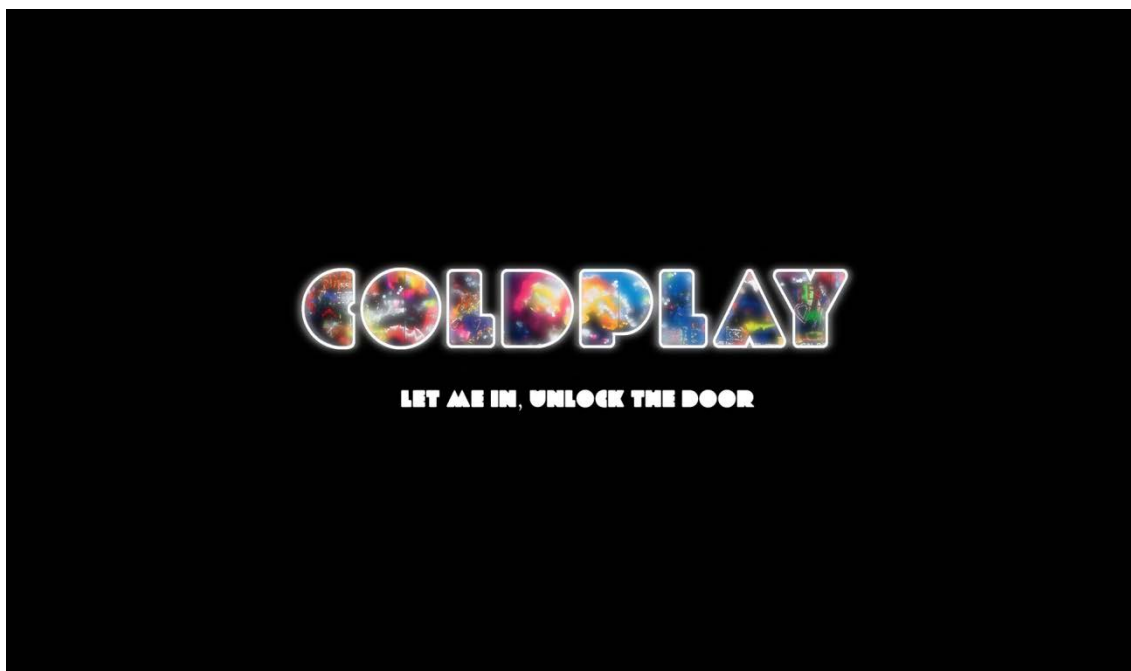


Imagem Digital Estática



Relatório | Projeto Final

Ferdial Pereira 69416
Glória Pires 67842
Jania Laura 69415
Liliana Reis 68770
Mariana Anjos 68766

1. Breve contextualização do projeto

No âmbito da componente prática da unidade curricular de Laboratório Multimédia 1, do curso de Novas Tecnologias da Comunicação, ministrado na Universidade de Aveiro, foi-nos pedida a realização de um projeto que abrangesse, não só componentes lecionadas nesta disciplina, mas também os conteúdos de Imagem Digital Estática. O resultado final deste projeto integrará o mais importante momento de avaliação do semestre.

A nossa ideia centra-se na criação de uma aplicação interativa offline destinada aos seguidores da banda britânica Coldplay, que integra elementos de animação, som e programação. Pretendemos integrar uma introdução animada que irá dirigir o utilizador a um menu principal. Neste menu existirão então submenus (**membro1, membro2, membro3, membro4, história, discografia e media**) que irão conter informação relevante acerca de diversas áreas relacionadas com o tema em questão.

Nos submenus dos diversos **membros** irá constar a informação detalhada de cada elemento, nomeadamente o seu nome, idade, função que tem na banda, história individual e outras curiosidades. Em **media** será possível visualizar alguns dos trabalhos videográficos feitos pelos Coldplay. Já no submenu **discografia** os utilizadores terão acesso à discografia completa da banda e poderão também escutar algumas das suas músicas mais conhecidas.

