

multimédia  
interactivo  
ecrãs tácteis

## multimédia interactiva . ecrãs tácteis [ilustrações]

Paralelamente à adequação programática que é feita com as maquetas, também com as ilustrações se mantém a mesma lógica, transformando as tradicionais imagens estáticas impressas sobre papel em animações interactivas, representações vídeo, simulações de época, textos, e todo o tipo de digitalização de factos e de conhecimento histórico existente que possa ser integrado na base de dados.

A informação constante da base de dados é organizada em módulos que, sistematizados e acessíveis através de *interfaces* gráficos especificamente produzidos, permitem o rápido acesso à informação procurada.

A sistematização dos conteúdos é criteriosamente preparada de modo a que, independentemente do nível de acesso, e independentemente do teor da pesquisa, a relação conteúdos/utente mantenha um carácter predominantemente pedagógico.

Desejando aprofundar conhecimentos, o visitante tem a possibilidade de, através dos suportes multimédia, obter todo o tipo de informação de uma forma cativante e ao mesmo tempo precisa. A informação é categorizada em hierarquias:

1. Ao nível elementar os ecrãs comportam-se como objectos lúdicos como manipulação de modelos tridimensional e exibição de filmes.
2. Ao nível avançado os conteúdos são sobretudo escritos sendo acompanhados com esquemas auxiliares de interpretação.

Serão 16 equipamentos distribuídos no espaço. Todos os pontos de acesso assentam sobre o mesmo tipo de estrutura base de funcionamento:

1.O início da interacção inicia-se com um toque no ecrã;

2.Ao final de n minutos de inactividade, o sistema reinicia. Ao mesmo, exibirá automaticamente sequências de imagens associadas ao tópico em foco. Quando outro visitante tocar no ecrã, reiniciar-se-á a sua actividade;

3.A primeira escolha a realizar é a opção da língua de apresentação (estão previstas a língua portuguesa e a língua inglesa). Sem escolha, o sistema funciona em português. A escolha da língua é transversal a todo o funcionamento podendo ser alterada a qualquer altura da navegação;

4.A partir deste ponto inicia-se a navegação específica de cada assunto, sendo que normalmente será apresentado um menu de opções. As navegações específicas são as descritas em seguida.

Criam-se 13 tipos de ponto de acesso. Assim, e por tipo:

1. Ponto de acesso tipo PTI - Pontos de interesse (PI). Corresponde à selecção e demarcação de PI, do ponto de vista do património urbano, cultural e edificado que possam ser identificados na actualidade. Nesta área a selecção faz-se sobre uma planta da cidade com a marcação dos vários pontos relevantes. Deverá o visitante seleccionar um dos mesmos. Uma vez optado por um PI, será possível consultar as seguintes áreas (que existirão ou não consoante a disponibilidade de informação):

1.1 História - relato da história conhecida desse edifício, com chamadas para elementos de informação anexos, constituídos por notas escritas ou imagens legendadas;

1.2 Filme - vídeo de apresentação do objecto contemplado;

1.3 Curiosidades - conjunto de notas históricas de interesse e registo de acontecimentos relacionados com o objecto. Com chamadas para elementos de informação anexos, constituídos por apontamentos escritos ou imagens legendadas;

1.4 Interior - conjunto de imagens panorâmicas do interior do objecto, navegáveis e legendadas;

1.5 Vistas Aéreas - imagem aérea navegável da zona em questão, com a identificação do edifício/ situação urbana em questão;

1.6 Modelo Tridimensional - maqueta virtual manipulável do objecto;

1.7 Desenhos - conjunto de desenhos de época da construção do objecto, navegáveis e legendados;

1.8 Fotografias Antigas - conjunto de fotografias antigas do objecto, navegáveis e legendadas;

1.9 Pormenores - chamada de atenção a um aspecto específico do objecto (utiliza o modelo que mais se adequar à apresentação)

2. Ponto de acesso tipo M1, M2, M3 - Pontos associados à interpretação das maquetas. Apresentam as cartografias de território e urbanas específicas:

2.1 morfologia de lagos - nesta opção será apresentado um vídeo documental produzido sobre uma narrativa e com recurso a elementos como maquetas tridimensionais virtuais onde se demonstram a evolução urbana entre períodos, materiais e cartografias de época, esquemas gráficos e animações. O vídeo contém narração histórica;

2.2 maquete virtual - A maquete virtual é um modelo tridimensional interativo, representando o mesmo que a maquete que se apresenta em exposição. Este modelo é navegável sendo possível rodá-lo, aproximá-lo e aceder aos pontos notáveis da cidade. [O restante funcionamento vem explicitado no ponto de acesso PTI]

3. Ponto de acesso tipo BAL - Pontos associados à interpretação das técnicas de tiro e da arquitectura militar. Apresenta a evolução da tecnologia militar e as suas implicações no desenvolvimento da cidade de Lagos. O visitante poderá optar por uma das quatro categorias disponíveis:

3.1 Neurobalística

3.2 Pirobalística

3.3 A evolução das muralhas

3.4 As muralhas de lago

Em cada uma das categorias, será leccionada, através de uma narrativa construída com recurso a elementos como maquetas tridimensionais virtuais, materiais e cartografias de época, esquemas gráficos e animações, a matéria específica de cada em cada tópico.

4. Ponto de acesso tipo PAR - Pontos associados à demarcação das duas paróquias de Lagos. Será leccionada, através de uma narrativa construída com recurso a elementos como maquetas tridimensionais virtuais, materiais

e cartografias de época, esquemas gráficos e animações, a matéria relacionada com o surgimento das duas paróquias incidindo particularmente nas Igrejas de Sta. Maria e de S. Sebastião - as paróquias originais de Lagos - ao mesmo tempo que apresentar a transição para o sistema administrativo actual. As subcategorias disponíveis são:

- 4.1 O que são as paróquias
- 4.2 As paróquias de Lagos
- 4.3 Paróquia de Sta. Maria
- 4.4 Paróquia de S. Sebastião
- 4.5 As actuais freguesias

5. Ponto de acesso tipo QUIZ - Ponto de jogo. Cria-se um jogo interactivo onde se vão colocando diversas perguntas ao visitante. Embora mais adaptado a um público jovem, a possibilidade de pré-selecção de um grau de dificuldade dota-o de duas características fundamentais: aliciante enquanto desafio para adultos e altamente pedagógico. As perguntas são de resposta múltipla e incidem sobre os conteúdos apresentados ao longo de todo o percurso expositivo, sobre todos os temas. O objectivo será acertar um número máximo de perguntas e assim ir chegando aos níveis mais difíceis. Como opção apresenta categorias de perguntas das seguintes áreas:

- 5.1 Época Romana

5.2 Época Medieval

5.3 Época Moderna

5.4 Época Contemporânea

5.5 Edifício do Armazém do Espingardeiro

6. Ponto de acesso tipo G - Ponto de acesso geral. Permite o acesso a todos os conteúdos criados para o museu. Este sistema agrupa através de um menu todos os restantes pontos de acesso. O seu funcionamento é semelhante ao site, contém toda a informação e conteúdos disponíveis no centro e nos PDA.

7. Ponto de acesso tipo I1 - Ponto associado ao ponto tipo M1 e portanto ao espaço destinado à representação de Lagos do período Romano. Este sistema facultava informação adicional sobre o período. Ele faz o complemento do texto de parede oferecendo ao visitante informação histórica detalhada distribuída nas seguintes subcategorias:

7.1 Pré-história

7.2 Os povos pré-romanos

7.3 Lacóbriga

7.4 Índice de sítios arqueológicos

8. Ponto de acesso tipo I2 - Ponto associado ao ponto tipo M2 e portanto ao espaço destinado à representação de Lagos do período Medieval. Este

sistema facultar informação adicional sobre o período. Ele faz o complemento do texto de parede oferecendo ao visitante informação histórica detalhada distribuída nas seguintes subcategorias:

- 8.1 A mudança e o desenvolvimento urbano
- 8.2 A cidade muralhada
- 8.3 Zawiya
- 8.4 A reconquista
- 8.5 Lagos

9. Ponto de acesso tipo I3 - Ponto associado ao ponto tipo M3 e portanto ao espaço destinado à representação de Lagos do período Moderno. Este sistema facultar informação adicional sobre o período. Ele faz o complemento do texto de parede oferecendo ao visitante informação histórica detalhada distribuída nas seguintes subcategorias:

- 9.1 Crescimento urbano
- 9.2 As muralhas
- 9.3 Os descobrimentos
- 9.4 O terramoto
- 9.5 A reconstrução

10. Ponto de acesso tipo I4 - Ponto associado ao ponto tipo M4 e portanto ao espaço destinado à representação de Lagos do período Contemporâneo.

Este sistema faculta informação adicional sobre o período. Ele faz o complemento do texto de parede oferecendo ao visitante informação histórica detalhada distribuída nas seguintes subcategorias:

10.1 Evolução urbana

10.2 O séc. XIX

10.3 O séc. XX

10.4 Recuperação e Património

10.5 Lagos hoje

10.6 O Futuro

## multimédia interactivo . vídeo-show

À noite, embora provavelmente o espaço não seja visitável, e porque a cidade de Lagos tem uma vida nocturna intensa, pretende-se que a visibilidade do edifício seja inquestionável. Assim criam-se '*loops* de vídeo' (sequência circular de imagens) para projecção sobre os vãos exteriores.

Estas projecções fazem-se somente sobre três dos vãos de sacada, nas salas 2, 3 e 4.

Estas projecções iluminarão os vãos, dando vida ao edifício e impondo os seus conteúdos ao transeunte.

Estes '*loops*' deverão reaproveitar os materiais gráficos, esquemas, animações, fotografias e outros elementos já utilizados na produção dos conteúdos museológicos.

## multimédia interactiva . website internet

Utilizando o sistema de informação já construído para os restantes projectos multimédia e fazendo a partilha da base de dados implementa-se um site com uma arquitectura idêntica.

Assim, o website dispõe de todos os conteúdos patentes do museu desta disponíveis e navegáveis online. A sua arquitectura é semelhante à do ponto de acesso G - Ponto de acesso geral.

