



Departamento de Contratos e Convênios
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
POP DECCON 03101.1 – Verificar a instrução processual

ANEXO 2 – MODELO DE PLANO DE TRABALHO

PLANO DE TRABALHO (COM REPASSE DE RECURSOS)

1 – DADOS CADASTRAIS DA UFES

Denominação UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO		CNPJ 32.479.123/0001-43		
Endereço AV. FERNANDO FERRARI, 514 – CAMPUS UNIVERSITÁRIO - GOIABEIRAS				
Cidade VITÓRIA	UF ES	CEP 29060-900	DDD/Telefone (27)3335-2222	e-mail reitoria@npd.ufes.br
Responsável Institucional pela Assinatura do Convênio Paulo Sérgio de Paula Vargas				
CPF 526.372.397-00		Cargo/Função Reitor		
Coordenador do Instrumento Antonio Carlos Queiroz do Ó Filho				
Cargo/Função Docente		Setor de Trabalho Departamento de Geografia		
Matrícula 1715605		e-mail: queiroz.ufes@gmail.com		
Telefone Fixo: -		Celular: (27) 996999-0619		

2 – DADOS CADASTRAIS DA CONCEDENTE

Denominação TUDelft		CNPJ		
Endereço Stevinweg 1, 2628 CN				
Cidade Delft, Holanda	UF -	CEP -	DDD/Telefone -	e-mail -
Responsável Institucional pela Assinatura do Convênio Van Gameren				
CPF -		Cargo/Função Reitor		
Coordenador do Instrumento Bruno Amaral de Andrade				
Cargo/Função Docente		Setor de Trabalho Faculdade de Arquitetura e Ambiente Construído		
Matrícula -		e-mail b.deandrade@tudelft.nl		
Telefone Fixo: -		Celular: -		



3 – IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

3.1 – TÍTULO DO PROJETO	3.2 – PERÍODO DE EXECUÇÃO	
“The forgotten Holanda village: 1858-2022. A digital twin to bridge the shared heritage between Brazil and the Netherlands - 3D reconstruction, city gaming and virtual museum as tools for digital inclusivity and accessibility” (“A aldeia Holanda esquecida: 1858-2022. Um gêmeo digital para unir o patrimônio compartilhado entre Brasil e Holanda - reconstrução 3D, jogos da cidade e museu virtual como ferramentas para inclusão digital e acessibilidade”).	Início: Janeiro/20222	Término: Dezembro/2022
3.3 – OBJETO DO PROJETO		
O presente projeto tem como objeto: tratar dos aspectos materiais e imateriais da paisagem-patrimônio cultural da Vila de Holanda (Santa Leopoldina-ES-Brasil). O projeto prevê a produção de um Atlas do Patrimônio e, para isso, irá lançar mão de ferramentas de reconstrução 3d, gamificação e visualização virtual. A responsabilidade do Rasuras, integra o Projeto Guarda-Chuva <i>Geografias Marginais (linguagem, poética, movimento)</i> e ficará por conta da produção de narrativas poéticas que busquem dar a ver a polifonia dos saberes e valores locais, feitos de histórias, memórias e, sobretudo, sonhos.		
3.4 – JUSTIFICATIVA DO PROJETO		
A implementação do projeto acima identificado é de interesse institucional e representa ganhos para a Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) e para o país pelos seguintes motivos, dentre outros: <ul style="list-style-type: none">- Corresponde um projeto de pesquisa de interesse regional e nacional;- Viabiliza a participação de docentes e alunos da instituição;- Permitirá que parte de conhecimentos de ciência, tecnologia e inovação acumulados e gerados na instituição possam ser mais bem aplicados visando o desenvolvimento sustentável da nossa região e do país.- Agrega valor à instituição, seja intelectual, acadêmica, estrutural ou social, demonstrando ainda a importância e relevância do projeto pretendido no meio acadêmico.		

4 – DESCRIÇÃO DO PROJETO

RESULTADOS ESPERADOS

Os resultados esperados articulam o objetivo de conscientização do projeto relacionado ao patrimônio comum da Holanda, no Brasil, da seguinte forma:

- Enriquecimento dos arquivos do município de Santa Leopoldina, Brasil (Prefeitura Municipal e Museu do Colono), do Secretário de Cultura do Estado do Espírito Santo, Brasil (Arquivo Público) e do Museu Zeeuws em Zeeland, Holanda.
- Iconographic resources for exhibitions in Brazil and in the Netherlands, such as: 2D/3D imagery on HBIM, gam-ing model of the area, and virtual interactive museum of a chosen building in Holanda – digital twin. This in-cludes 3D print of the buildings considered of high value that will be donated to the Museu do Colono, Santa Leopoldina, ES, Brazil.
- An “Heritage Atlas of Holanda” in the form of a website and a booklet containing the methodology, experi-ences, and products (visualization data) of the project. The Atlas will be made available to the project partners and to local schools, and will be written in Portuguese, Dutch and English. It will also



Departamento de Contratos e Convênios
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
POP DECCON 03101.1 – Verificar a instrução processual

contain reflections over the cultural significance of Holanda, taking into account documents historical documents from archives and the stories and memories of the inhabitants of Holanda, in Brazil.

- Considering the five levels of participation by IAP2 (International Association for Public Participation) - Inform, Consult, Involve, Collaborate and Empower -, this project aims at achieving progressively all of them from the proposal writing to the deliverable and final exhibition. Citizens will be invited to give feedback during the process, collaborate in sharing stories, and being empowered with the recognition of their shared heritage. Besides, being reconnected with Zeeland through the Zeewus Museum.

- A scientific document will be written and submitted for publication in Portuguese with the support of the local partners to upscale the dissemination of the shared heritage of Holanda in Brazil. It will also be translated to English and shared within the networking of LDE – Centre for Global Heritage and Development, to upscale the dissemination in the Netherlands and Internationally.

METAS

Atividade 1.

Digitalização dos arquivos

Meta: Os dados serão inventariados com o apoio do Museu do Colono, Prefeitura de Santa Leopoldina, Arquivo Público do Estado do Espírito Santo e Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) para coletar dados digitais existentes e digitalizar fotos, documentos (por exemplo, jornal, folhetos, cartas). O parceiro da UFES gravará áudio/vídeos de habitantes relacionados a histórias e expressões culturais da Holanda. Entregáveis: Documentação digital da Holanda contendo: uma coleção de dados digitais; novos dados digitalizados; e vídeos/audios de histórias dos descendentes;

Atividade 2.

Fotogrametria 2D/3D Reconstrução Objetivo: Tecnologias e técnicas avançadas serão usadas para capturar e reconstruir digitalmente o ambiente construído e ecológico da Holanda. Este será liderado pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Brasil. Entregável: Representação digital da Holanda contendo: fotogrametria e imagens de drone visualizadas em 2D e 3D usando HBIM (Heritage Building Information Modelling);

Atividade 3.

Minecraft 3D Reconstrução Objetivo: Modelagem da área de estudo de caso (a totalidade da aldeia da Holanda e seus ambientes construídos e ecológicos) será feita no jogo Minecraft 3D de construção de blocos. Este será liderado por TUDelft, Holanda. Entregável: Representação digital da Holanda contendo: um modelo de jogo tridimensional Minecraft;

Atividade 4.

Objetivo do Museu Virtual: Um edifício (piloto) será selecionado para se tornar o museu virtual da Holanda com a ajuda dos habitantes. O modelo digital será enriquecido com informações de arquivos (por exemplo, história, materialização, tipologia) e oralidade dos cidadãos (por exemplo, histórias, artes - dança, música, vestuário), a fim de torná-lo acessível online ao público em geral. Isto será conduzido conjuntamente pela UFG e pela TUDelft. Deliverable: Representação digital de um edifício na Holanda como um museu interativo em Realidade Virtual;

Atividade 5.