Características da Aplicação

- **Área de conteúdo:** Entretenimento, música
- **Plataforma de suporte:** USB Flash Drive
- **Forma de distribuição:** Off-line
- **Paradigma de interação:** Índex e ambiente

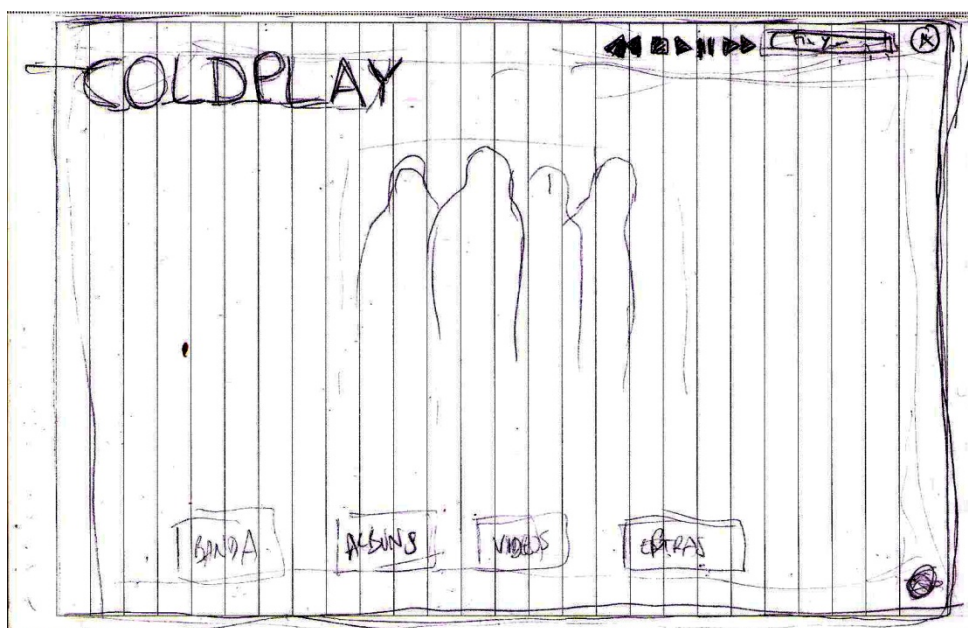
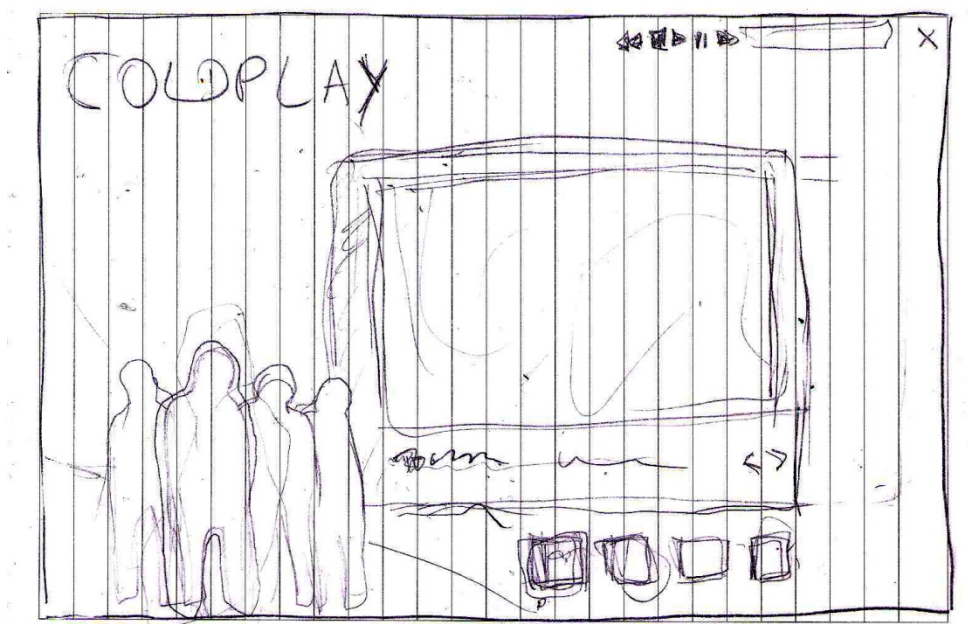
2. Investigação visual do tema

Desde o início que tivemos em mente a criação de um *layout* baseado em vários ecrãs e botões dispostos, baseando-nos numa estrutura simples e de fácil entendimento. Chegámos, assim, a um consenso de que a aplicação iria conter um menu principal e vários submenus, sendo caracterizada por um paradigma de ecrãs e interação de tipo índex e ambiente.

