

# Plataformas

## 1. Papel de cada plataforma

### 1.1. Redes Sociais

Todas as redes sociais do projeto, Facebook, Instagram e Twitter, têm em comum o facto de terem como principal papel a angariação de seguidores para o projeto, assim como a incitação à participação ativa e à interação entre estes. Para além disto, as redes sociais fornecem aos seguidores, uma vertente da história a um nível mais informal e menos linear, recorrendo a conteúdos exclusivos, sempre correspondentes ao momento da história que nos encontramos.

#### 1.1.1. Facebook

Assim, o Facebook, uma vez que permite a publicação de conteúdos mais vastos, deverá conter numa primeira instância, imagens, mensagens e localizações, dos locais percorridos por Sherlock ao longo das suas férias. E após a ocorrência do primeiro crime, pequenas referências e atualizações do que vai acontecendo ao longo da sua investigação. Esta plataforma, permite aos seguidores interagir entre si, mas também com o próprio projeto, podendo comentar e deixar as suas opiniões sobre o desenrolar do mesmo.

#### 1.1.2. Instagram

Relativamente ao Instagram, num fase inicial este terá como propósito a publicação de imagens turísticas da cidade. Sendo que numa segunda fase, deverá ser umas das plataformas de desafio aos seguidores, através da publicação de imagens de pormenor ou de locais secretos da cidade, incitando à descoberta do local em causa, de forma a ajudar à investigação de Sherlock; mas também desafiando à publicação de fotografias por partes dos seguidores, dos seus locais secretos da cidade, utilizando a hashtag do projeto, de forma a criar um mapa fotográfico global da cidade do Porto, e dos locais que Sherlock deve ficar a conhecer e investigar.

#### 1.1.3. Twitter

Dada a sua natureza, especialmente pensada para curtas mensagens de texto, o Twitter terá um papel específico neste projeto uma vez que aqui serão divulgadas algumas das charadas e enigmas deixados pelo criminoso, podendo os seguidores tomar a iniciativa de as resolver, ajudando Sherlock.

## 1.2. Aplicação Mobile

A aplicação mobile para dispositivos android tem como principal objetivo permitir aos seguidores do projeto, em especial os de uma faixa etária superior, jovens adultos e adultos, assumir o papel de Sherlock Holmes, tendo assim a cargo todas as suas funções, tais como decisões e resolução de problemas, mas também, e o que destaca esta plataforma das restantes, deslocar-se fisicamente aos locais da cidade em causa e descobrir as informações necessárias. Assim, esta plataforma permite simultaneamente momentos de lazer, enquanto o utilizador tem a possibilidade de percorrer e conhecer melhor múltiplos locais de referência do Porto, desenvolvendo as suas capacidades intelectuais e de raciocínio, assim como os seus conhecimentos.

## 1.3. Jogo de Tabuleiro

O jogo de tabuleiro apresenta-se como uma plataforma de cariz familiar, tendo como objetivo cativar um público mais jovem, nomeadamente uma faixa etária infantil, apresentando-se para isso como uma atividade lúdica, que permite no entanto dar a conhecer locais de relevo da cidade do Porto às crianças.

## 1.4. Website

O website do projeto tem como propósito, complementar de forma mais detalhada todas as vertentes da história, apresentando conteúdos exclusivos, tais como informações pormenorizadas da história, imagens e vídeos. Esta plataforma tem também um outro papel extremamente importante, que diz respeito aos seguidores do projeto, que não se encontram na cidade no Porto, ou que por qualquer outro motivo, de idade ou de limitações, não pode percorrer fisicamente as ruas da cidade, podem através do website obter informações extensas sobre os locais da história. Por último, esta plataforma tem também o importante papel de conjugação e divulgação de todos os restantes meios do projeto.

## 2. História de cada plataforma

### 2.1. Redes Sociais

Sherlock está de férias na cidade do Porto e vai publicando fotografias e pequenas mensagens, relativas aos locais e atividades que faz pela cidade, dando-as assim a conhecer aos seus amigos. Quando acontece um misterioso crime no seu hotel, Sherlock passa a relatar os acontecimentos do seu dia-a-dia enquanto tenta descobrir o seu autor.

#### 1.1.4. Facebook

Sherlock usa esta plataforma para publicar fotografias e respectivos comentários aos locais por onde passa, tanto durante as suas férias, como ao longo da investigação do crime. Os utilizadores podem utilizar este meio para partilhar e discutir novas pistas sobre o caso de Sherlock, funcionando como uma interajuda dos mesmos.

