



**FAHRENHEIT 64**

# SOBRE O PROJETO

- **Função/ Uso:** Interação com um espaço hipermidiático construído a partir de projeções, onde o usuário é a interface ativa na exploração de uma exibição artística experimental baseada em episódios ufológicos quixadaenses.
- **Comunicação atual** - Exposição de relatos em Quixadá sobre supostos encontros com vida extraterrestre;
- **Categorias do produto** - Produtora cultural
- **Produto/Serviço** - Exposição audiovisual experimental baseado na interação íntima entre usuário e uma narrativa imersiva inspirada em eventos envolvendo extraterrestres. Trazer uma nova experiência e um modo novo de vivenciar famosos relatos sobre encontros ufológicos por meio de uma exposição conceitual imersiva que dá liberdade de interação do usuário com informações projetadas;
- **Locais de Uso** - Casa de Saberes Cego Aderaldo;
- **Percepção/Imagem no mercado** - Espera-se que ele seja visto como um diferencial em relação a outros museus locais, através do uso da tecnologia, de uma interação com o visitante e com uma temática voltada mais ao aspecto imaginário popular de Quixadá.
- **Imagem e símbolos** - Comunicativo, interativo, acessível, interessante, imersivo, apreciativo.

# SOBRE O PROJETO

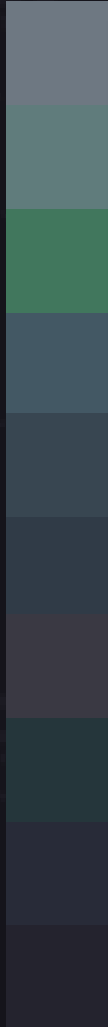
- **Problema/Oportunidade** - Quixadá é reconhecida nacionalmente pelas suas lendas populares envolvendo eventos paranormais extraterrestres, todavia, esta cultura também é celebrada regionalmente, visa-se, então, se apropriar desta cultura ufológica quixadaense para criar um meio de entretenimento cultural a partir de uma exposição ligada diretamente ao imaginário coletivo contemporâneo da população de Quixadá.
- **Contexto de uso** - Salas com controle da entrada de luz, Museus.
- **Razões/ Motivações** - \*Com a pesquisa de campo, após o análise dos audio e dos dados obtidos, onde turistas tem essa curiosidade de saber sobre fatos que aconteceram envolvendo OVNIS, concluimos que nosso projeto se basearia nessas histórias.\*
- **Influências** - Influências partem de toda a produção cultural e simbólica feitas em Quixadá que tenha relação com os supostos avistamentos e contatos com vida extraterrestre.
- **Condições ou restrições** - Questões financeiras a respeito principalmente dos recursos tecnológicos do projeto, burocracias e a necessidade de deslocamento do cliente ao local uso.

# SOBRE O PROJETO

- **Diferenciais** - Oferecer uma nova maneira de experienciar as histórias sobre avistamentos em Quixadá.
- **Contribuição** - Uma experiência diferenciada e interativa ao cliente com os aspectos arquitetônicos e históricos regionais enraizados na cultura quixadaense;
- **Identificação** - A população local e turistas.
- **Segmentação** – Adolescentes, jovens adultos.
- **Influências** – Contato com supostas histórias de avistamentos e abduções. Ufologia, Imaginário popular.
- **Hábitos e costumes** - Curiosidade sobre aparições de extraterrestres, conhecimento prévio sobre o assunto e interesse em vivenciar os relatos.
- **Valores estéticos** - Subjetivo, harmonioso, regional.
- **Valores culturais** - Ufologia, imaginário popular, lendas.
- **Valores tecnológicos** - Interativo, participativo, comunicativo, artístico.
- **Benefícios** - Experiência nova e imersiva através do uso de tecnologias (projeções, realidade virtual, áudio) proporcionando ao espectador uma experiência lúdica, interativa e enriquecedora baseada em relatos sobre encontros com ETs.
- **Formas de Aquisição** - Pública, pois podemos assim conseguir um número considerável de visitantes, porém pode ser adquirida por qualquer instituição privada.
- **Motivação para aquisição** - O serviço oferece uma forma moderna, imersiva e gratuita de acesso a ufologia regional.
- **Condições por sexo, idade, escolaridade** - Pessoas de qualquer gênero, entre 14 e 50 anos, de qualquer ofício ou área de conhecimento.

# PROPOSTAS GRÁFICAS

Escala Cromática



A B C D E F G H I J K L M N O P  
Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G  
H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
.,:;'"!@#\$%&\*{[ \ / \ ] }

Tipografia: Short Xurkit

# CONCORRÊNCIAS



- Categoria de produto:
- Proposta:
- Vantagens:
- Desvantagens:

# CONCORRÊNCIAS



- Categoria de produto:
- Proposta:
- Vantagens:
- Desvantagens:

# CONCORRÊNCIAS

**ATELIER DES LUMIÈRES**

- Categoria de produto:
- Proposta:
- Vantagens:
- Desvantagens:



# CONCORRÊNCIAS

**M.Piazza**  
Produções

- Categoria de produto:
- Proposta:
- Vantagens:
- Desvantagens: