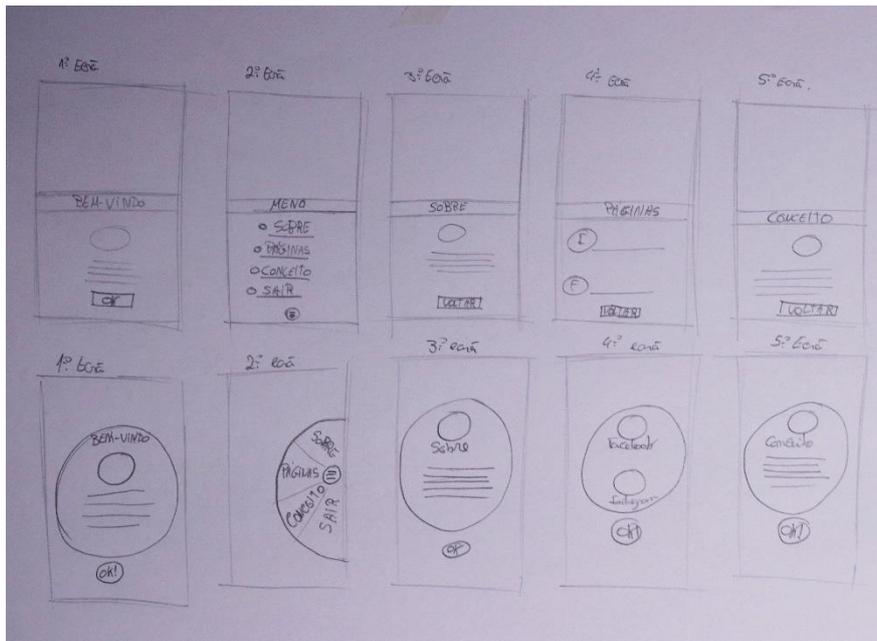


Figura 28- Estudo da forma



Figura 29- Protótipo

## Reflexão acerca dos esboços e protótipo

Depois de ter sido feita uma análise às imagens de referência, foram realizados diversos estudos da acerca da possível forma do interface da aplicação, explorando diversas formas e estruturação de cada uma das páginas.

Posteriormente ao desenvolvimento de diferentes imagens gráficas, formas de menus, botões e páginas, construiu-se um protótipo com a finalidade de testar o interface junto de alguns utilizadores (uns na área do design, outros fora da área) , com o objetivo de perceber o que poderia ser melhorado. Uma das principais críticas, foi referente ao grafismo, onde foram apontadas diversas melhorias ao nível estético.

Este protótipo teve também o objetivo de começar o desenvolvimento técnico do interface, abrindo assim caminho para perceber um série de questões como animações de entrada e saída, legibilidade do texto, entendimento da iconografia entre outras questões que foram contempladas nesta fase.

Posteriormente a diversos testes percebeu-se que se deveria ser mais explícito quanto à utilização do aplicativo, de forma a elucidar o utilizador mais facilmente. Questões como a utilização de fontes de ouvido foi também uma das informações que acabou por se mostrar fundamental, uma vez que o aplicativo funciona com áudio.

Uma vez que este aplicativo é dedicado a um público vasto, optou-se pela utilização de um corpo de letra ligeiramente maior para garantir a legibilidade, bem como momentos em que o aplicativo mostra ao utilizador o que fazer a seguir, de forma a oferecer uma experiência mais confortável.

Quanto à estética geral do protótipo, acabou por servir como um guia para um posterior desenvolvimento do interface final, de forma a poupar tempo no seu desenvolvimento. Alguns elementos foram acrescentados como a marca do autor em marca de água, devido á possibilidade do utilizador fazer capturas de ecrã, salvaguardando a autoria do projeto.

Posteriormente ao desenvolvimento do protótipo foram desenvolvidos alguns esboços finais, com as devidas alterações e com o adicionar de novas páginas e elementos, e posteriormente partiu-se para o desenvolvimento final do interface.