#### 1.1.5. Instagram

Sherlock irá postar fotografias dos locais que visita no Porto durante as suas férias. Os utilizadores podem publicar novas fotografias dos locais pelos quais irão passar e visitar à medida que interagem com a aplicação, colocando a hashtag #unlockporto.

#### 1.1.6. Twitter

Sherlock irá anunciar a sua chegada ao Porto através de um tweet e deixar mensagens ao longo da sua estadia. Após a descoberta da primeira vítima de envenenamento e o início da sua investigação por parte de Sherlock, surge uma conta mistério que sucessivamente desafia e deixa enigmas a Holmes. Os seguidores ao ver cada uma das novas pistas e respostas de Sherlock, podem propor e trocar opiniões sobre possíveis soluções.

### 2.2. Aplicação Mobile

Após a descoberta da ocorrência de um misterioso crime de homicídio num dos quartos do Grande Hotel de Paris, Sherlock Holmes, inicia a investigação deste enigmático caso. Sendo então desafiado pelo criminoso, a resolver os seus enigmas e charadas antes que mais pessoas saiam magoadas. Assim, o utilizador assumindo o papel de Sherlock deve tentar resolver inúmeros desafios o mais rapidamente possível; a demora ou falha na sua resolução tem como consequência mais vítimas deste criminoso implacável. Para ter sucesso na resolução deste caso Sherlock vai ter de enfrentar inúmeros contratempos, pistas falsas e caminhos sem saída.

### 2.3. Jogo de Tabuleiro

De forma a planear os seus crimes e a deixar as pistas para Sherlock, o Dr. Urbino de Freitas percorre todos os pontos de referência da cidade do Porto, devendo ser rápido nas suas deslocações de forma a não ser apanhado. Neste jogo de tabuleiro,

os jogadores terão como objectivo principal percorrer estes mesmos locais e alcançar o primeiro lugar na meta final do jogo, escapando assim à perseguição de Sherlock, sendo que alguns destes locais terão contratempos que farão os jogadores retroceder na sua jornada, correndo assim o risco de ser apanhados.




#### 2.4. Website

Ao longo da investigação da misteriosa sucessão de crimes de envenenamento pela cidade do Porto, tanto Sherlock, como a polícia, desenvolvem um completo arquivo documental. Assim no website do projeto, logo depois de descoberto o primeiro crime, os seguidores podem acompanhar todas as informações recolhidas pela investigação policial e por Sherlock, tendo acesso a biográficas detalhadas de cada uma das personagens envolvidas, a entradas no diário pessoal do Sherlock, listagens e mapas com todos os locais implicados na história, e informações detalhadas relativas a cada um destes, assim como, pequenos vídeos ou transcrições textuais dos interrogatórios a possíveis testemunhas.

### 3. Cronologia

Inicialmente as únicas plataformas a ser lançadas dizem respeito às redes sociais, nas quais Sherlock Holmes, divulga informações e imagens relativas às suas férias na cidade do Porto.

Já numa segunda fase, após a descoberta da ocorrência do primeiro crime de envenenamento, são lançadas as restantes plataformas, nomeadamente, o website, o aplicação e o jogo de tabuleiro, passando então todos os elementos disponibilizados e ser focados na resolução do crime em causa.

Data	Plataformas					
a partir de 19 de Dezembro 2014		<b>TWITTER</b>		<b>FACEBOOK</b>		<b>INSTAGRAM</b>
	Sherlock anuncia a sua chegada ao Porto através do Twitter. Este vai deixando mensagens ao longo da sua estadia.		Sherlock usa esta plataforma para publicar fotografias e respetivos comentários aos locais por onde passa nas suas férias.		Sherlock publica fotografias dos locais que visita no Porto durante as suas férias.	
a partir de 08 de Janeiro de 2015	Uma conta mistério deixa desafios para Sherlock. Os utilizadores podem trocar opiniões sobre a sua resolução.		Os utilizadores podem utilizar para partilhar e discutir novas pistas no caso de Sherlock, funcionando como uma Interajuda dos mesmos.		Os utilizadores poderão publicar novas fotografias dos locais pelos quais irão passar e visitar a medida que interajem com a aplicação. Colocando a hashtag #unilock-porto.	
					<b>Aplicação</b>	<b>Website</b>
					Jogo para android com o objetivo de ajudar Sherlock a resolver o crime no Porto, e ao mesmo tempo conhecendo locais misteriosos da cidade.	A página de Unilock Porto, serve de apoio a todas as restantes plataformas, permitindo ao publico obter mais informação sobre a história, e a existência de outras plataformas.
					<b>Jogo Tabuleiro</b>	
					Os utilizadores recriam o percurso do médico criminoso pelo Porto, tentando ser o mais rápidos possível a chegar ao final de forma a não serem apanhados.	