

O projeto é estruturado a partir de um desenho narrativo espacial, no qual o usuário percorre virtualmente as Três Pedras da Cuesta de Botucatu por meio de uma experiência imersiva, educativa e contemplativa. O desenho geral prioriza clareza, acessibilidade e fluidez, permitindo que públicos diversos compreendam e vivenciem o conteúdo sem necessidade de conhecimento prévio em tecnologia.



Estrutura Geral do Desenho

A experiência é organizada em etapas progressivas, conectadas por exploração livre, com ativação opcional de conteúdos informativos e narrativos.

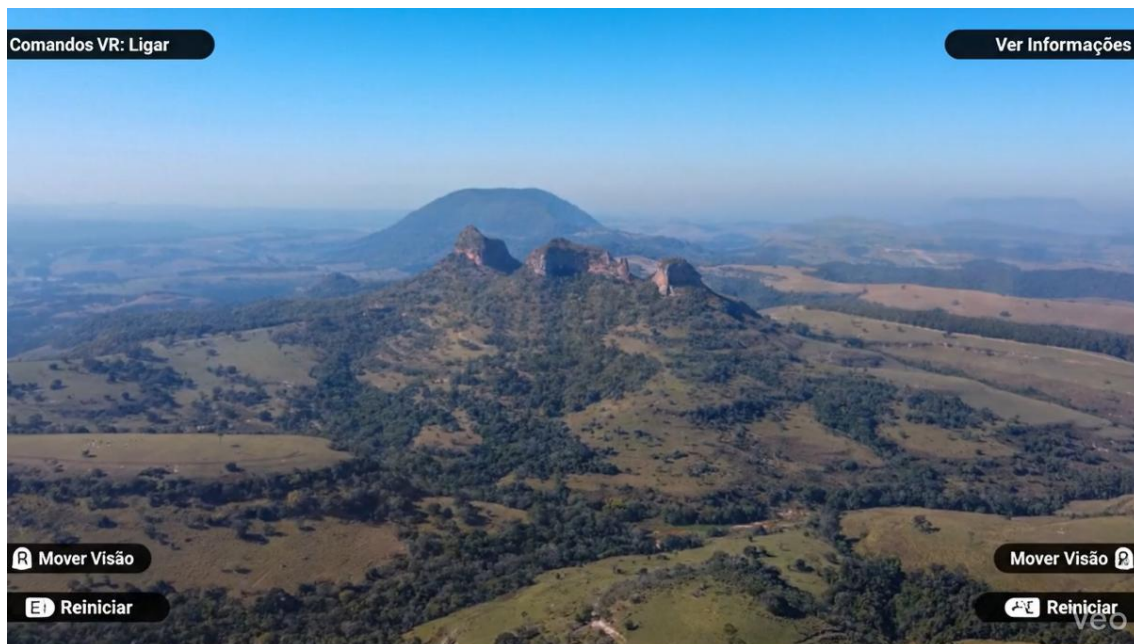


1. Ambientação Inicial

O usuário inicia a experiência em um ponto seguro e panorâmico das Três Pedras, com ampla visão da paisagem da Cuesta de Botucatu. Neste momento, são apresentados os elementos básicos de navegação e uma breve contextualização do território.

Função no desenho:

Situar o usuário no espaço físico real e estabelecer vínculo sensorial com a paisagem.



2. Exploração do Território

O desenho da experiência permite a circulação virtual pelas formações rochosas, respeitando a geografia real do local. Pontos de interesse visual e geológico podem ser explorados livremente, com conteúdos informativos ativados de forma simples.

Função no desenho:

Permitir a compreensão da escala, da geologia e da paisagem natural das Três Pedras.



3. Conteúdos Educativos

Ao longo do percurso, o usuário pode acessar informações sobre formação geológica, mineralogia e características ambientais da Cuesta de Botucatu. Esses conteúdos são apresentados de forma visual e textual, sem sobrecarga de informação.

Função no desenho:

Promover educação patrimonial e científica de maneira acessível.



4. Mediação Cultural e Narrativas

Em pontos específicos da experiência, o usuário pode optar por acessar narrativas culturais associadas às Três Pedras, baseadas no imaginário regional e nos registros de Frei Fidélis de Primiero. Essas narrativas são claramente contextualizadas como construções culturais e históricas, coexistindo com os dados científicos apresentados.

Função no desenho:

Registrar e valorizar a memória cultural local, sem hierarquizar mito e ciência.

5. Progressão e Personalização Leve

O desenho da experiência permite pequenas variações conforme as escolhas do usuário, como quais trilhas explorar ou quais conteúdos

ativar. Essas variações não alteram a estrutura principal, mas criam sensação de percurso pessoal.

Função no desenho:

Estimular engajamento e curiosidade, mantendo simplicidade e coerência.

6. Síntese e Encerramento

A experiência se encerra em um ponto de ampla contemplação da paisagem, reforçando a integração entre natureza, história e cultura. O usuário finaliza a jornada com uma visão geral do território explorado e dos conteúdos acessados.

Função no desenho:

Consolidar a experiência vivida e reforçar o valor cultural e patrimonial do local.

Diretrizes Gerais do Desenho

Desenho narrativo modular, adequado para uso educativo e cultural

Navegação intuitiva, com comandos simples

Conteúdos opcionais, respeitando diferentes níveis de interesse

Acessibilidade física, sensorial e cognitiva

Tecnologia como meio de mediação, não como protagonista

Síntese

O plano geral de desenho organiza a experiência XR como uma jornada espacial e narrativa, clara e acessível, que integra patrimônio natural, conhecimento científico e memória cultural regional.