Mais ainda, o site inclui:

1. apresentação do museu enquanto instituição;
2. apresentação do espaço do museu;
3. apresentação do programa museológico;
4. informação adicional (que não a investigação histórica) sobre Lagos cidade e turismo;

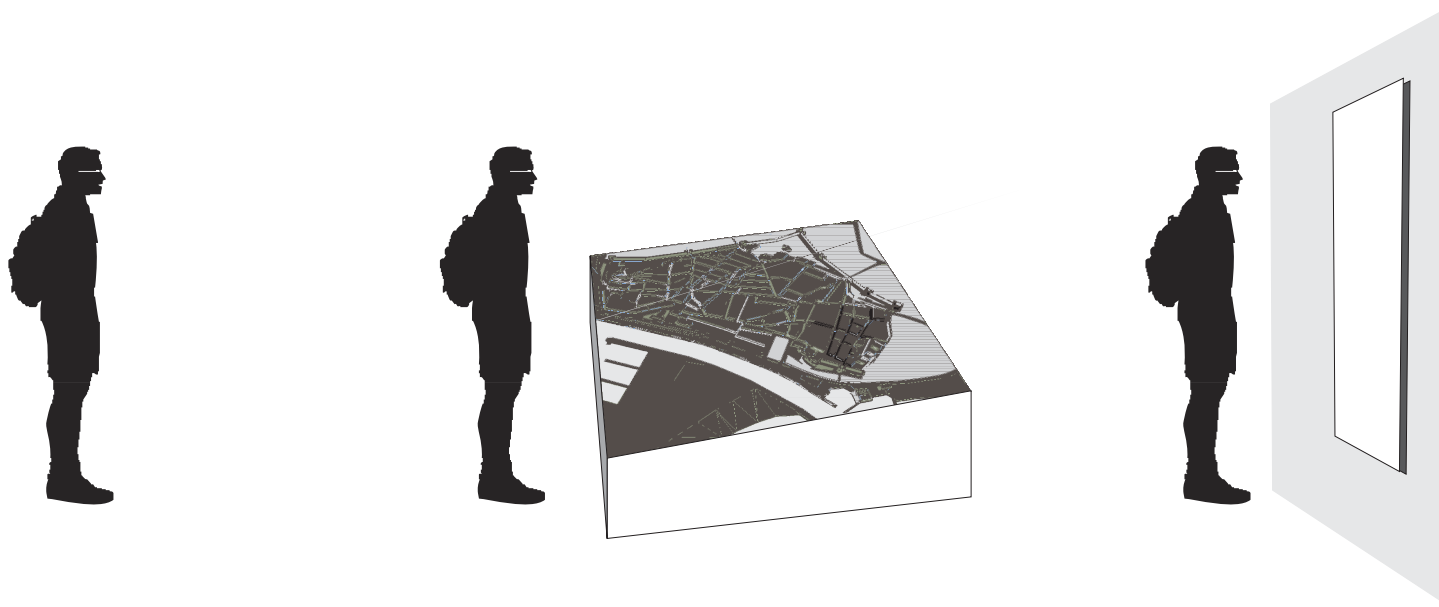
## multimédia interactiva . CD-ROM / brochura do museu

Da mesma maneira que o site é criado, será também concebido um CD-ROM ou um DVD-ROM interactivos com os conteúdos seleccionados e editados. Estes suportes serão criados a partir dos materiais gráficos, esquemas, animações, fotografias e outros elementos já utilizados na produção dos conteúdos museológicos

O CD-ROM poderá ser oferecido como cortesia (ou como acção de campanha de divulgação) embora possa igualmente ser comercializado pelo museu. Caberá à entidade de gestão do centro definir a estratégia.

A acompanhar o suporte digital, prevê-se um invólucro concebido e executada especialmente para o 'centro de interpretação de Lagos', com recurso à sua imagem de marca. Esta embalagem em papel de gramagem elevada e formatação específica servirá igualmente como brochura de divulgação do museu tendo referências a:

- 1.informações de contacto;
- 2.breve apresentação do museu enquanto instituição;
- 3.breve apresentação do programa museológico.



---

Armazém do Espingadeiro  
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

multimédia interactivo - ecrãs tácteis  
esquema do princípio de interactividade

Geral g x2 navegação geral q x2 quiz v x3 videoweb para o exterior

Sala 2a m1 x1 painel informativo da maquete i1 x1 informação adicional do período

Sala 2b m2 x1 painel informativo da maquete i2 x1 informação adicional do período

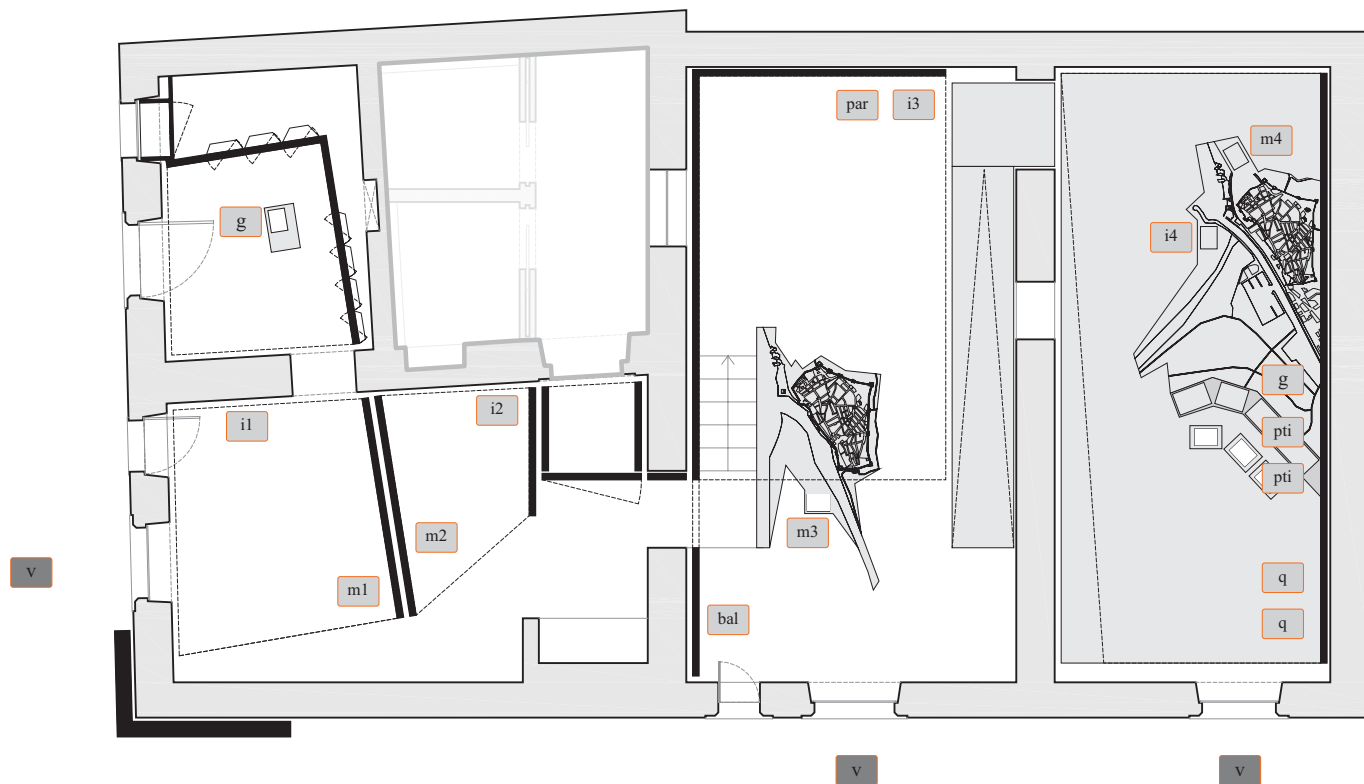
Sala 3a m3 x1 painel informativo da maquete i3 x1 informação adicional do período

Sala b bal x1 balística e arquitectura militar

Sala par par x1 as paróquias de Lagos

Sala 4a m4 x1 painel informativo da maquete i4 x1 informação adicional do período

