

App para promoção do património vence Santa Casa Challenge

Andreia Luís, 23 de Dezembro de 2016, 10:00

APPS

MOBILIDADE

NEGÓCIOS

STARTUP



ASSUNTOS RELACIONADOS

- [App Visitar](#) >
- [IT People Innovation](#) >
- [Realidade Aumentada](#) >
- [santa casa challenge](#) >
- [Tandem Innovation](#) >

Sem Comentários

A aplicação **Visitar**, desenvolvida na Incubadora de Startups da IT People Innovation, foi a vencedora do Concurso de Inovação Social da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, na área de Cultura e Património.

A aplicação vencedora foi desenvolvida pela **Tandem Innovation**, startup spin-off da IT People Innovation. Esta app de Realidade Aumentada destaca a importância crescente da tecnologia na promoção e valorização do património cultural e histórico.

O objetivo da aplicação é criar uma maior ligação entre as pessoas e o património. A app Visitar utiliza a Realidade

Aumentada para acrescentar elementos virtuais à realidade, fazendo com que o património ganhe vida. A experiência está acessível através de um simples smartphone ou tablet.

Com esta aplicação é possível interagir com hologramas ao longo do percurso do museu ou exposição, explorar artefactos com imagens e modelos 3D, aceder a conteúdos exclusivos como vídeos a partir de uma pintura, ou até mesmo ganhar visão Raio X e descobrir o interior dos elementos em exposição ou de um monumento.

Este tipo de interações transformam a vivência do museu ou património numa experiência única e memorável. As peças de um museu ou a fachada de um edifício podem agora ganhar vida, viajar no tempo e interagir com cada visitante.

Depois de ser eleita como um dos 3 projetos finalistas do Santa Casa Challenge na área de Cultura e Património, a empresa fez o seu Pitch final, que lhe valeu o grande prémio de 5.000€ e um Alpha Pack para o Web Summit 2017, no valor de 1.950€

O Santa Casa Challenge tem como objetivo encontrar as melhores soluções tecnológicas para as quatro áreas de intervenção da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa – Saúde, Ação Social, Cultura e Património e Economia Social – estimulando a inovação social digital e o empreendedorismo social.

RECOMENDE ESTE ARTIGO:

