

## VISION

Eduardo de Souza Monteiro - 212123  
Guilherme Grossi de Almeida – 222707  
Sérgio Samuel Godinho Sandes – 211989

Professor Especialista Daniel Ohata – Mentoria Evelyn Ramos - Ciclo Básico – Rosana Antonio

### INTRODUÇÃO

Com o passar do tempo, muitos monumentos históricos perderam parte de sua forma original devido à deterioração e à falta de preservação, o que faz com que novas gerações não consigam visualizar como esses locais eram em seu auge. Esse distanciamento enfraquece o vínculo com a história e a identidade cultural de cada comunidade. Pensando nisso, o projeto propõe o uso de QR Codes e reconstruções em 3D para permitir que visitantes possam ver, por meio de dispositivos móveis, como esses monumentos eram antes da degradação, acompanhados de informações históricas e culturais. A iniciativa busca unir tecnologia, educação e preservação, tornando o aprendizado mais acessível, interativo e envolvente, além de fortalecer o senso de pertencimento e a valorização do patrimônio histórico.

### JUSTIFICATIVA

A motivação do projeto surgiu da dificuldade de acesso a informações históricas detalhadas em locais turísticos degradados ou com pouca infraestrutura informativa. Dessa forma, buscou-se desenvolver uma ferramenta que auxilie visitantes, promova o turismo sustentável e estimule o interesse pela história e cultura local.

### OBJETIVOS e ODS

O principal objetivo do projeto é construir uma solução digital interativa que utilize QR Codes e reconstruções 3D para exibir informações históricas e culturais em pontos turísticos. A iniciativa busca informar os visitantes sobre o valor histórico dos locais, conscientizar sobre a importância da preservação do patrimônio e mostrar como tecnologias digitais podem enriquecer a experiência turística e educacional. São consideradas as seguintes ODS, como vista na Figura 2.

As ODSs atendidas são:

4.7.1 é a Medida em que a educação para cidadania global e educação para o desenvolvimento sustentável estão integradas em currículos, formação de professores e avaliação dos alunos.

O projeto contribui fornecendo uma ferramenta digital que promove cidadania global, valorização da diversidade cultural e preservação histórica.

9.5.1: Despesa em pesquisa e desenvolvimento (P&D) como proporção do PIB.

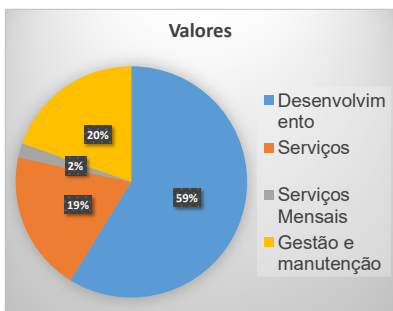
O projeto pode ser enquadrado como inovação tecnológica aplicada à preservação cultural, estimulando desenvolvimento local em tecnologia educacional e de turismo.

11.4.1: Despesas totais (públicas e privadas) per capita para a preservação, proteção e conservação de todo o patrimônio cultural e natural, por tipo de patrimônio, nível de governo, tipo de despesa e tipo de financiamento.

O projeto não mede diretamente gastos, mas atua como ferramenta de salvaguarda e valorização do patrimônio histórico, estimulando investimentos e conscientização para conservação.

### ORÇAMENTO

Grafico 1. Grafico de valores.



Com base nas Horas trabalhadas dos integrantes por semana do projetos, foram calculados os gastos com valores de mesmos trabalhos achados em sites de emprego e freelances, para serviços como custos com licenças e servidores, a base do calculo foram os valores descritos nos sites das ferramentas utilizadas. Os valores práticos obtidos no projeto foram: Desenvolvedor: R\$3.750 X 8H = R\$30.000 Servidores: R\$1.000 Licenças : R\$2.000 Pesquisadores: R\$1.250 X 4H = R\$5.000 Modelos 3D: R\$3.500 por monumento Custos de gestão e Manutenção: R\$10.000

### RESULTADOS E VALIDAÇÃO

O protótipo desenvolvido demonstrou resultados positivos na integração entre tecnologia e cultura. A leitura dos QR Codes direciona o visitante a conteúdos interativos e reconstruções 3D, que recriam ambientes e monumentos de forma envolvente. Durante a validação, observou-se um aumento significativo no engajamento dos visitantes, que relataram maior interesse e compreensão sobre os locais visitados. Além disso, o sistema mostrou-se de fácil acesso e compatível com diferentes dispositivos, tornando-se uma ferramenta eficiente para experiências educativas e turísticas em espaços públicos ou históricos.

Figura 3. Imagem figura RA



Fonte: Autor.

### CONCLUSÃO

O projeto mostrou-se uma iniciativa viável e relevante para ampliar o acesso à informação e à cultura, unindo tecnologia e preservação histórica. A proposta contribui para tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível, ao mesmo tempo em que reforça a importância da memória coletiva e do patrimônio cultural. Como perspectiva futura, pretende-se expandir a aplicação do sistema para novos locais e implementar recursos adicionais, como narração em áudio e tradução automática, tornando a experiência ainda mais inclusiva e interativa.

### REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. Coliseu de Roma. Toda Matéria, [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/coliseu-de-roma/>. Acesso em: 18 set. 2025.  
CASTRO, Felipe. Descubra a fascinante história dos monumentos antigos. Rabisco da História, [S. l.], 2025. Disponível em: <https://rabiscodahistoria.com/ descubra-a-fascinante-historia-dos-monumentos-antigos/>. Acesso em: 8 set. 2025.  
INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). ODS – Objetivos do Desenvolvimento Sustentável. [S. l.], 2025. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/ods/>. Acesso em: 11 set. 2025.  
SILVA, Uellisson Lopes da; BRAGA, Robson Ferreira; SCHERER, Daniel. Uso de QR Code e Realidade Aumentada como suporte à visitação de museu. Departamento de Computação – Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campina Grande – PB, 2025. Disponível em: <Uso de QR Code e Realidade Aumentada como suporte a visitação de museu>. Acesso em: 24 set. 2025.

### AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos professores que nos orientaram ao decorrer do projeto, assim como aos familiares que nos deram suporte para que a conclusão do projeto fosse possível.