

# Briefing

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo Pinheiro  
3º Semestre DD 2019.1

Equipe 8: Márcio, Mateus Emanuel, Mateus Felipe, Pedro, Samuel

---

- **DADOS BÁSICOS**

1. **Cliente** - Secretaria de Cultura de Quixadá;
2. **Responsável** - Secretário de Cultura de Quixadá (José Audênio Moraes da Silva);
3. **Data** – 24 de Abril de 2019.

- **DESCRIÇÃO DO PRODUTO/SERVIÇO**

1. **Nome do projeto** – Contato
2. **Função/Uso** - Interação com um espaço hipermediático construído a partir de projeções, onde o usuário é a interface ativa na exploração de uma exibição artística experimental baseada em episódios ufológicos quixadaenses.
3. **Comunicação atual** - Exposição de relatos em Quixadá sobre supostos encontros com vida extraterrestre;
4. **Categorias do produto** - Exposição audiovisual, arte hipermediática, arte e tecnologia digital.
5. **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;
6. **Locais de Uso** - Casa de Saberes Cego Aderaldo;
7. **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,
8. **Imagem e símbolos** - Comunicativo, interativo, acessível, interessante, imersivo, apreciativo.

- **PROJETO**

- **Delimitação do contexto, problema e oportunidade**

1. **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.
2. **Contexto de uso** - Salas com controle da entrada de luz, Museus.
3. **Razões/ Motivações** - Criar um espaço de interação destinado a elementos da cultura local, no caso, relatos ufológicos.
4. **Influências** - Influências partem da produção cultural e simbólica feita em Quixadá que tenha relação com os supostos avistamentos e contatos com vida extraterrestre.

# Briefing

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo Pinheiro  
3º Semestre DD 2019.1

Equipe 8: Márcio, Mateus Emanuel, Mateus Felipe, Pedro, Samuel

---

5. **Condições ou restrições** - Não há restrição.
6. **Restrições** - Nenhuma restrição legal foi levantada.

## □ Concorrência

1. **Concorrentes diretos** – DIGITAL AV, Omnis Lux, Atelier des lumières
2. **Concorrentes indiretos** – Estudo de criação OUCHHH
3. **Concorrentes substitutos** – Não conseguimos identificar
4. **Preços praticados** – Não conseguimos identificar.
5. **Pontos positivos** – Experiência no mercado de trabalho, grande ramificação de equipamentos para diversos tipos de projeções.
6. **Pontos negativos** - Não conseguimos identificar.
7. **Posicionamento de 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 ovnis em Quixadá.

## □ Imagem do Cliente e Principais Diferenciais

1. **Diferenciais** - Oferecer uma nova maneira de experienciar as histórias sobre avistamentos em Quixadá.
2. **Contribuição** - Ampliar as opções de turismo local, atraindo assim visitantes para movimentar a economia e valorizar o imaginário da cultura popular ;

## □ Público-alvo e Posicionamento de mercado

1. **Identificação** - A população local e turistas.
2. **Segmentação** – Adolescentes e adultos, entre 14 e 50 anos.
3. **Influências** – Contato com supostas histórias de avistamentos e abduções. Ufologia, Imaginário popular.
4. **Hábitos e costumes** - Curiosidade sobre aparições de extraterrestres, conhecimento prévio sobre o assunto e interesse em vivenciar os relatos.
5. **Valores estéticos** - Regional, científico, futurista.
6. **Valores culturais** - Ufologia, imaginário popular, lendas.
7. **Valores tecnológicos** - Interativo, participativo, comunicativo.
8. **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.
9. **Formas de Aquisição** - Pública, pois podemos assim conseguir um número considerável de visitantes, porém pode ser adquirida por qualquer instituição privada.

# Briefing

Orientadora: Tânia Saraiva de Melo Pinheiro  
3º Semestre DD 2019.1

**Equipe 8:** Márcio, Mateus Emanuel, Mateus Felipe, Pedro, Samuel

---

- 10. Motivação para aquisição** - O serviço oferece uma forma imersiva e gratuita de acesso a ufologia regional.
- 11. Condições por sexo, idade, escolaridade** - Pessoas de qualquer gênero, acima de 14 anos, de qualquer ofício ou área de conhecimento.