A nossa pesquisa de aplicações multimédia, que servissem como ponto de referência, passou pela procura de websites de vários grupos musicais, filmes e outros produtos de franchise da cultura pop de hoje em dia, dedicados a um público “fã”.

- <http://www.lordoftherings.net/>
- <http://www.youmeatsix.co.uk/>
- <http://www.winxclub.com/pt>
- <http://www.brunomars.com/>
- <http://www.disney.co.uk/tangled/rapunzel.jsp>

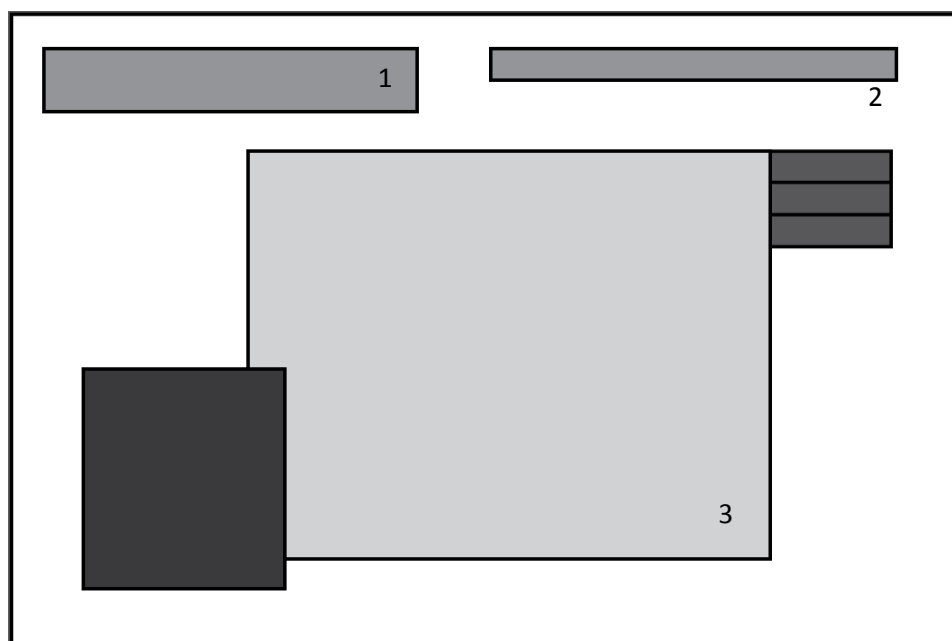
3. Estudos prévios



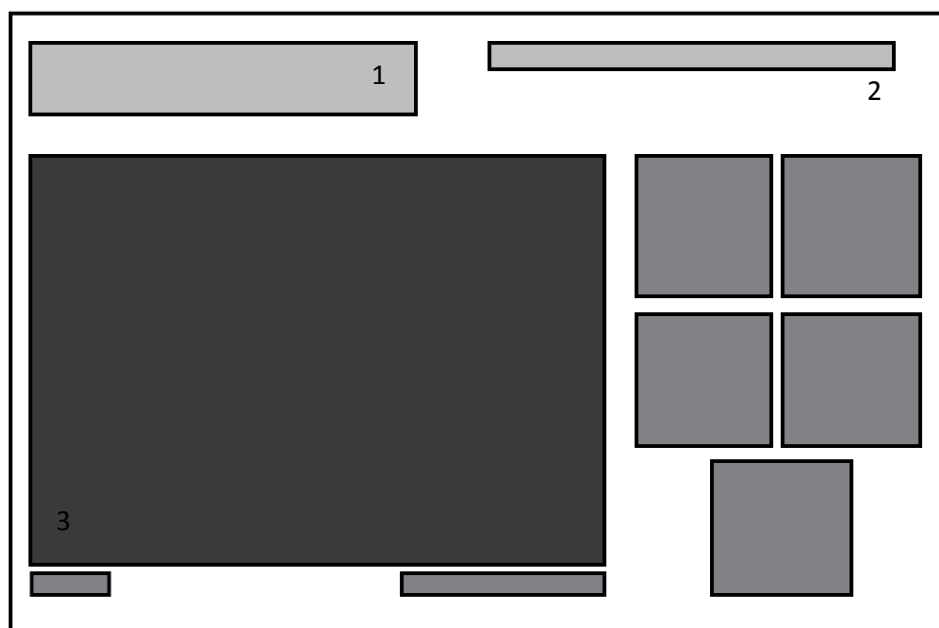
4. Organização visual

Existirão três elementos fixos ao longo de toda a aplicação, sendo estas o título (1), o player responsável pela reprodução de música (2) e o botão de sair.

