

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Briefing

1. DADOS BÁSICOS

- **Cliente:** Secretaria de Cultura de Quixadá;
- **Responsável:** Secretário de Cultura de Quixadá (José Audênio Moraes da Silva);
- **Data:** 16 de Agosto de 2019

2. DESCRIÇÃO DO PRODUTO / SERVIÇO

- **Nome do projeto:** Contato
- **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:** Exposição audiovisual, arte hipermidiática, arte e tecnologia digital
- **Produto / Serviço:** Exposição audiovisual experimental baseada 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 outras exposições dos museus locais, através do uso da tecnologia, que servirá de gatilho para a interação com o visitante, trabalhando com a temática alienígena inspirada a partir da produção simbólica quixadaense.
- **Imagens e símbolos:** Comunicativo, interativo, acessível, interessante, imersivo, apreciativo.

3. PROJETO

- **Projeto / 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:** Criar um espaço de interação destinado a elementos da cultura local, no caso, relatos ufológicos.
- **Influências:** - Influências partem da produção cultural e simbólica feita em Quixadá que tenha relação com os supostos avistamentos e contatos com vida extraterrestre.
- **Condições ou Restrições:** Nenhuma restrição legal foi levantada.

4. CONCORRÊNCIA

- **Concorrentes Diretos:** DIGITAL AV, Omnis Lux, Atelier des lumières.
- **Concorrentes Indiretos:** Estúdio de criação OUCHHH.
- **Concorrentes Substitutos:** Não conseguimos identificar.
- **Preços praticados:** Não conseguimos identificar.
- **Pontos positivos:** Experiência no mercado de trabalho, grande ramificação de equipamentos para diversos tipos de projeções.
- **Pontos negativos:** Não conseguimos identificar.
- **Posicionamento no mercado perante a concorrência:** A exposição contempla um tema ainda não explorado em relação aos seus concorrentes, além de trabalhar com um tema familiar a seu público alvo que são as enigmáticas histórias envolvendo OVNI's em Quixadá.

5. IMAGEM DO CLIENTE E PRINCIPAIS DIFERENCIAIS

- **Diferenciais:** Oferecer uma nova maneira de experienciar as histórias sobre avistamentos em Quixadá.

- **Contribuição:** Ampliar as opções de turismo local, atraindo assim visitantes para movimentar a economia e valorizar o imaginário da cultura popular.

6. PÚBLICO ALVO E POSICIONAMENTO NO MERCADO

- **Identificação:** A população local e turistas.
- **Segmentação:** Adolescentes e adultos, entre 15 e 50 anos.
- **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:** Regional, científico, futurista.
- **Valores culturais:** Ufologia, imaginário popular, lendas.
- **Valores tecnológicos:** Interativo, participativo, comunicativo.
- **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 imersiva e gratuita de acesso a ufologia regional.
- **Condições por sexo, idade, escolaridade:** Pessoas de qualquer gênero, acima de 15 anos, de qualquer ofício ou área de conhecimento.

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Análise de Concorrência

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Pesquisa Iconográfica

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Materiais e Tecnologias

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Pesquisa de Campo

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Termo de Consentimento

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Fundamentação Teórica

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Planejamento de Coleta de Dados

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Análise da Coleta de Dados

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Conteúdo do PDP

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Conteúdo PE

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Planejamento do Material de Divulgação

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Planejamento do Manual de Marca

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Personas e Cenário

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Artigo Acadêmico

CONTATO

Imersão digital adequado a temáticas ufológicas da cultura local

Equipe: Layla, Mateus, Samuel e Thalia

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo

Avaliação de Interação Humano-Computador