

	Atelier Marko Brajovic [cenography + architecture + design]			
	Rua Apinajes, 440 - Perdizes, São Paulo, Brasil. office@markobrajovic.com			
AMB	Office. tel/fax: +55 11 37173759 (09h-17h)			

FUTEBOL NA LÍNGUA - MEMORIAL DESCRITIVO

INTERATIVIDADE - DESCRIÇÃO

Estrutura	Um conjunto de 24 esferas de policarbonato brancas translúcidas, cujo topo está a 1,1m de altura, enfileiradas em 4 linhas de 6 esferas, conformam o ambiente da interação. Sobre cada esfera haverá adesivo de recorte com uma palavra - são quatro palavras possíveis. As esferas estarão fixadas sobre haste metálica rígida, com sistema de molas amortecedoras pintada na cor preta, e esta por sua vez fixada em piso de MDF elevado a 5cm. Sob o piso passará toda a fiação ou quaisquer equipamentos necessários para instalação do sistema. Dentro das esferas haverá focos de luz para iluminá-las homogênea e de forma difusa. O resultado da interação aparecerá em dois videowalls de 2m de altura por 3m de largura(a ser fornecido pelo cliente), com interface que remeta à telões de LED utilizados em estádios.	
Funcionamento	Ao entrar no espaço o espectador toca em uma esfera, que, sensível ao toque, se acende e "acorda" um dos telões, onde aparecerá uma espécie de mapa da interatividade, oferecendo três alternativas de sequência para a interação. A idéia é formar um percurso pré-programado entre as bolas que gera o conteúdo nas telas: se formarão frases, palavras, poesias relacionadas a ordem das palavras-esferas que foram tocadas e mostrará o diagrama de acordo com a combinação de esferas acesas. Ao ascender uma esfera, no video wall aparecerá as opções de "jogo" a ser seguido e outras esferas piscarão também indicando o caminho possível para fechar o jogo. Quando o usuário toca em uma das três sugestões, é dada sequência à jogada, e são "sugeridas" mais três possibilidades - na tela e no piscar das outras três esferas. O resultado compõe-se de frases e textos selecionados pela curadoria, que permanecem na tela mesmo quando se inicia uma outra jogada através do toque em nova esfera, só que dessa vez a tela oposta que se acenderá e acompanhará a jogada. Portanto o resultado permanece na tela até o final da jogada seguinte, sucessivamente. Inicialmente trabalharemos com 80 combinações de jogadas (percurso das esferas).	
Intervalo	Quando não houver espectadores interagindo, as esferas ficam como se estivessem "respirando", se acendem e apagam lentamente com fade. Eventualmente, os telões e as esferas simulam jogadas como a descrita acima automaticamente.	

ELEMENTOS CONTRATADOS

ITEM	NOME	DESCRICAÇÃO	DIMENSAO	QTDE
1	Esferas translúcidas	Esferas de policarbonato translúcidas brancas ligada a sistema de sensibilidade ao toque do espectador fixada sobre haste metálica rígida.	ø=32cm	24
2	Haste metálica	Hastes metálicas circulares tubulares ø=1,5cm com sistema de molas para absorção de impacto. Base chapa metálica 3mm redonda ø=22cm pintura eletrostática preta	H=83cm, base ø=22cm	24
3	Lâmpadas	Lâmpadas internas às esferas para iluminação homogênea e difusa das mesmas		24
3	Sensores	De presença, toque ou outra possibilidade de acordo com a definição da melhor solução para a demanda estabelecida na descrição. Devem reconhecer um espectador que toca na esfera e acionar o sistema. A princípio todo o sistema estará dentro da esfera.		24
4	Fiação	Conjunto de fiação necessária para o funcionamento de toda a interatividade e ligação com os videowalls		
5	Design interface tela	Desenvolvimento de interface videográfica como resultado do jogo - desenho da interface e do game-play		
6	Software do game play	Interface entre as esferas e o conteúdo a ser exibido nas telas - desenvolvimento do game play descrito acima.		
7	Hardware	Todo hardware deverá ser fornecido para o fiel e efetivo desenvolvimento do game-play. Todo cabeamento, computadores, sensores, e a esfera deverão ser previstos para integração dos sistemas.		

MONTAGEM	deverá ser prevista a montagem completa dos sistemas e instalação dos mesmos no local do evento. Deverão ser feitas reuniões de alinhamento e validação junto aos arquitetos e a empresa montadora da cenografia		
PROTOTIPAGEM	deverá ser prevista a prototipagem de uma primeira esfera completa com o sistema para aprovação por parte dos clientes		
MANUTENCAO	deverá ser prevista a manutenção do sistema no caso de falhas com o tempo de atendimento máximo de 3 horas.		
OBS:	Na dúvida ou mal entendimento dos desenhos ou do descritivo, os arquitetos deverão ser contatados para esclarecimentos		

São Paulo, 02 de abril de 2014.