Sala p pti x2 pontos de interesse





## Armazém do Espingadeiro

Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património



Escolha de idioma



m1



a morfologia de lagos

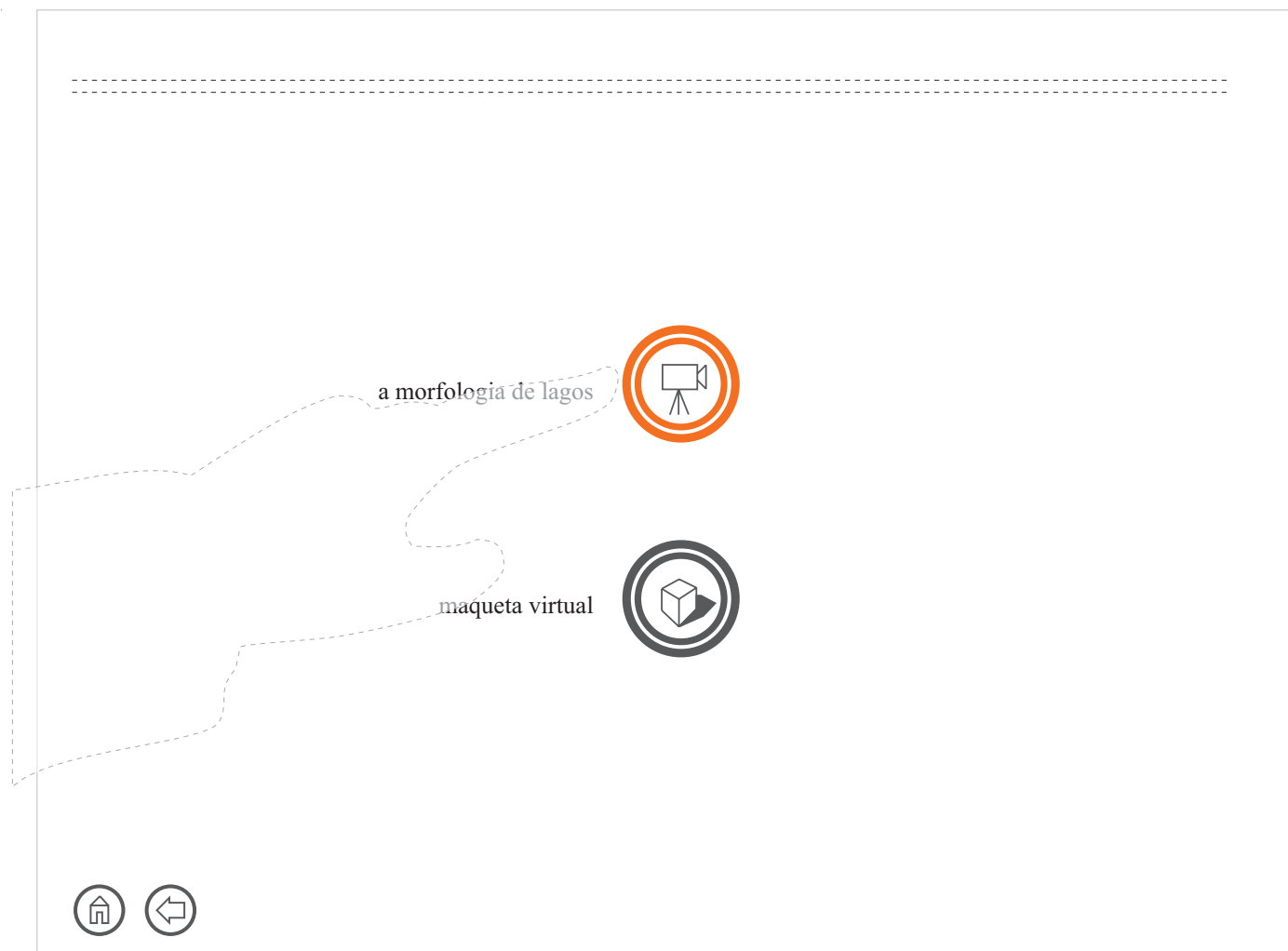


maqueta virtual



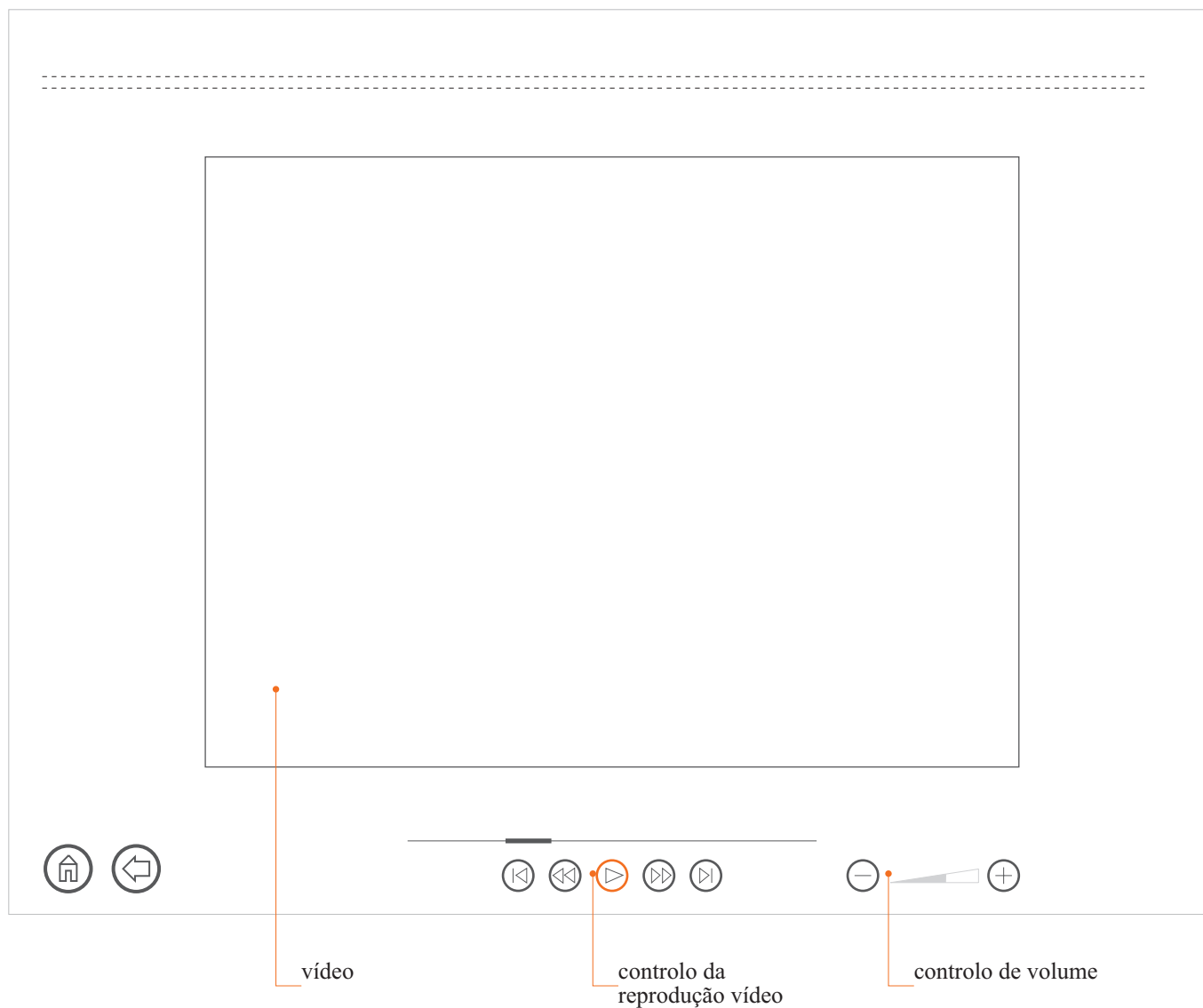


m1



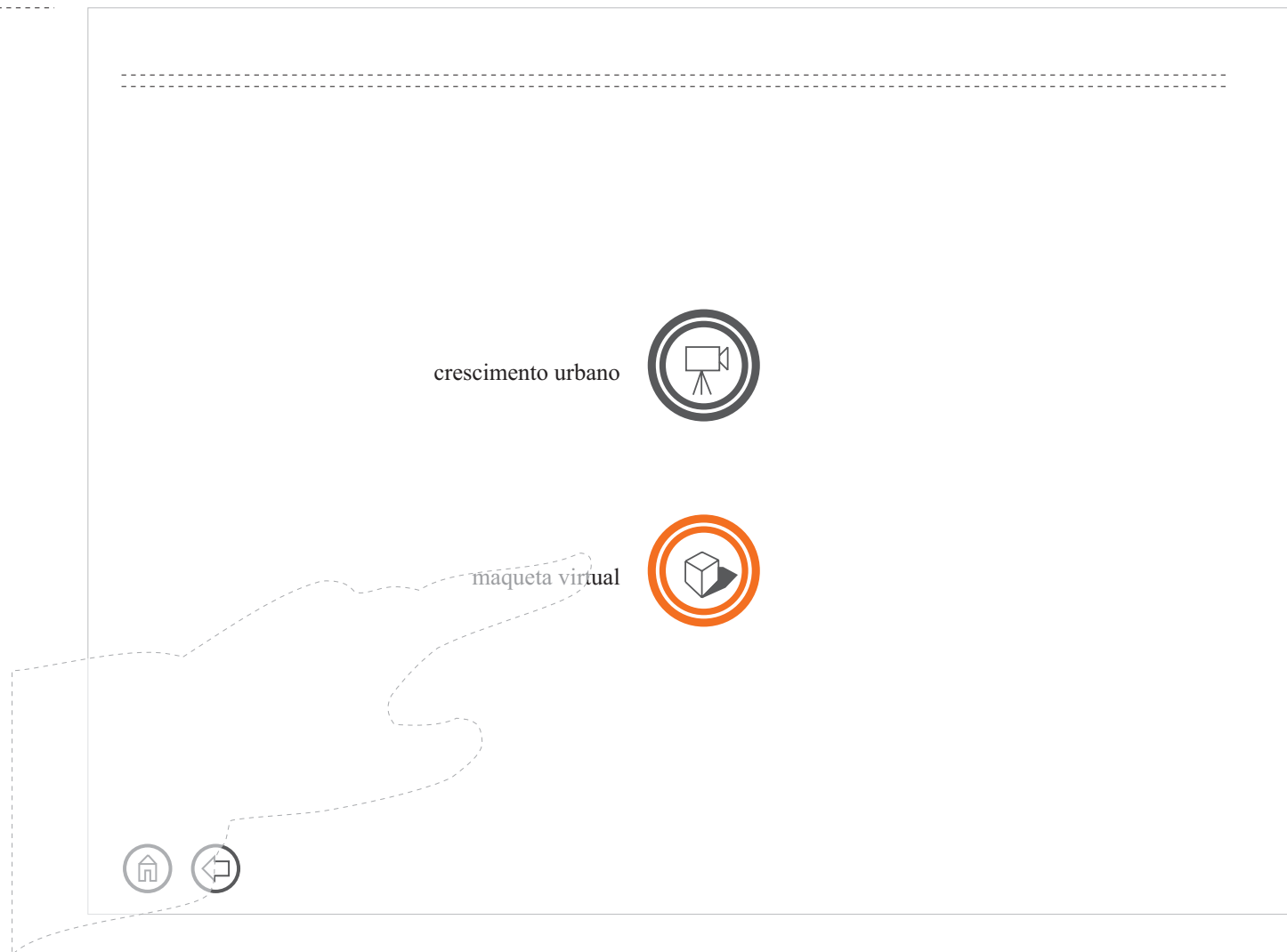


m1



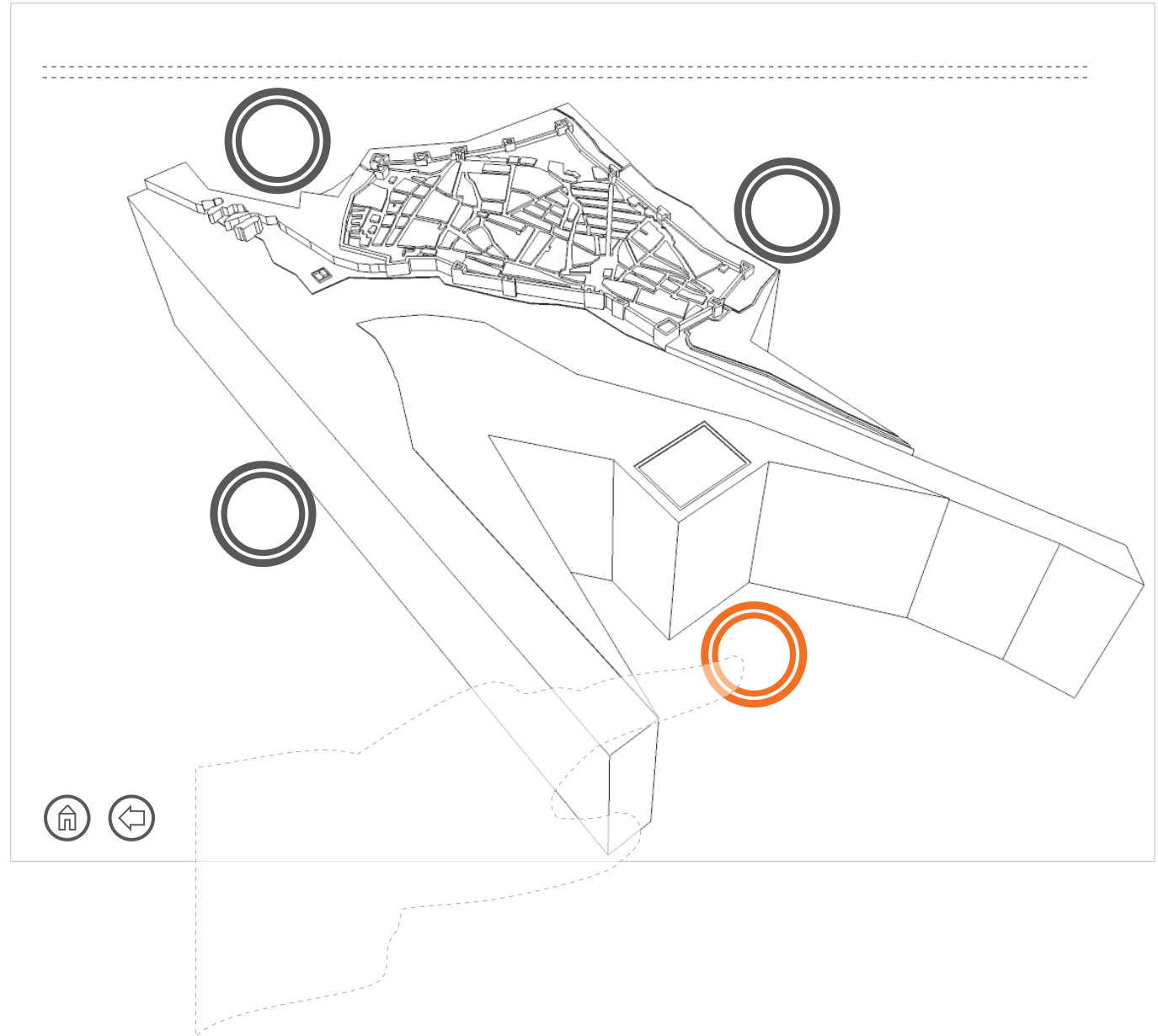


m3





m3



## Armazém do Espingadeiro

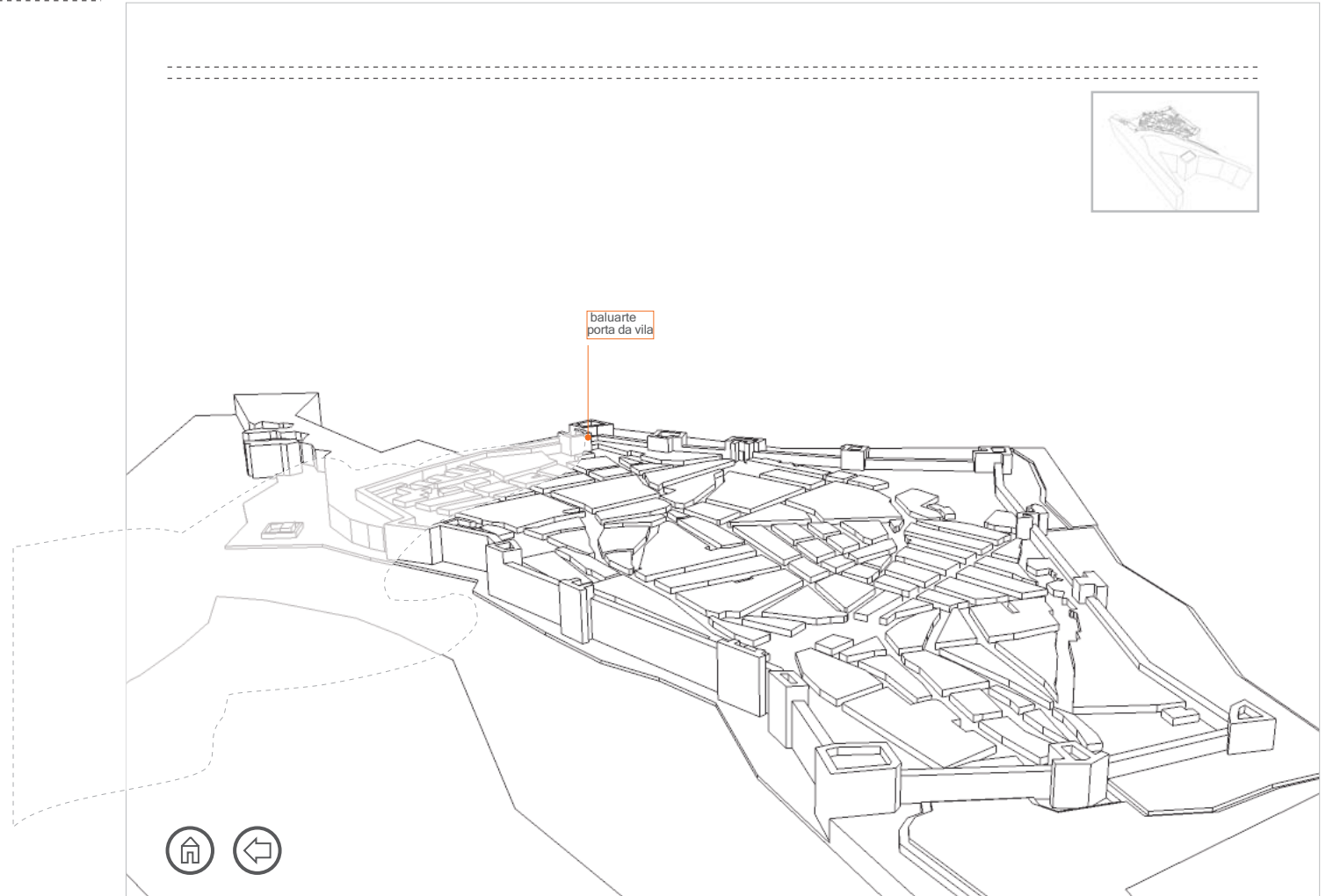