# Esboços Finais

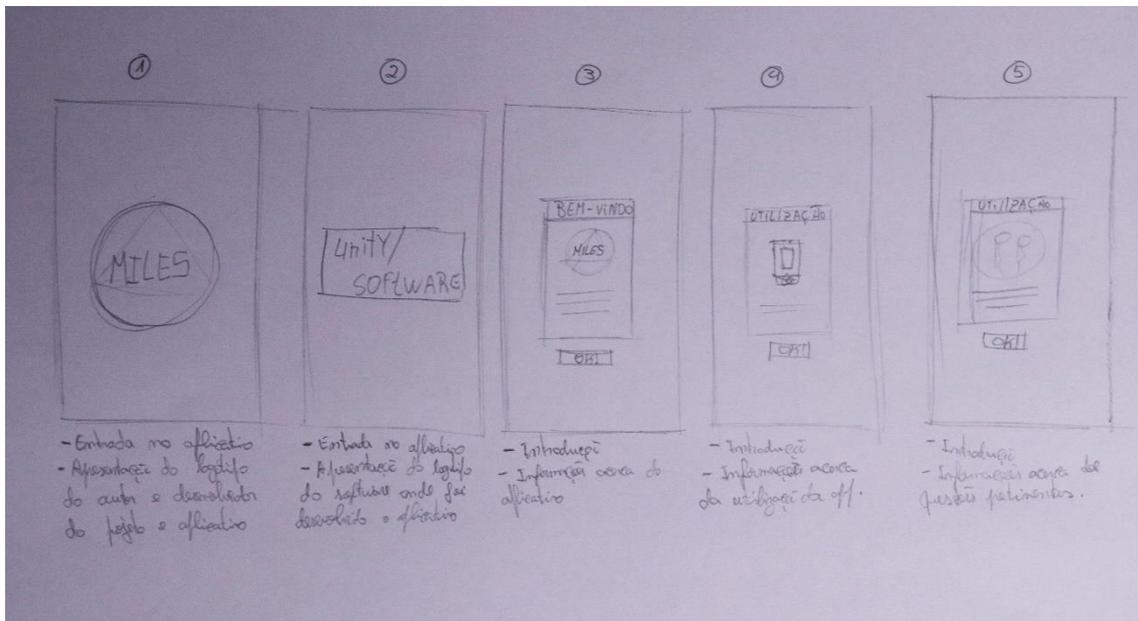


Figura 30- Desenhos de planeamento

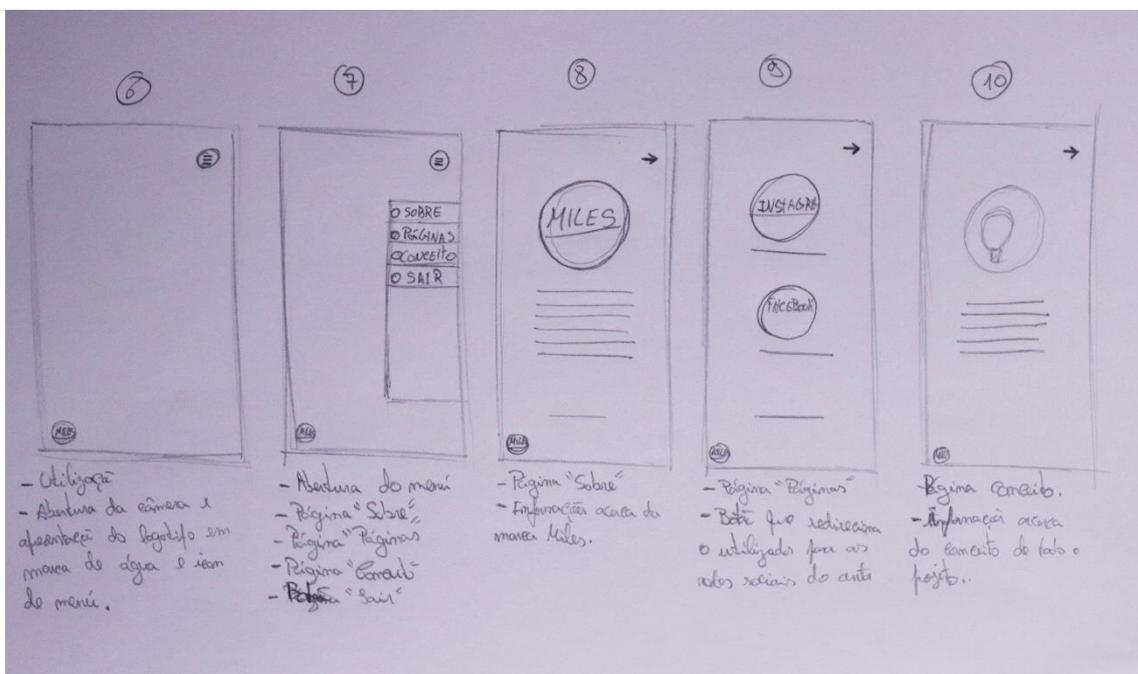
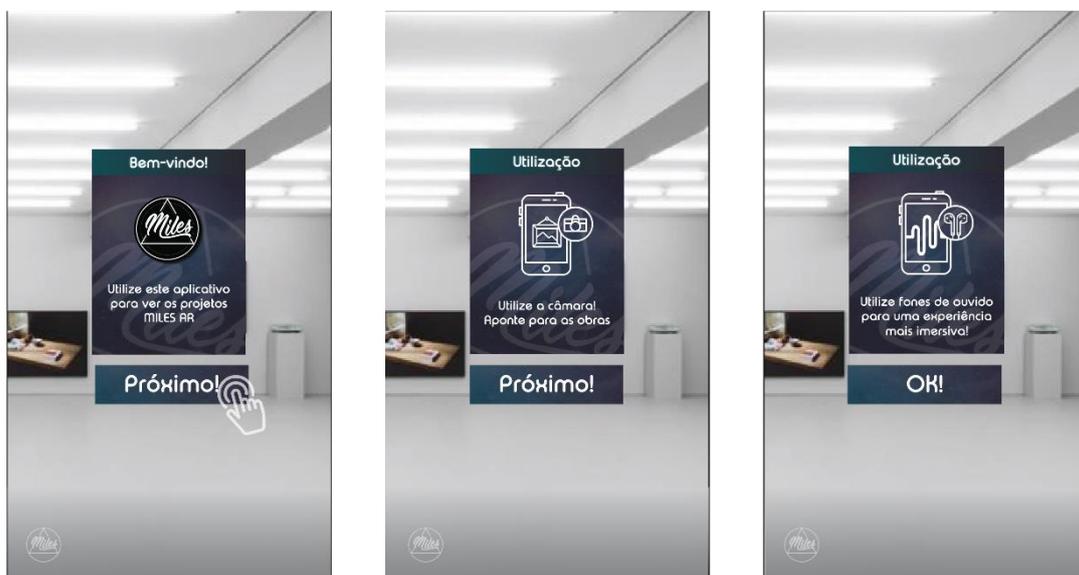


