

Lista de Artigos

Linha	Cod.	Designação	Unidade	Qtd
	1.0	AÇÃO 1. FORNECIMENTO DE HARDWARE		
1	1.1	Ecrã 24 polegadas, 1920x1080 px	UN	1
2	1.2	Colunas Áudio Stereo	UN	1
3	1.3	Media Player HDMI Full HD	UN	3
4	1.4	Estrutura Confessionário Madeira	UN	1
5	1.5	Reprodução de estátua de arte sacra de 1,4 m de altura com acabamento branco para projeção	UN	1
6	1.6	Projetor Laser Full HD 5000 Lumens	UN	2
7	1.7	Óculos VR (realidade virtual) 4K	UN	2
8	1.8	Quiosque/suporte para Óculos VR	UN	1
9	1.9	Audioguias	UN	20
10	1.10	Emissores de conteúdos para audioguias	UN	20
11	1.11	Docks de carregamento para audioguias	UN	2
12	1.12	Câmara de deteção de QR Codes	UN	1
13	1.13	Projetor LED 1280x720 px, 300 Lumens	UN	1
14	1.14	Reprodução de livro antigo com interior a branco para superfície de projeção	UN	1
15	1.15	Mini PC (computador) para controlo da experiência do livro interativo	UN	1
16	1.16	Quiosque/suporte para livro interativo	UN	1
	2.0	AÇÃO 2. DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE E MULTIMÉDIA		
17	2.1	Clip de vídeo baseado em material de arquivo da entidade adjudicante, que deverá revelar a natureza da temática de cada núcleo expositivo, acompanhado por sonoplastia simples, com a duração de cerca de 3 minutos	UN	1
18	2.2	Clip de animação para vídeo mapping (ou projeção mapeada) baseado nos resultados da investigação, que visará demonstrar o processo de criação e etapas da pintura de uma peça de arte sacra, com a duração de cerca de 2 minutos	UN	1
19	2.3	Clip de vídeo com coreografia de um ou vários elementos a dançar ao som de uma sonoplastia simples para projeção em múltiplas camadas de tecido, com a duração de cerca de 3 minutos	UN	1
20	2.4	Clip de animação de água para projeção "loopable", que deverá apresentar efeitos refrativos da deslocação da luz na água, simulando a presença em ambiente subaquático, acompanhado por sonoplastia simples	UN	1
21	2.5	Aplicação VR (realidade virtual) 360° e seus conteúdos, que deverão contar com introdução pictórica de uma vinha e visitas virtuais dos três núcleos expositivos de forma imersiva	UN	1
22	2.6	Aplicação para livro interativo projetado que contará com múltiplas páginas de conteúdo diferenciado e multilingue para agregação de materiais multimédia e narrativos	UN	1
	3.0	AÇÃO 3. DESENVOLVIMENTO DE SERVIÇOS		
23	3.1	Montagem e Logística: montagem, calibração e desmontagem de todos os elementos enumerados supra, nas Ações 1 e 2, incluindo o acompanhamento da montagem da iluminação	UN	1
24	3.2	3.2 Digitalização: scan 3D da reprodução de estátua para posterior modelação 3D. Deverá ser usada uma técnica aditiva ou subtrativa para a reprodução da peça em material resistente e acabamento apto para projeção	UN	1
25	3.3	Investigação: pesquisa de estátuas religiosas aptas a comunicar a narrativa escolhida e recolha documental para a conceção de estátua religiosa. Captação em alta qualidade do material de referência para documentação	UN	1

26	3.4	3.4 Idealização de Narrativas: conceção de narrativa de animação para a experiência do confessionário, bem como da narrativa e coreografia para a experiência do coro-alto	UN	1
27	3.5	Design: conceção de efeito de água para experiência do Corredor de Água. Conceção de design de interface, experiência de utilizador e elementos gráficos para livro interativo	UN	1
28	3.6	Média 360°: captação 360° de vídeo de uma vinha para criação de introdução. Captação de fotografias 360° de alta qualidade e desenvolvimento das visitas virtuais dos três circuitos expositivos	UN	1
29	3.7	Audioguias: atualização do conteúdo e parametrização de emissores	UN	3
30	3.8	Engenharia de Software: programação da aplicação de Realidade Virtual para apresentação das visitas virtuais dos núcleos expositivos, em dois idiomas. Programação da aplicação de controlo da experiência do livro interativo, que apresentará materiais narrativos, em dois idiomas	UN	1