

Imagem Digital Estática

Relatório do Projecto Final

Equipa:

Tiago André Santos Casqueira, nº65830

José Abreu Silva, nº65411

Reinaldo Ferro, nº 65522

João Correia, nº60105

João Ferreira, nº65964

Tema do Projecto:

“Uma visita pela célula animal”.

O contexto é um projecto para o desenvolvimento de uma aplicação interativa offline integrada numa exposição do Museu da Ciência, mais concretamente na secção de citologia. Propomos um quiosque virtual para satisfazer as necessidades curiosas das pessoas que afluem a essa exposição e possibilitará ao utilizador a obtenção de informação relevante sobre o funcionamento e constituintes da célula animal (ou eucariótica).

Objectivos:

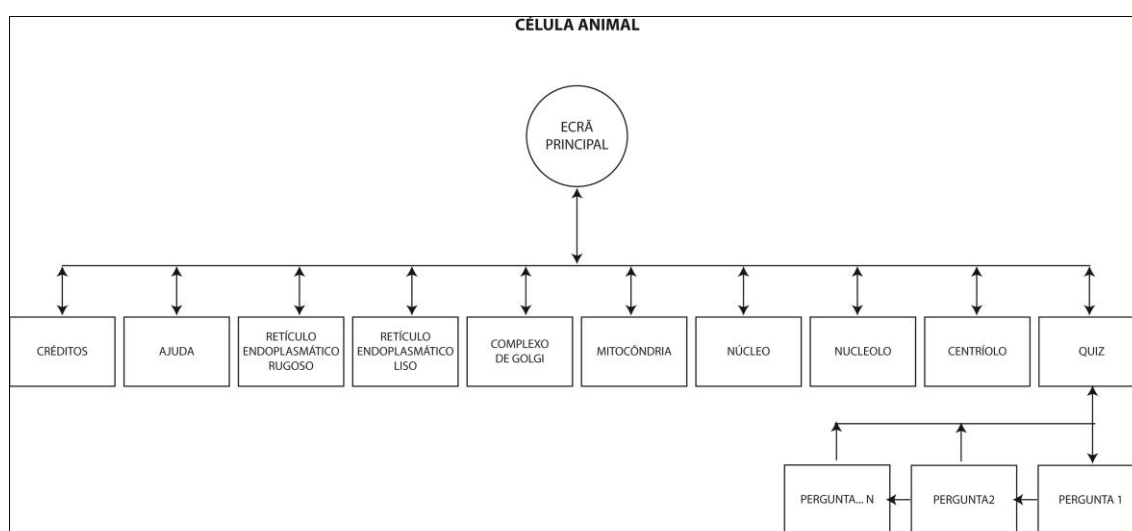
- Apresentar imagens da célula animal e seus principais constituintes acompanhados de informação relevante;
- Segmentar em blocos de informação relativamente triviais de perceber de acordo com cada um dos constituintes;
- Tornar algo didáctico (como é o funcionamento celular) em algo leve e divertido de se fazer;
- Cativar o interesse de uma vasta gama de idades (a aplicação é direccionada tanto para adultos como jovens e possui uma navegação interativa e simples);
- Integrar um jogo didáctico (quiz) por forma a testar os conhecimentos do utilizador e proporcionar diversão.

Resumo:

Esta visita pela célula animal surge no museu como um complemento para as pessoas que visitam a exposição se poderem apoiar e obter mais informação sobre o tema. Os conteúdos que exigem leitura por parte do utilizador são relativamente curtos mas directos para permitir que o fluxo de pessoas que estão a usar a aplicação seja optimizado. Como se trata de uma aplicação disponível aos visitantes serão incluídos um painel de ajuda à navegação e um sistema que, a partir de um certo período de inactividade, volta ao menu inicial evitando que o próximo(s) utilizador(es) não fique(m) confuso(s) ou perdido(s) num menu subsequente.

Desenho Funcional:

-Arborescência:



APLICAÇÃO INTERACTIVA OFF-LINE PRESENTE NUM QUIOSQUE DO MUSEU DA CIÊNCIA, PARTE DE CITOLOGIA

TIPOLOGIA: COMPOSTA

- BOTÃO DE SAÍDA APENAS NOS COMPONENTES DA CÉLULA ANIMAL VOLTANDO SEMPRE PARA O ECRÃ PRINCIPAL, NO CASO DE UM UTILIZADOR DEIXAR A APLICAÇÃO NUMA PÁGINA O NOVO UTILIZADOR SÓ TERÁ DE CLICAR NA SAÍDA PARA O MENU PRINCIPAL
- NÃO EXISTE BOTÃO PARA FECHAR A APLICAÇÃO POIS TRATA-SE DE UMA APLICAÇÃO PRESENTE NUM QUIOSQUE DISPONÍVEL AO PÚBLICO
- EM CASO DE INATIVIDADE PROLONGADA A APLICAÇÃO VOLTARÁ AO MENU PRINCIPAL AUTOMATICAMENTE
- O INÍCIO DO QUIZ SERÁ SEMPRE A PARTIR DA PERGUNTA 1, O UTILIZADOR AVANÇA SEQUENCIALMENTE NAS PERGUNTAS E PODERÁ EM QUALQUER UMA DELAS ABANDONAR O QUESTIONÁRIO. NO FINAL DESTES PODERÁ FAZER NOVO QUESTIONÁRIO SENDO QUE AS PERGUNTAS SERÃO ALEATÓRIAS.

