* **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 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.
3. **Comunicação atual -** Exposição de relatos em Quixadá sobre supostos encontros com vida extraterrestre;
4. **Categorias do produto -**  Exposição audiovisual, arte hipermidiática, 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.
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 seu 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.
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.

https://www.youtube.com/channel/UCEQXp\_fcqwPcqrzNtWJ1w9w