

## Personas V1 [Memórias Quixadaenses]



**Nome:** Marcos João de Arruda

**Idade:** 35 anos

**Profissão:** Serviços Gerais

**Categoria:** Visitante

**Contexto Social:** Morador da cidade de Quixadá, possui ensino médio completo, trabalha como professor de dança e é um dos responsáveis pelo incentivo de atividades físicas conterrâneas da cidade local. Tem conhecimento de alguns mitos e lendas da cidade, acompanha documentários e curta metragens desse mesmo gênero e inclusive já trabalhou em algumas instituições que recebem conteúdo histórico da região, sendo de uma forma geral um indivíduo antenado e cheio de interesse na cultura de onde vive. Seu uso de aparatos tecnológicos é somente ligado ao trabalho e a vida social, porém, além disso acredita na tecnologia como ponte de condução do mercado minoritário artístico local para o reconhecimento regional das demais pessoas que frequentam a cidade.



**Nome:** André Pessoa Gente

**Idade:** 26 anos

**Profissão:** Estudante

**Categoria:** Visitante

**Contexto Social:** Jovem morador da cidade de Quixadá, possui ensino médio completo, recente ingressante em uma faculdade particular da cidade e no momento não teve oportunidades de emprego ou atuação no mercado. É um rapaz caseiro, dificilmente sai de casa, a não ser por questões de necessidades do dia a dia. Pelo fato de ser estrangeiro, conhece muito pouco sobre o contexto de Quixadá, mas tem noção de alguns eventos e acontecimentos que saem nos noticiários que vê no celular, na TV e no notebook sobre a região. Tem uma perspectiva de investigador e recorda bastante das apresentações e conteúdos expositivos que vivenciou na sua terra natal, o que não percebeu muito fluentemente na atual localidade onde vive como estudante. Nunca teve um contato tão aprofundado em relação aos marcos históricos das duas localidades justamente pela ausência de informação destas, mas independente disso, adoraria uma oportunidade de se sentir parte delas socialmente.



**Nome:** Maria Benedita Carleana

**Idade:** 48 anos

**Profissão:** Microempreendedora

**Categoria:** Visitante

**Contexto Social:** Maria se mudou a cidade há pouco tempo para empreender e morar com o filho que veio estudar em uma universidade local, conhece Quixadá pouco e não sabia da existência de um museu local ou algo do gênero. Maria costuma assistir TV nas horas vagas e foi justamente em uma reportagem que teve sua primeira impressão da cidade. O que Maria sabe sobre histórias da cidade é um pouco sobre a construção do açude cedro. Maria relata que tem curiosidade sobre a história de Quixadá, porém não teve ainda oportunidade de conhecer alguma fonte. Além de TV, Maria usa smartphone para fins de comunicação.

**Nome:** Fernando de Almeida Capistrano**Idade:** 37 anos**Profissão:** Guia Turístico**Categoria:** Guia Turístico

**Contexto Social:** Fernando trabalha como guia turístico na cidade de Quixadá. Por ter grande interesse em patrimônio público e perceber a falta de um profissional atuante na área, Fernando estudou a história de Quixadá de forma autodidata e começou a atender turistas e demais visitantes nos principais pontos turísticos da cidade. Fernando percebe que as pessoas tem uma ideia distorcida de determinados fatos históricos da cidade, sente também que as pessoas se impressionam com histórias clássicas da cidade como a lenda do gato preto, a afeição de Raquel de Queiroz por Quixadá e por relatos de ovnis. Fernando acredita que falta muita sensibilidade das pessoas locais sobre sua história, relata que apenas 2% das pessoas que o procuram são visitantes locais, e que acredita que isso é uma questão de educação e pode de fato mudar a percepção das pessoas sobre o lugar onde elas moram.

## Cenário

Quixadá é uma cidade que tem uma história e muito rica, porém não há grande preservação de seu patrimônio por parte do poder público nem da própria população. A cidade recebe um número considerável de turistas interessados em suas histórias, apesar de muitos, incluindo a população local terem uma visão distorcida de determinados fatos. É relatado pelos guias e museus que é notável a carência de visitas de pessoas locais, logo então pode-se pressupor que é a população não tem conhecimento da rica história de sua cidade, apesar de em Quixadá haver monumentos históricos, museus e demais edificações históricas.

## Personas V2 [ Contato }

**Nome:** Marta Cristina Germana Nunes**Idade:** 18**Profissão:** Estudante**Categoria:** Espectador

**Contexto Social:** Moradora local, usa na rotina celular e notebook, costuma passar o tempo em redes sociais, sair para festas, eventos e atividades culturais locais. Recém graduada na universidade, gosta de assistir filmes de ficção científica e suspense, faz caminhada semanalmente e admira muito as formações rochosas em volta da cidade.