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

multimédia interactivo - ecrãs tácteis

tipo m3 - esquema de funcionamento



m3



## Armazém do Espingadeiro

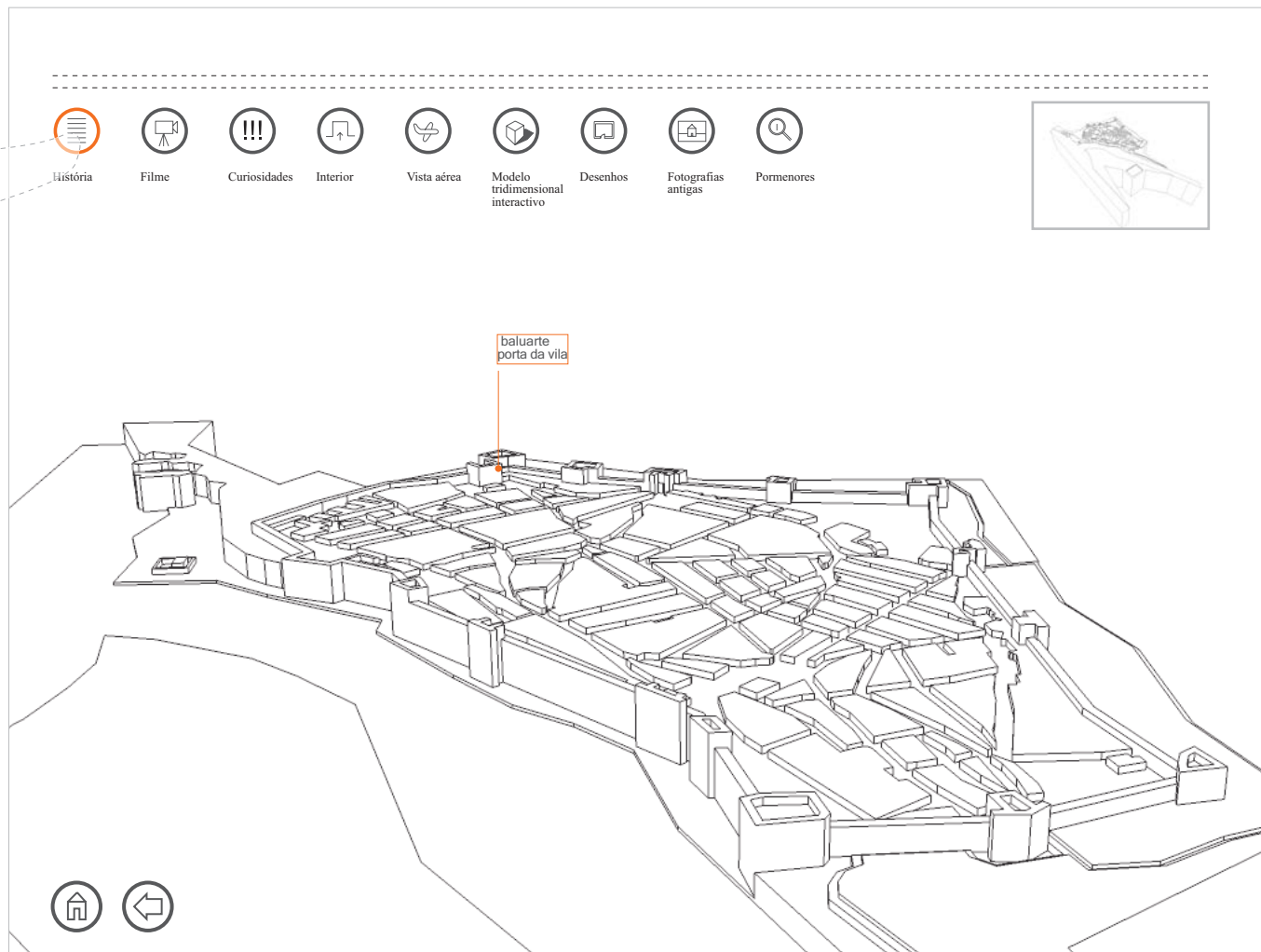
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

multimédia interactivo - ecrãs tácteis

tipo m3 - esquema de funcionamento



m3



## Armazém do Espingadeiro

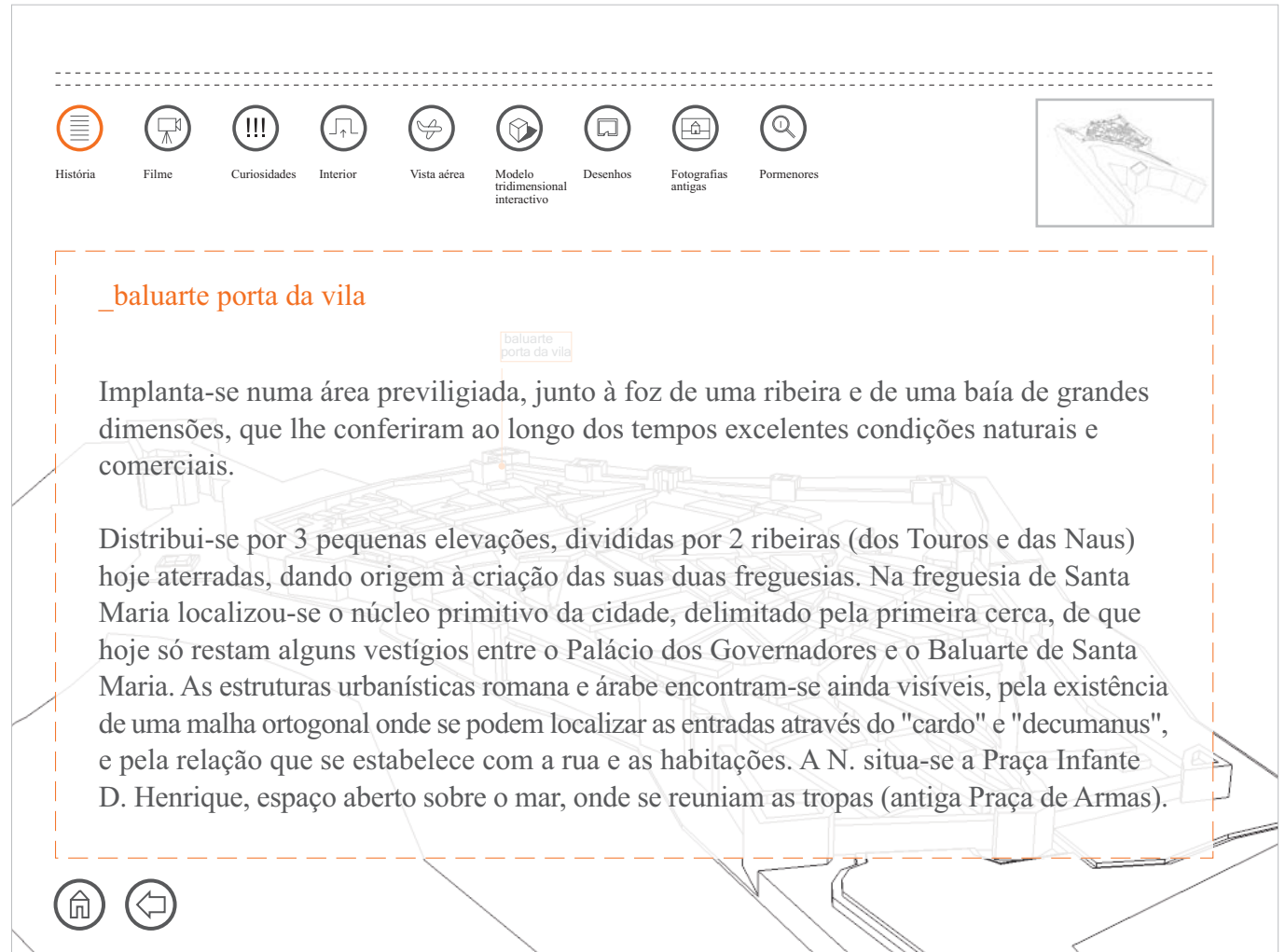
Centro de interpretação da evolução urbana da cidade de Lagos e do seu Património

