

# Biblioteca

## Valores visíveis e

## invisíveis

- Afonso Rosales 65191
- Diogo Moreira 65190
- Matilde Melo 65891
- Tomás Gonçalves 66116



# Índice

- Timeline
- Desafios
- Soluções
- Como implementar
- Conclusão

01



02

03

04

05



# Timeline

As diferentes etapas que tivemos de passar para chegar à solução mais eficiente





# Desafios propostos

- Criação de uma experiência imersiva e educativa na Casa de Mateus, ao nível histórico, científico e cultural;
- Promover a educação ambiental, a valorização do património e a consciência ecológica da comunidade;
- Integração do projeto em “Augmented Reality”.

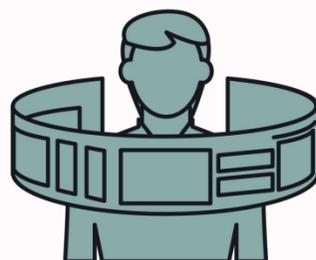


# Possíveis Soluções

Soluções de realidade aumentada possíveis de aplicar no projeto

01

Aplicação  
interativa com  
realidade  
aumentada



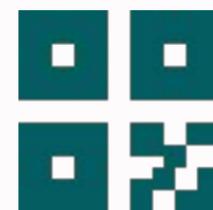
02

Pontos  
específicos  
com realidade  
aumentada



03

QR code com  
pop-ups  
informativos



# Implementação de soluções

Através de todos os modelos que poderiam existir escolhemos os que melhor se adaptariam aos diferentes pontos



# Soluções a implementar



Jardins - Pontos específicos a partir de aplicação com GPS



Biblioteca - QR code em obras importantes e históricas



## COMO É QUE RELACIONAMOS A REALIDADE AUMENTADA AO SOLO E À SUSTENTABILIDADE

Ao aplicar a realidade aumentada no solo temos o visitante consegue ter noção de tudo o que se passa por baixo dos seus pés.



# Demonstração da experiência do visitante



# Conclusões

## • Conhecer a Casa de Mateus

Deu oportunidade de conhecer uma fundação com uma história rica

## • Relacionar a realidade aumentada com a sustentabilidade

Perceber como o avanço da tecnologia pode ser útil nas questões ambientais

## • Contacto com projetos inovadores



# Obrigado



