

Local: Campo Grande, 367; Sala A.1.1
03 e 04 de Março, 2017 das 09:00 às 18:00

Pré-requisitos e Materiais

Cada participante deverá:

1. Escolher uma **história ou lenda relacionada com a prática de comércio**, escolher uma imagem representativa dessa história ou lenda. A imagem deverá ter no mínimo 1000 pixels de largura e com resolução não inferior a 72 pixels/inch.

2. **Vídeo com a explicação dessa história ou lenda:**

(o vídeo deverá ser filmado com uma câmara a apontar diretamente para a face do participante, o enquadramento é livre e deverá ter no máximo 1 minuto, formatos standard ex: .avi .mp4, m4v);

3. Trazer uma câmara fotográfica ou Smartphone com câmara fotográfica

4. Trazer um Computador Portátil com webcam integrada, ou webcam à parte.

5. **Instalar o programa Unity 3D, versão 5.3.4**

importante não instalar a versão mais recente e escolher a versão 5.3.4 no link abaixo:

https://unity3d.com/get-unity/download/archive?_ga=1.33408189.268620418.1488126158

instalar o Photoshop CC trial 30 dias

<http://www.adobe.com/uk/products/photoshop/free.html> ;

e instalar o Miro Converter <http://www.getmiro.org/>

5. Trazer a imagem da pintura impressa em formato A4.

O **vídeo e a imagem** deverão ser entregues até ao dia
02 de Março às 12h para o seguinte email -
anacmoutinho@gmail.com

Programa da Componente Laboratorial

Dia 03 de Março

09.00

09.10 Parte Teórica

1. Apresentação
2. Introdução à Realidade Aumentada - RA
3. Apresentação de Projetos relevantes de RA em Museus e Instituições Culturais.
4. Apresentação das instalações desenvolvidas para a Exposição Baixa Tempo Real desenvolvido no âmbito do Laboratório de Museologia e Computação, do Centro de Investigação de Sociomuseologia da ULHT;
5. Apresentação do trabalho efetuado na unidade curricular 'Museologia e Computação' em anos anteriores.
6. Apresentação do projeto a ser desenvolvido na Unidade de Museologia e Computação' 2017.

10.15 - 11.15 - Exercício Laboratorial 1, Parte 1 - 'Criação de um cartão pessoal'

1. Fazer um marcador para o cartão pessoal.
2. Filmar 30s de apresentação pessoal.

11.30 - 13.00 - Abrir o Unity 3D e explorar os projetos exemplos

13.00 Final da Sessão da Manhã

14.00 - 16.00

Exercício Laboratorial 1, Parte 2 - criar um marcador

1. Abrir a fotografia com o Photoshop e seguir o tutorial
2. Portal Vuforia (<https://developer.vuforia.com/target-manager>), importar a fotografia e criar o marcador.
3. Unity, Criar um projeto e importar o marcador e o vídeo

18:00 Final da Sessão da Tarde

Dia 04 de Março

09.00

Grupo 1. Folha de Sala da Exposição.

Grupo 2. Instalação da exposição.

Grupo 3: Criar um vídeo de apresentação da Exposição.

13.00 Final da Sessão da Manhã

14.00

Inauguração da Exposição

Sessão de dúvidas

18:00 Final da Sessão da Tarde

Referências Bibliográficas

Craig, A. (2013). *Understanding augmented reality : concepts and applications*. Waltham, Ma: Morgan Kaufmann.

Damala, A. (2009). *Interaction Design and Evaluation of Mobile Guides for the Museum Visit: A Case study in Multimédia and Mobile Augmented Reality*, PhD Thesis, Centre d'Etude et de Recherche en Informatique du CNAM, Conservatoire National des Arts et Metiers, Orientada por Pierre Cubaud, Paris.

Falk, J. & Dierking, L. (1992). *The Museum Experience*. Washington: Whalesback Books.

Fatah Gen Schieck, A; Moutinho, A; (2012) *ArCHI: Engaging with museum objects spatially through whole body movement*. In: *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference 2012: "Envisioning Future Media Environments"*, MindTrek 2012. (pp. 39 - 45).

Moutinho, A (2015). *Realidade Aumentada aplicada à Museologia*. PhD thesis, Departamento de Museologia da Faculdade de Ciências Sociais, Educação e Administração, Universidade Lusófona.