multimédia interactivo - ecrãs tácteis

tipo m3 - esquema de funcionamento



m3





**História** **Filme** **Curiosidades** **Interior** **Vista aérea** **Modelo tridimensional interactivo** **Desenhos** **Fotografias antigas** **Pormenores**

### \_baluarte porta da vila

Implanta-se numa área privilegiada, junto à foz de uma ribeira e de uma baía de grandes dimensões, que lhe conferiram ao longo dos tempos excelentes condições naturais e comerciais.

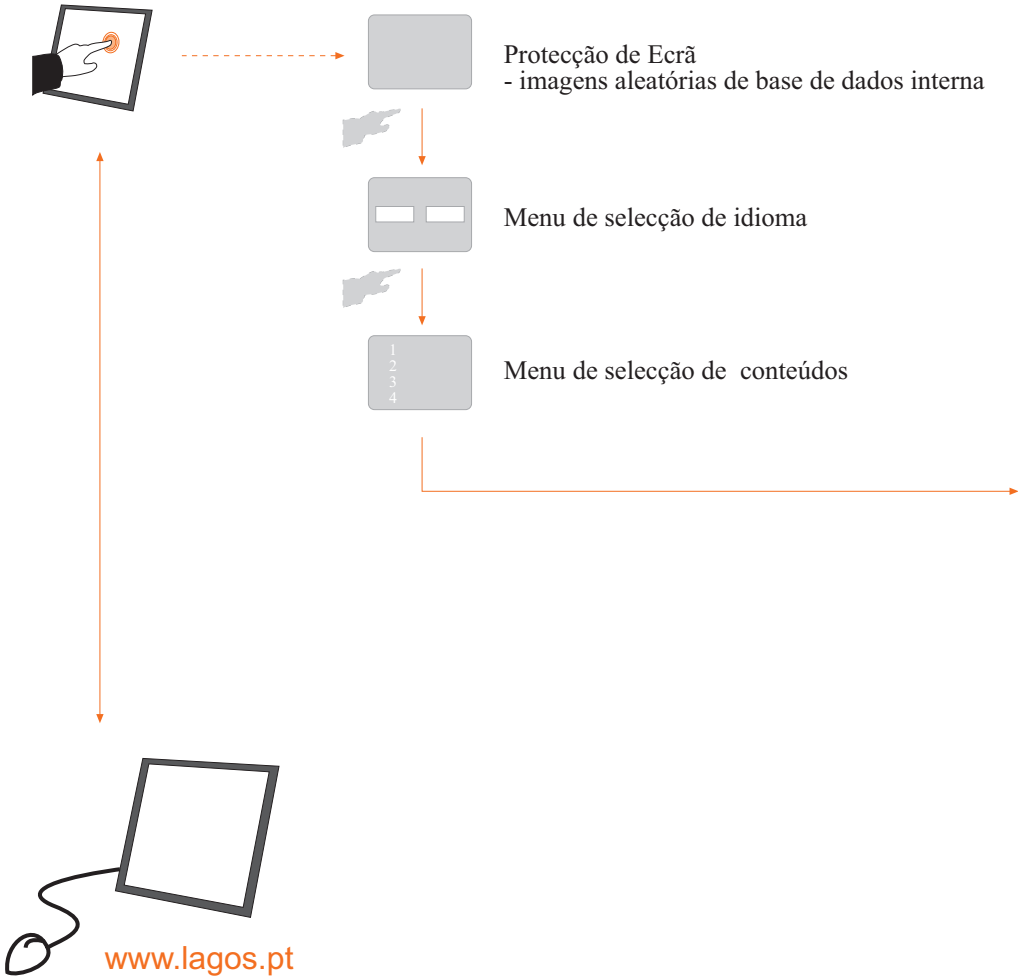
Distribui-se por 3 pequenas elevações, divididas por 2 ribeiras (dos Touros e das Naus) hoje aterradas, dando origem à criação das suas duas freguesias. Na freguesia de Santa Maria localizou-se o núcleo primitivo da cidade, delimitado pela primeira cerca, de que hoje só restam alguns vestígios entre o Palácio dos Governadores e o Baluarte de Santa Maria. As estruturas urbanísticas romana e árabe encontram-se ainda visíveis, pela existência de uma malha ortogonal onde se podem localizar as entradas através do "cardo" e "decumanus", e pela relação que se estabelece com a rua e as habitações. A N. situa-se a Praça Infante D. Henrique, espaço aberto sobre o mar, onde se reuniam as tropas (antiga Praça de Armas).

Geral

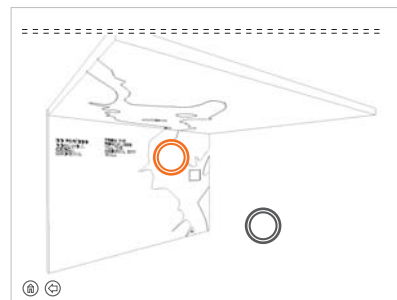
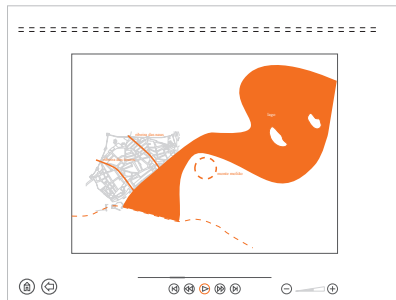
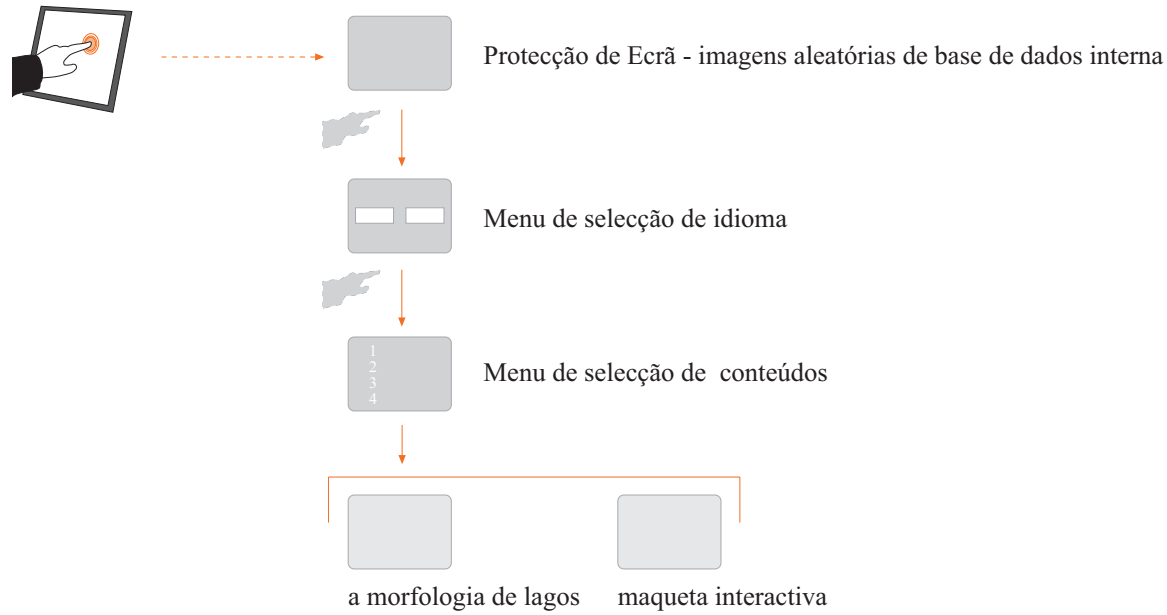