**Importância no Projeto:** Possível usuário da nossa exposição, seu comparecimento em espaços culturais a levarão a partir da exposição, a conhecer mais esse lado enigmático da ufologia, que diferente de qualquer outro filme de ficção é parte da própria região onde vive, o que fará também com que possivelmente identifique com esse assunto.

**Nome:** Lucas Filho Junior Meneses**Idade:** 24**Profissão:** Assistente Administrativo

**Categoria:**

Espectador

**Contexto Social:** Recém chegado na cidade, pratica Jiu Jitsu e joga futebol quando volta para a cidade natal e se mudou para Quixadá por novas oportunidades de emprego, curiosidade cultural e por perceber atribuições quase imediatas de amigos próximos sobre a cidade de um local com frequente aparição de OVNI's. Conhece filmes e documentários de pesquisadores gravados na cidade, como O Shaolin do Sertão e o Área Q. Sente-se desmotivado a quebrar a rotina casa-trabalho pois nota baixo incentivo das instituições locais em relação a historicidade do regional, diferente de seu lugar de origem onde visitasões e demais atividades culturais são bem incentivadas.

**Importância no Projeto:** É uma consequência em relação ao propósito de aplicação da nossa exposição, foi influenciado por uma característica particular da cidade que é presença de estudos quanto a ufologia e seu interesse em explorar mais os horizontes em relação a cidade, com o auxílio do projeto lhe atribuirá mais admiração quanto ao turismo local.

**Nome:** Maria Albertina de Almeida

**Idade:** 36

**Profissão:** Curadora

**Contexto social:** Maria trabalha como curadora de museu há cinco anos e recebe durante todos os dias turistas ou moradores da cidade. Onde trabalha, Maria recebe diversas exposições relacionadas a artesanato, fotografia, pintura e demais linguagens que são habituais aos museus tradicionais, e afirma que nunca antes houve alguma exposição que levasse o espectador além de uma atividade contemplativa, muito menos alguma obra que se utilizasse de alguma tecnologia digital, ela também acha que é bem vindo novas experimentações na forma de mostrar conteúdo no local, inclusive com temáticas como mitos, histórias e lendas da cidade.

**Importância no Projeto:** A exploração de temas ainda não abordados junto com novas tecnologias que promovam a interatividade é uma potencial alavancada no número de frequentadores em museus ou espaços similares, gerando renda a partir do turismo e dando às pessoas experiências diferenciadas.

## **Cenário de Uso**

Lucas passou a frequentar Quixadá a fim conhecer a cidade , ver de perto as edificações históricas remanescentes, a bela barragem do Açude Cedro e também conhecer algum museu local. Ele ficou sabendo de uma exposição que estava em um centro cultural local, chamada Contato, que era sobre ufologia. Achou muito interessante pois já tinha assistido um documentário que cita a cidade como ponto de frequente aparição de discos voadores, além de ter visto também algumas matérias na televisão sobre o assunto. Ao sair da instalação, ele se divertiu bastante com as simulações, ao ter uma experiência próxima dos que as pessoas relataram nas famosas histórias ufológicas da cidade de Quixadá. Apesar de não acreditar inicialmente nessa questão de abduções, depois da experiência vivenciada, Lucas passou a refletir sobre a infinidade do universo e o quanto a humanidade ainda precisa evoluir não apenas tecnologicamente como pela questão do cuidado com o planeta, que assim como a ciência universal já descobriu planetas com condições favoráveis à vida, possivelmente a humanidade não é o única ser de vida inteligente existente.

## Instruções

### Características de uma persona

- Identidade → nome, sobrenome, idade, foto • Status → primária, secundária, antiusuário...
- Objetivos → não se limita a objetivos relacionados ao produto
- Habilidades → especialidades: educação, treinamento e competências específicas
- Tarefas → tarefas básicas e críticas. Frequência, importância e duração
- Relacionamentos → com quem a persona se relaciona. Ajuda a identificar stakeholders
- Requisito → do que a persona precisa
- Expectativas → como a persona acredita que o produto funciona

### Elementos Característicos de um Cenário

- Ambiente ou contexto: detalhes da situação que motivam ou explicam os objetivos, ações e reações dos atores do cenário;
- Atores: pessoas interagindo com o computador ou outros elementos do ambiente; características pessoais relevantes ao cenário;
- Personas elaboradas previamente (se houver)
- Objetivos: efeitos na situação que motivam as ações realizadas pelos atores;
- Planejamento: atividade mental dirigida para transformar um objetivo em um comportamento ou conjunto de ações;
- Ações: comportamento observável;
- Eventos: ações externas ou reações produzidas pelo computador ou outras características do ambiente;
- Avaliação: atividade mental dirigida para interpretar a situação