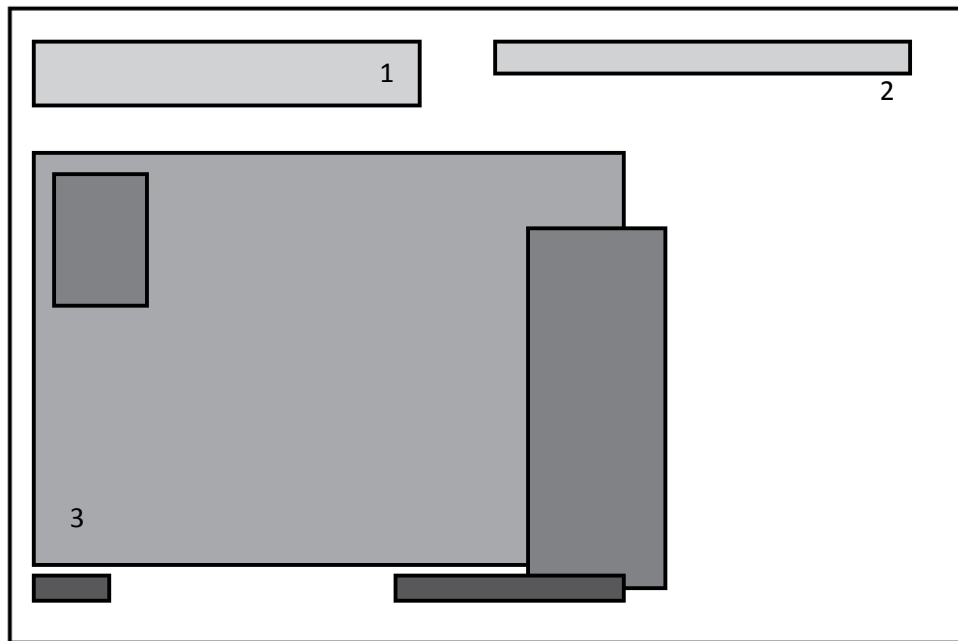
Tanto o cenário principal, como todos os cenários dos submenus, contêm um ponto em comum que consiste num pequeno espaço destacado (3), onde estará disposto o conteúdo da informação pretendida.



(Grelha do ecrã/menu principal)



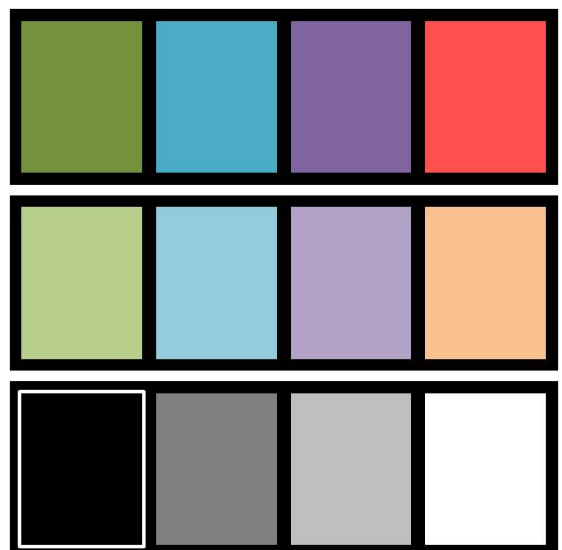
(Grelha do submenu "discografia")



(Grelha do submenu "membro1")

5. Estratégia e aplicação de cor

O nosso objetivo foi produzir o efeito "preto e branco com uma pincelada de cor", para que não transmitisse muito peso e complexidade. A ideia consistiu na predominância dos cinzentos, sendo que a atenção do observador é logo desviada para um ponto colorido.