navegação geral



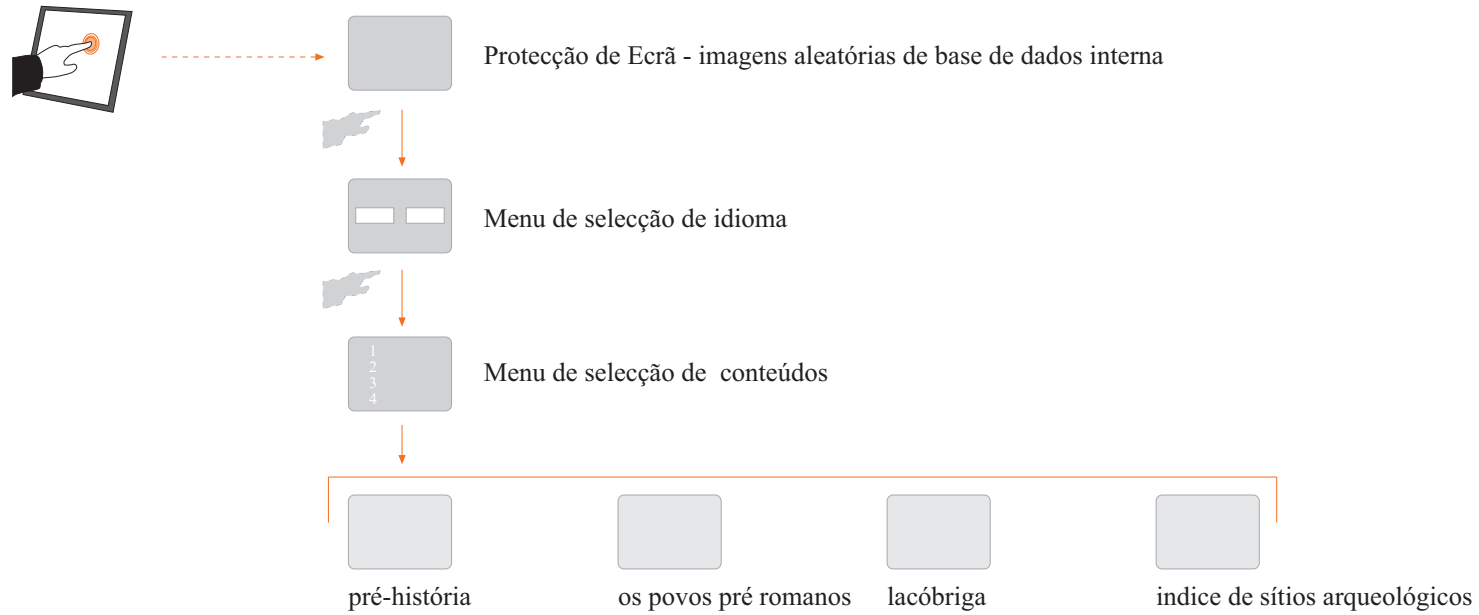
m1

painel informativo da maqueta

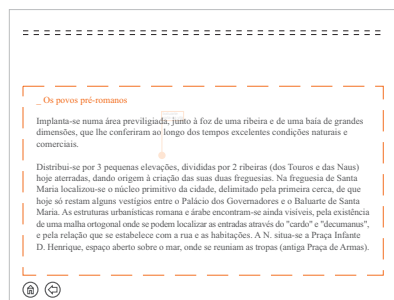
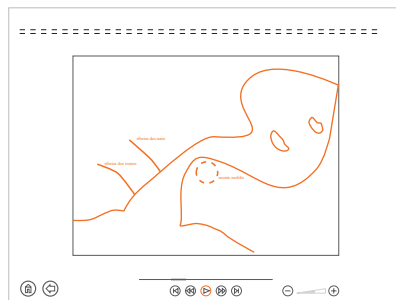


SALA 02

informação adicional do período



SALA 02



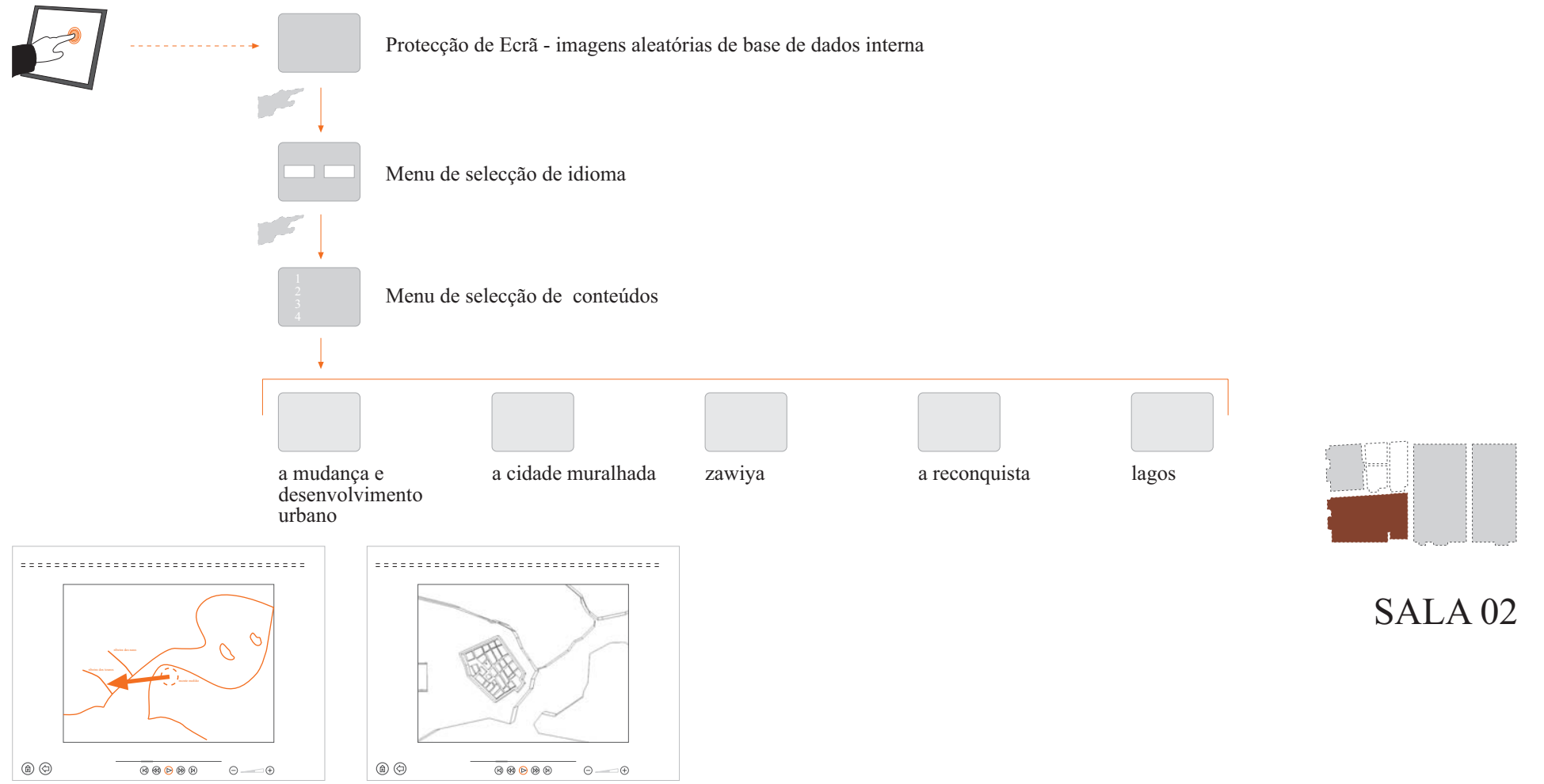
m2

painel informativo da maqueta

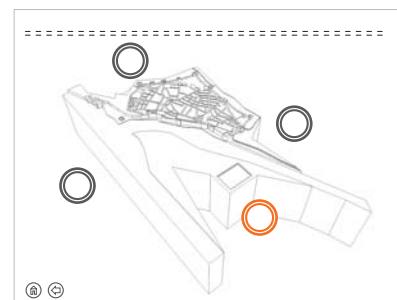
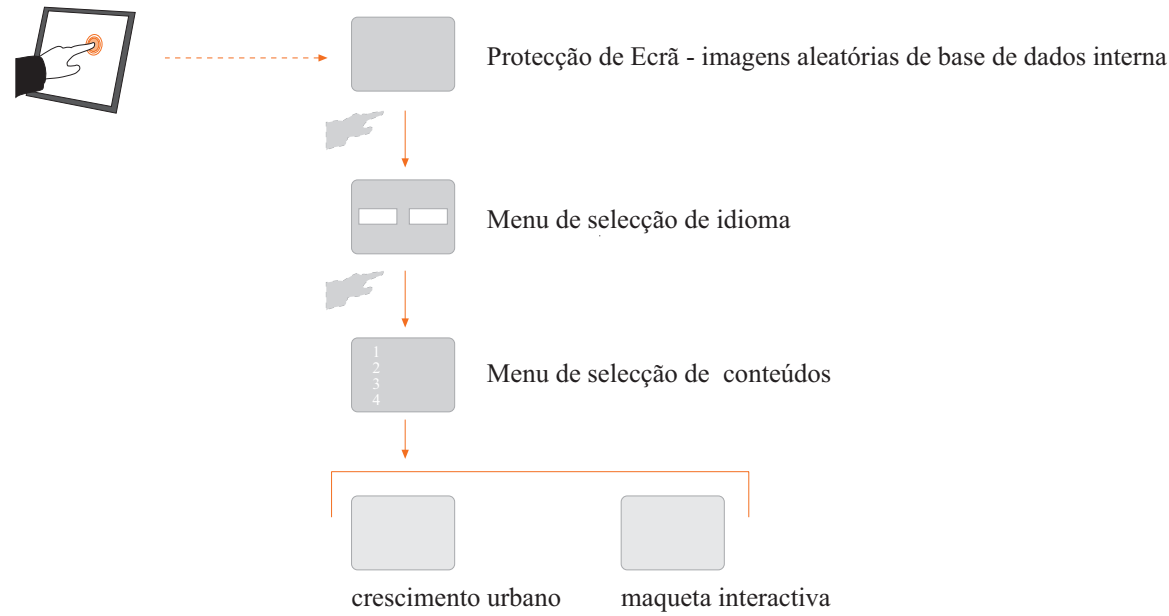