Figura 31- Desenhos de planeamento

# Interface



**Figura 32-**Entrada no aplicativo



**Figura 33-**Introdução ao aplicativo



Figura 34- Utilização do aplicativo/Menu

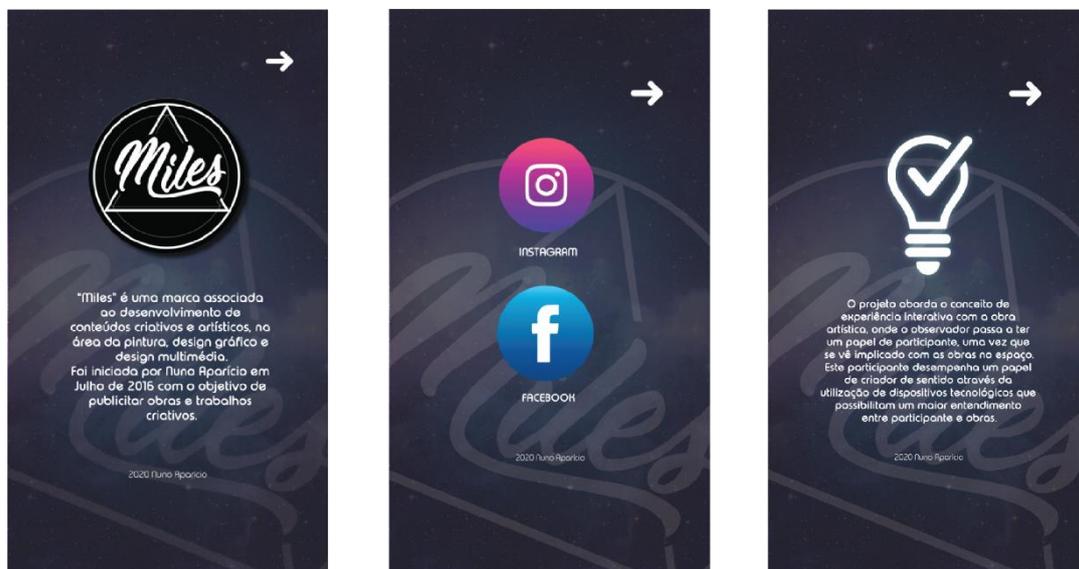


Figura 35- Páginas