A paleta de cores do projeto foi inspirada na fotografia apresentada.

O fundo de cada cenário é apresentado a escala de cinzentos, na expectativa de não desviar a atenção do utilizador e dar uma certa sensação de nostalgia/“história” aos fãs.

A partir da imagem selecionada, decidimos atribuir a cor do casaco de cada membro à paleta de cor do respetivo ecrã.

6. Síntese

a. Ecrã principal (Menu)



O ecrã principal é constituído por um pequeno espaço onde são demonstrados vários marcos importantes na história da banda e acontecimentos relevantes. Este conceito tem como objetivo proporcionar um acesso interativo direto ao utilizador sem que este tenha que aceder a um dos submenus e criar a sua própria primeira impressão acerca do funcionamento da aplicação.



Efeito do botão de cada membro da banda ao passar o cursor do rato por cima.

b. Sub-menus

- História

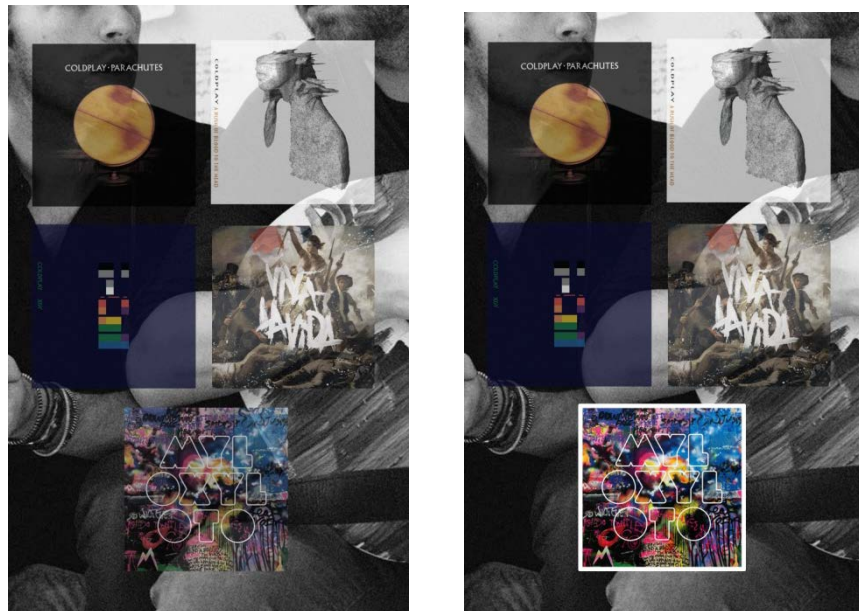


O ecrã relativo à história da banda consistirá no pequeno espaço de informação, sendo que esta vai ser distribuída por várias páginas (ideia semelhante ao “feed” do ecrã principal).

- Discografia/Media



Num primeiro acesso ao submenu da discografia, o utilizador é recebido por uma animação a decorrer no interior do rectângulo, onde à partida surgirá a informação sobre cada álbum.



Os botões respetivos aos álbuns encontram-se com 80% de opacidade, para que à passagem e clique do rato, o álbum pretendido se destaque em relação aos outros.



Ao clique do rato no álbum, são apresentadas informações técnicas deste assim como a respetiva lista de músicas no espaço destinado a esse fim. Vai ser permitido ao utilizador ouvir um pequeno excerto da música que desejar, ao clicar no botão “play” que lhe estiver associado.

O sub-menu “media” foi implementado através dos mesmos ideais que o sub-menu “discografia”.

- Membro

Como foi referido, o ecrã associado a cada membro corresponde a uma mudança na palette de cores.