SALA 02

informação adicional do período

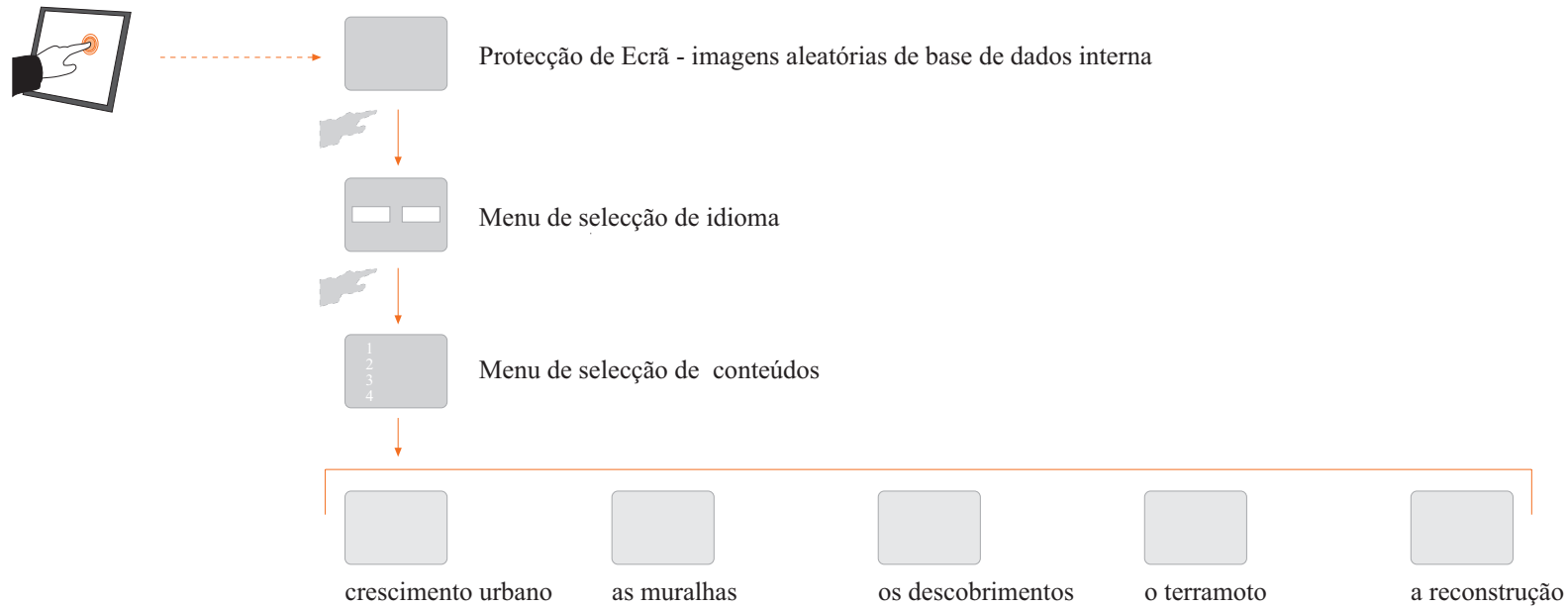


painel informativo da maqueta

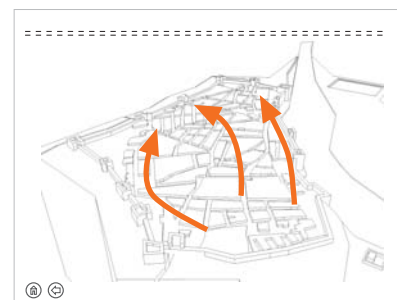


SALA 03

informação adicional do período

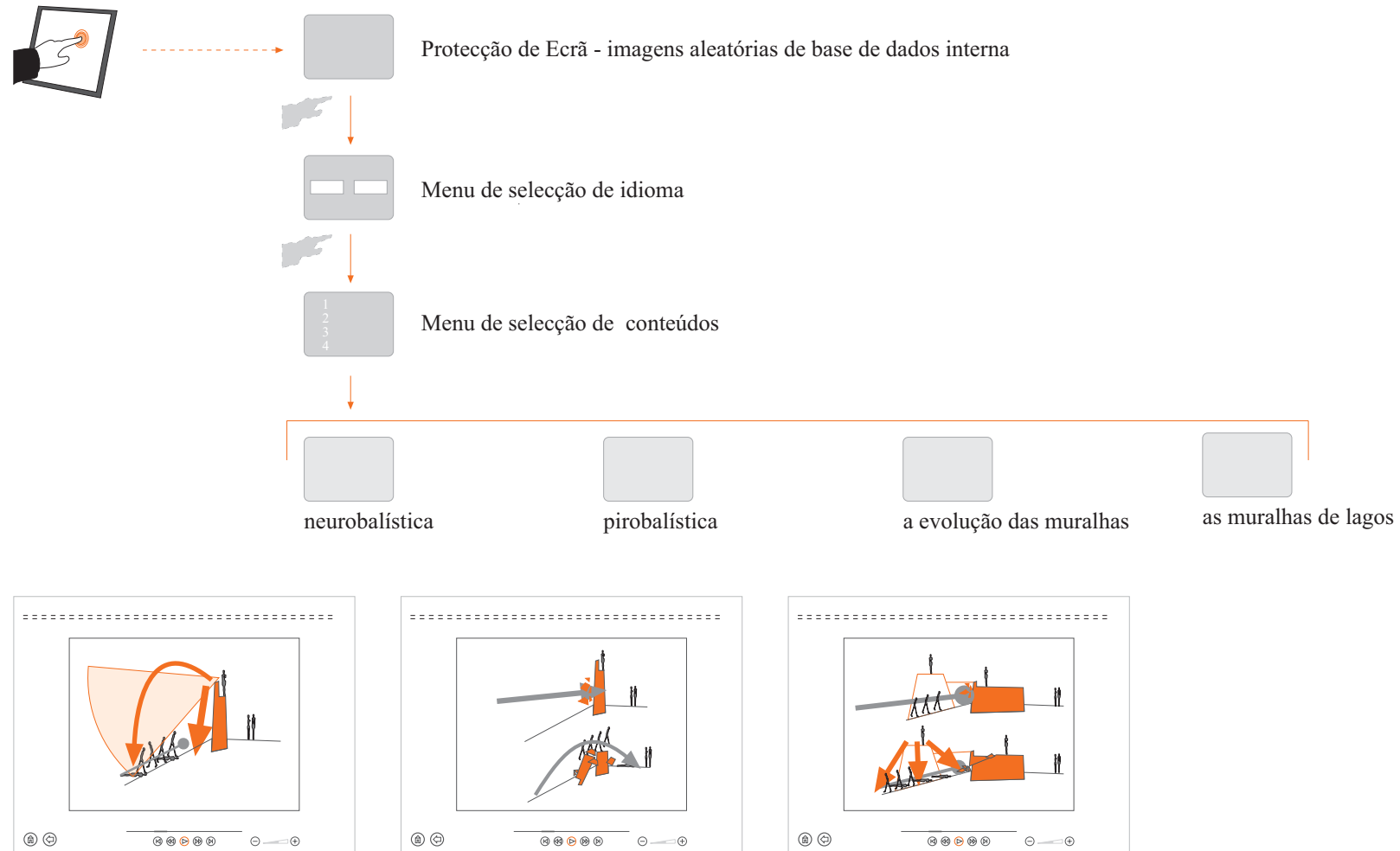


SALA 03





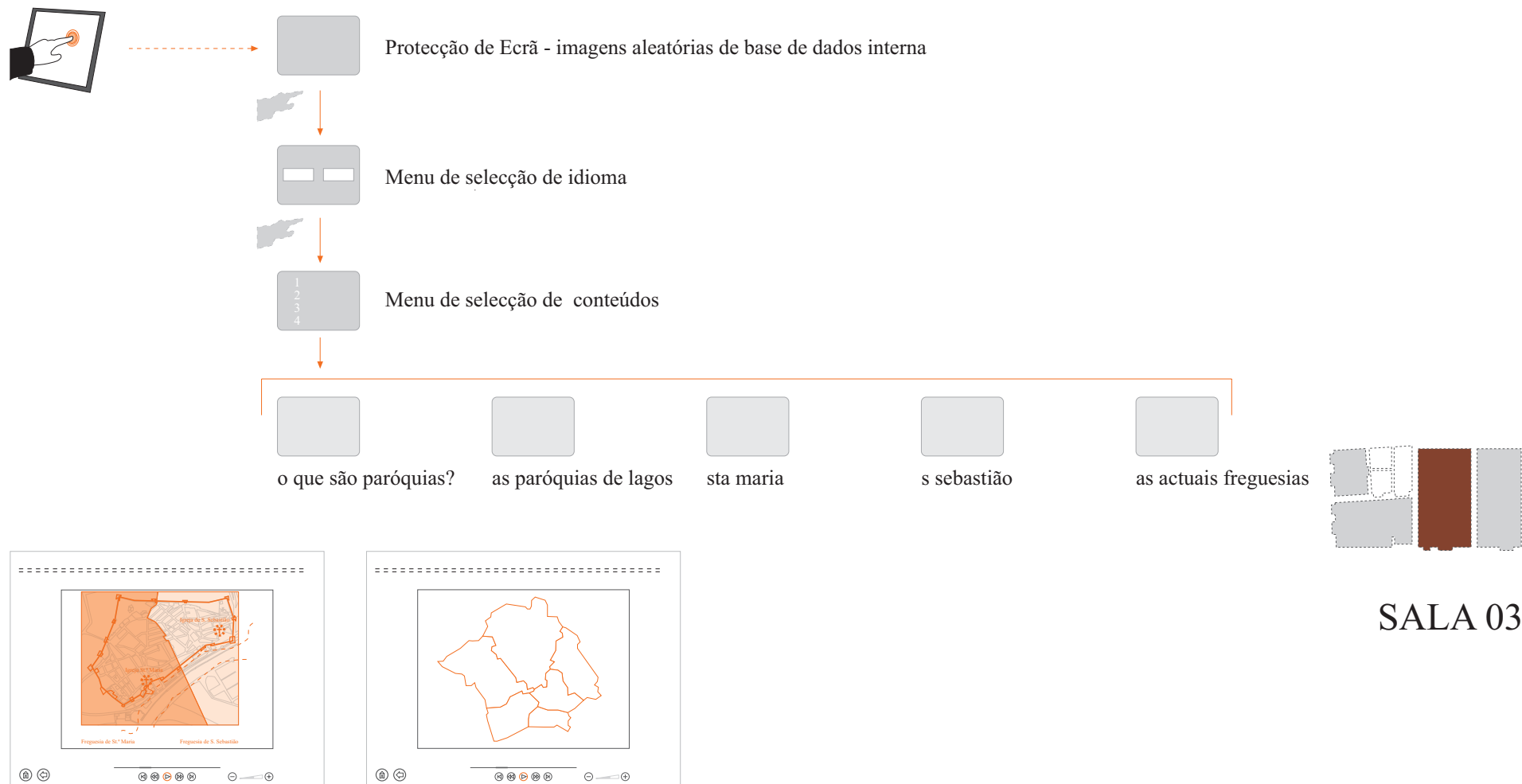
balística e arquitectura militar



SALA 03

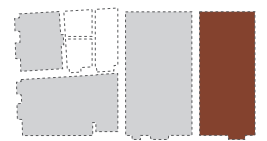
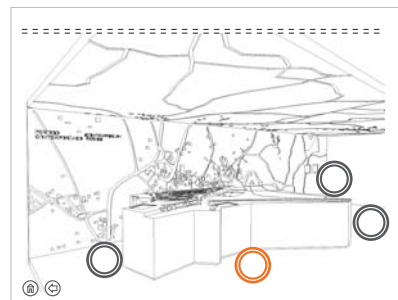
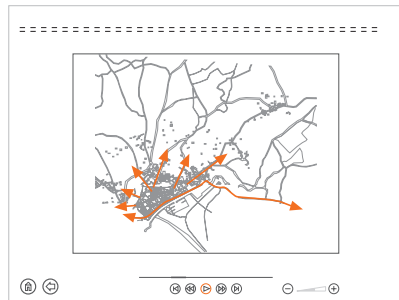
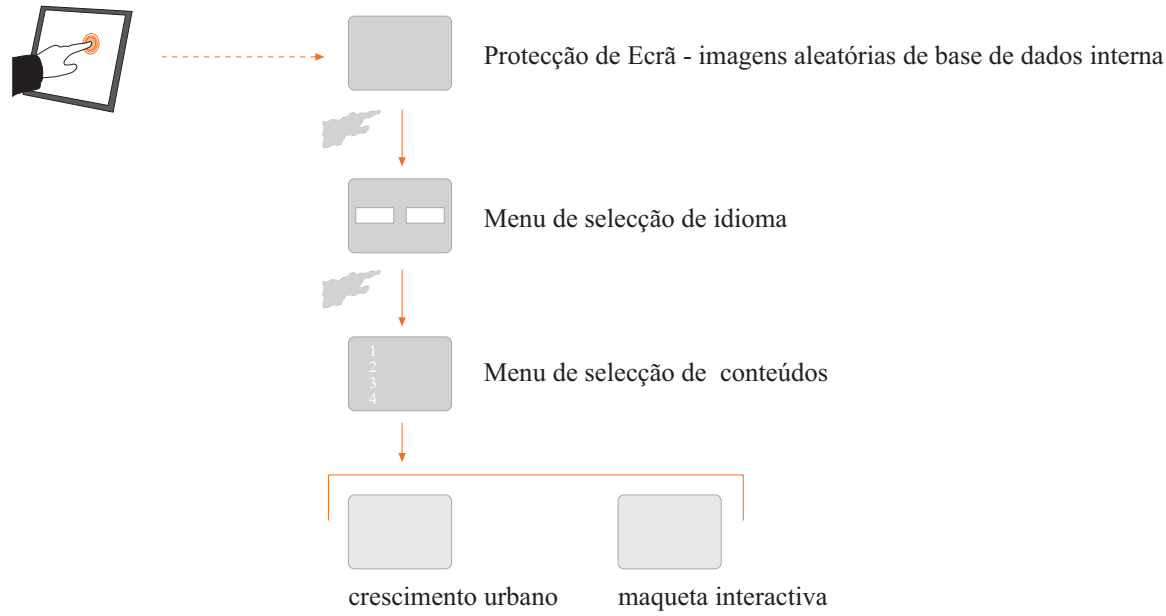
par

### as paróquias de lagos



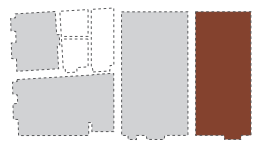
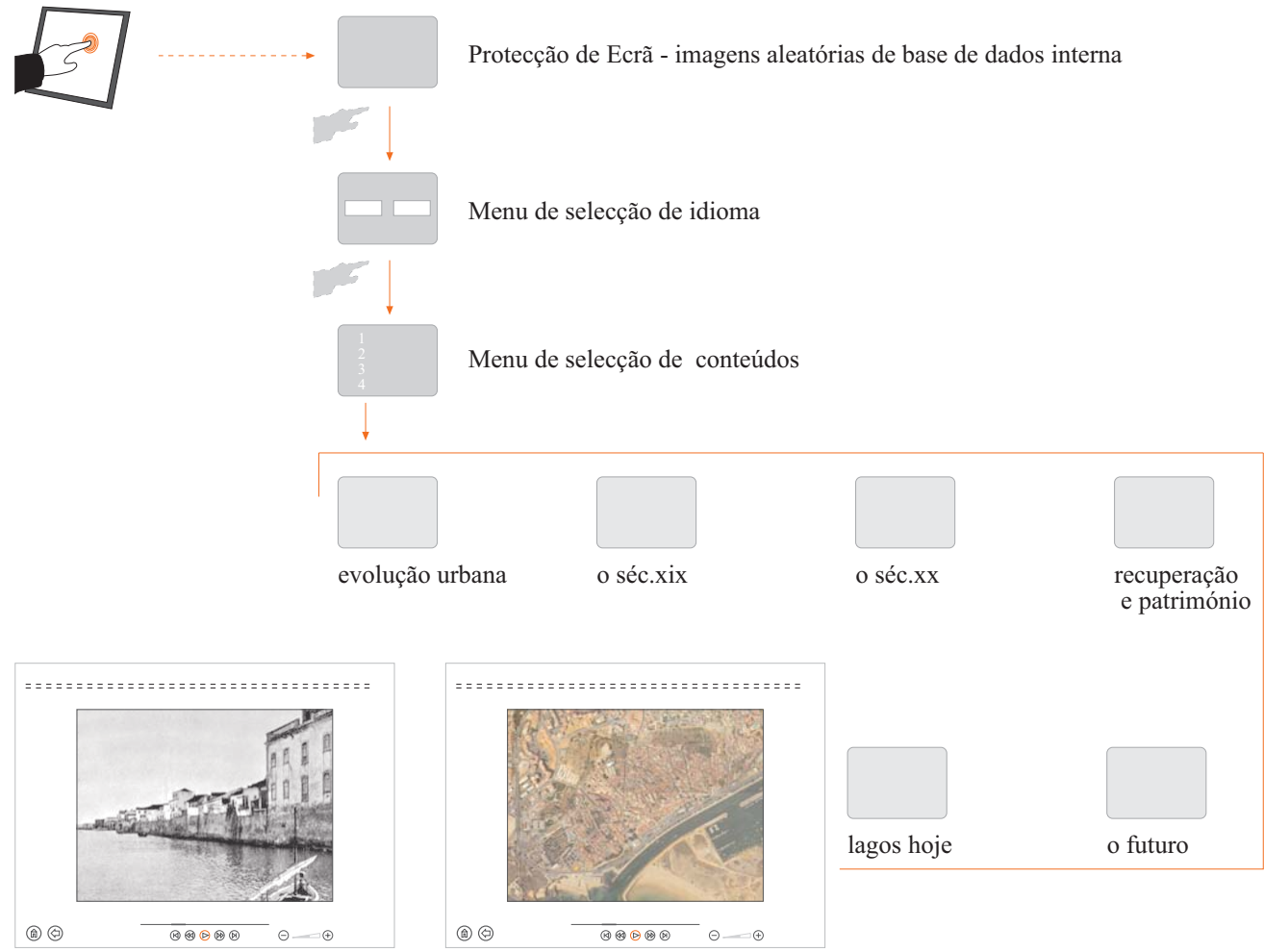
m4

painel informativo da maqueta



SALA 04

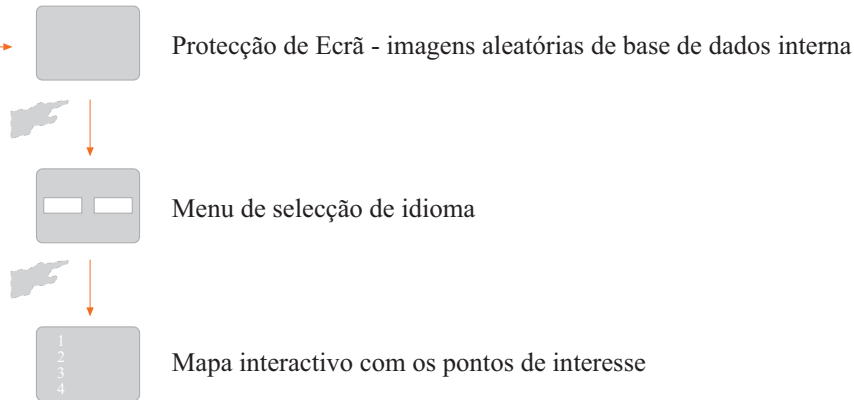
informação adicional do período