Investigação Visual do Tema:

Após a selecção do tema fomos efectuar uma pesquisa por alguns sites online, nomeadamente:

<http://www.calacademy.org/>

<http://www.mc.ul.pt>

<http://www.pavconhecimento.pt/home/>

<http://www.uc.pt/museudaciencia>

<http://cienciavivasintra.pt>

<http://www.sobiologia.com.br/conteudos/Seresvivos/Ciencias/Celulaanimal.php>

<http://www.mundovestibular.com.br/articles/214/1/CELULA-ANIMAL/Paacutegina1.html>

http://www.cientic.com/tema_celula_img1.html

<http://www.cienciahoje.pt/>

<http://cvc.instituto-camoes.pt/conhecer/bases-tematicas/ciencia-em-portugal.html>

<http://www.cienciadivertida.pt/>

<http://www.cienciaviva.pt/home/>

<http://www.calacademy.org/>

http://www.cellsalive.com/cells/cell_model.htm

<http://www.wisc-online.com/Objects/ViewObject.aspx?ID=AP11403>

http://www.crie.min-edu.pt/files/@crie/1227873703_escolher_celula_animal.swf

Após esta pesquisa **concluímos que:**

- A área da ciência não dá grande relevância do ponto de vista estético em detrimento do conteúdo;
- É comum a utilização da cor azul já que está associada a conhecimento e à racionalidade;
- Sites de ciência têm muita informação em texto o que, por vezes, torna a leitura desinteressante;
- É raro encontrar um website de ciência com o uso de uma grelha correcta para estruturação dos elementos.

Medidas a adoptar:

- Utilização de grelha estruturante adequada para os conteúdos da aplicação;
- A navegação pelos componentes celulares é toda incorporada no ambiente inicial para apelar a um uso facilitado;
- Uso de uma gama de azuis em concordância com o significado desta cor (conhecimento, racionalidade, intelecto) e como cor tonal optámos pela cor laranja;
- Tipo de letra: Helvetica (fácil leitura e actual);
- A informação textual contida é curta e adaptada para não se tornar maçadora para os utilizadores face ao objectivo da exposição (uso rápido e eficiente);
- Acesso rápido às informações relevantes (2 ou 3 cliques) daí o uso de uma arborescência pouco profunda;

Palete de cores:

-Estudos de cor:

a letra para utilização no site terá que ser uma letra legível,
académica,
séria, tal como o assunto
Helvetica...
Trebuchet MS

CORES



Após conferenciarmos a escolha recaiu sobre as seguintes:



Organização Visual:

-Layout (900x600 px):

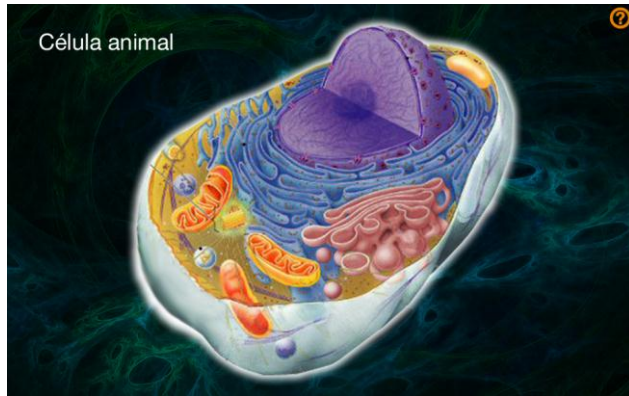


Figura 1: Layout – Menu inicial

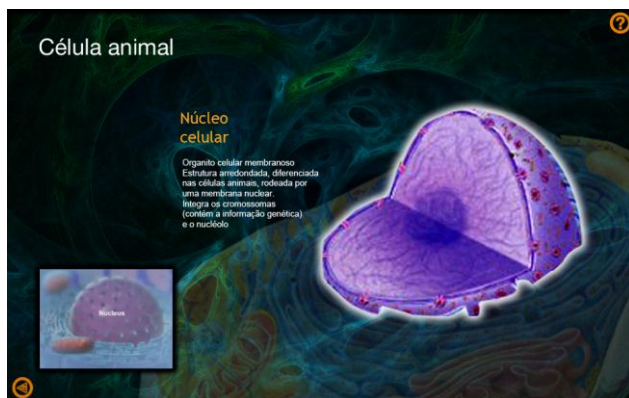


Figura 2: Layout – Selecção



Figura 3: Layout - Quiz

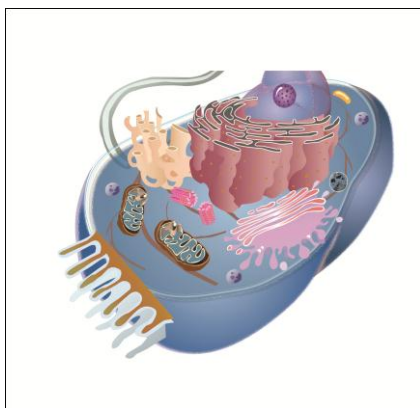


Figura 4: Célula Montada (versão alpha) – vectorial (faltam texturas)

Foram recolhidas imagens da célula animal a partir de fontes fidedignas, vectorizadas em Adobe Illustrator para a integração no layout. O Background é uma imagem tratada em Adobe Photoshop em cima de fundo azul. A informação será inserida em contexto para não sobrecarregar a estética do layout com elementos desnecessários.

-Grelha:

