



Quest II

Definição temática

01

Que fatos, eventos e atividades incomodam as pessoas (dores)?

Comida, atividade para espera, mofo, locomoção

02

Que fatos, eventos e atividades deixam as pessoas felizes (desejos)?

Espetáculos, ver os ídolos

03

Que artefatos e discursos as pessoas utilizam ao realizar as atividades vinculadas ao tema?

Celular com ingresso, merch, documentos, doces e balas

Oportunidades

01

Que dores ou desejos específicos ficaram mais evidentes? O que incomoda mais? O que um público-alvo específico mais deseja?

No caso específico da nossa visita houve um problema de comunicação do evento em relação ao horário, isso fez com que grande parte do público chegasse duas horas antes, o que nos leva a outro problema que é o fato de que a estrutura do teatro não oferecia nenhum tipo de atividade para as pessoas que estavam esperando. Além disso, pela falta de tomadas, muitas pessoas ficaram com medo de perder a possibilidade de entrar com o ingresso digital (QR code) por falta de bateria no celular. Mas acima de todos esses,, o problema principal identificado é a falta de opções de entretenimento para os momentos de espera e adaptação do espaço à necessidade de uso de celular do público.

Oportunidades

02 **Que artefatos e/ou processos já existentes poderiam estar sendo utilizados, e não estão?**

O teatro tem um espaço grande inutilizado (tanto interno quanto externo) que poderia servir para resolver os problemas acima. Instalação de torres de tomada, painéis interativos ou até a criação de um app do teatro para comunicação sobre eventos e redução do tempo de espera poderiam ajudar na solução do problema.

Oportunidades

03 **Que gambiarras (tecnológicas, digitais ou não) as pessoas utilizam nestas atividades?**

Como tornar mais agradável a espera pelo espetáculo? Atualmente as pessoas: mexem no celular, conversam, chegam em cima da hora pra não esperar.

Oportunidades

04 Qual o impacto sobre esta questão? Qual o tamanho de um possível mercado? Um bairro? Regional? Nacional? Global?

As problemáticas relatadas acima não se limita apenas ao Teatro Guararapes, de certa forma se aplica a todos os lugares que recebem eventos, especialmente no Brasil. Considerando que 60% da população brasileira nunca foi ao teatro, o mercado dessa temática consistiria dos outros 40%. Devido a falta de pesquisas recentes sobre o assunto, esses dados podem ter variado

Persona 1



Jorge Lafon

Idade: 35

Ocupação: IT

Educação: Universidade

Personalidade: Extrovertido



Gosta de

Apreciar arte



Não gosta de

Esperar Muito

Descrição

Jorge é universitário e trabalha na área de T.I. mora na zona norte do recife e costuma ir ao teatro uma vez por semana.

Persona 2



Ariana Silva

Idade: 26

Ocupação: Produtora de eventos

Educação: ensino superior

Personalidade: Excêntrica



Gosta de

Viajar, ir para shows



Não gosta de

Desorganização

Descrição

Ariana é uma produtora de eventos que mora no Rio de Janeiro e está sempre organizando algum show, palestra ou convenção. Ela está sempre em busca de novidades do seu ramo para que suas produções se destaquem.

A stylized world map serves as the background, with continents rendered in light blue, green, and yellow. The map is centered on the Atlantic Ocean. In the top right corner, there are several small, dark blue dots. On the left side, there are green, cloud-like shapes and a blue line that resembles a paperclip.

OBRIGADE!