

## Audiência

Em termos de público-alvo este projeto engloba faixas etárias relativamente diversificadas, partindo de um público infanto-juvenil de cerca de 12 anos até à idade adulta por volta dos 45 anos, sendo que diferentes plataformas são direcionadas para extratos específicos deste público. Por outro lado consideramos que o projeto se encontra especialmente destinado a pessoas habitantes da cidade do Porto e das suas imediações, ou não sendo o caso, pessoas com especial interesse no universo de Sherlock Holmes ou em conhecer mesmo que à distância esta cidade.

O público saberá da existência do projeto pelas redes sociais dias antes do mesmo começar. Numa fase de angariação de seguidores, surgirão publicações de fotografias e mensagens nas várias redes sociais, dando conta das férias que Sherlock Holmes está a passar no Porto.

Com algum misticismo por trás tentaremos criar a dúvida no público sobre a essência do projeto, e o que estará Sherlock Holmes, de forma personificada, a fazer no Porto. Toda esta dúvida gerada à volta das publicações deverá levar o público a questionar-se da veracidade da informação, o que o levará a interessar-se e a seguir as mensagens de Sherlock, que nunca desvendam as verdadeiras intenções do projeto. No fundo, a forma de motivarmos o público a interagir será excitar a vontade de saber mais, usando as publicações como engodo.

O dia em que acontece o crime, data o arranque do projeto, e todas as restantes plataformas (Aplicação mobile, jogo de tabuleiro e o website) serão lançadas. É neste ponto que se introduz o 'call to action' do projeto, onde toda a sua essência é desvendada, e onde desafiaremos a audiência a seguir todas as plataformas de UnlockPorto na busca pela resolução do misterioso caso de crime.

Parte do teor do trabalho prende-se com dar a conhecer a cidade do Porto, as zonas mais emblemáticas e históricas da mesma, assim como os seus segredos mais bem escondidos. Sendo que, mesmo o público que já está familiarizado com os pontos de interesse da cidade, pode aqui apurar o conhecimento pelos mesmos. Aliado à experiência histórica e geográfica, tanto com a aplicação móvel como com o jogo de tabuleiro, o utilizador pode desenvolver valores no campo da capacidade de raciocínio lógico, orientação e conhecimentos variados.