SALA 04



pontos de interesse



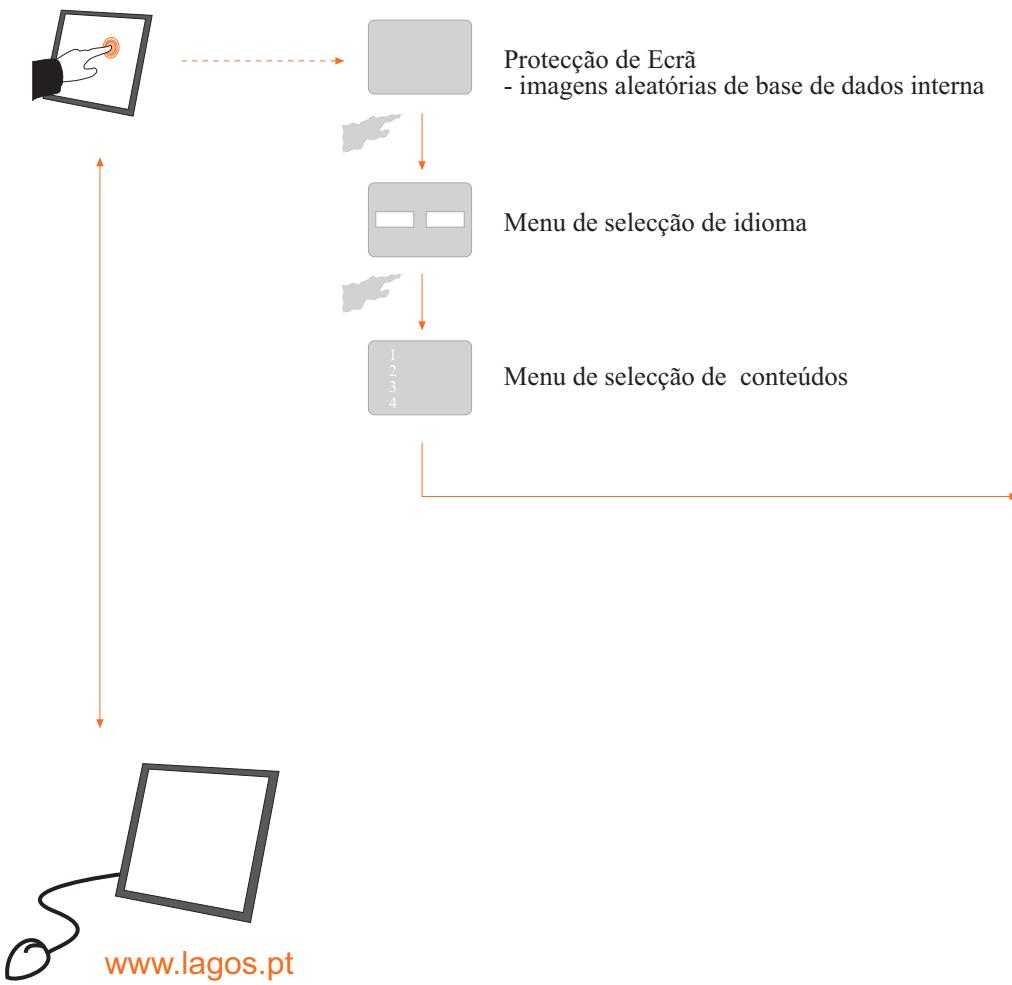
História	Filme	Curiosidades	Interior	Vistas aéreas	Modelo tridimensional
			Pormenores	Fotografias antigas	Desenhos

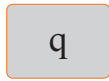


SALA 04



navegação geral





quiz



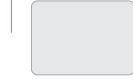
Protecção de Ecrã - imagens aleatórias de base de dados interna



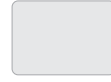
Menu de selecção de idioma



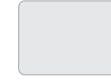
Menu de selecção de conteúdos



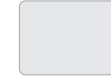
quiz época romana



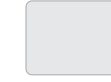
quiz época medieval



quiz época moderna



quiz época contemporânea



quiz edifício



SALA 04