Disseminação Digital: O público em geral poderá acessar e interagir com os modelos digitais produzidos por este projeto em um website, com foco particular no mapa de vista superior da Holanda (a partir de imagens de drone), modelo de jogo (em Minecraft) e o modelo de museu virtual (a partir de imagens de fotogrametria). Este projeto será liderado conjuntamente por todos os parceiros, entregável: Seleção e organização dos modelos e histórias em um website e formato de livreto para tomar forma como o "Atlas Herança da Holanda". Exposição em formato físico e digital ao vivo na Holanda, Brasil e Zeeland (e/ou Delft), Holanda. Entrega final: "Atlas da Herança da Holanda" contendo todos os produtos de cada atividade na forma de um Website e um livreto digital.

INDICADORES DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

O conjunto de indicadores dos resultados é necessário para ajudar a avaliar o progresso do projeto e mantê-lo no caminho certo para atingir seus objetivos. Cada resultado esperado é listado abaixo com seu respectivo indicador.

- Enriquecimento dos arquivos: um banco de dados digital contendo os dados digitais existentes e os novos dados digitais



Departamento de Contratos e Convênios
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
POP DECCON 03101.1 – Verificar a instrução processual

de diferentes fontes ar-civis (privados e públicos).

- Recursos iconográficos para exposições: um banco de dados digital contendo os novos dados digitais 2D/3D elaborados para o projeto.

- Atlas da Holanda: uma compilação interativa do processo do projeto e resultados na forma de um website e um livreto (20-50 páginas).

- Níveis de participação: um relatório de 2 páginas contendo - taxas de participação (capacidade dos participantes de aderir a atividades); e atitudes e comportamento (gerenciamento de emoções e desenvolvimento de habilidades positivas de resolução de conflitos).

- Evento/documento científico: um documento de 5-8 páginas contendo a metodologia e os principais resultados do projeto. Este documento será submetido a uma conferência e para publicação em uma revista tanto no Brasil como nos Países Baixos.

5 – ATRIBUIÇÕES DAS PARTES

5.1 – ATRIBUIÇÕES DA UFES:

A responsabilidade da Ufes, através do Grupo de Pesquisa RASURAS – Geografias Marginais (linguagem, poética, movimento), será a de auxiliar nas etapas descritas no item anterior, mais detidamente, ficará por conta dos aspectos do patrimônio imaterial e intangível dos locais pesquisados, onde serão produzidas narrativas poéticas que busquem dar a ver a polifonia dos saberes e valores locais, feitos de histórias, memórias e, sobretudo, sonhos.

5.2 – ATRIBUIÇÕES DA PARTÍCIPE

Listar as responsabilidades e atribuições da Partícipe:
Coordenar e conduzir as atividades descritas no item 4.

6 – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Atividades programadas

As atividades são organizadas em torno da digitalização e divulgação do patrimônio compartilhado da Holanda, Brasil, como segue:

- 1) Digitalização de arquivos;
- 2) reconstrução fotogramétrica 2D/3D;
- 3) reconstrução minecraft 3D;
- 4) museu virtual;
- 5) disseminação digital; Versão 20218

Atividade 1: Digitalização de arquivos

Objetivo: Os dados serão inventariados com o apoio do Museu do Colono, Prefeitura de Santa Leopoldina, Arquivo Público do Estado do Espírito Santo, e Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), a fim de coletar dados digitais existentes e digitalizar fotos, documentos (por exemplo, jornal, panfletos, cartas). O parceiro da UFES gravará áudio/vídeos de habitantes relacionados a histórias e expressões culturais da Holanda: Documentação digital da Holanda contendo: uma coleção de dados digitais; novos dados digitalizados; e vídeos/audios de histórias dos descendentes.

Cronograma: 1º de janeiro a 31 de março de 2022.

Atividade 2: Fotogrametria 2D/3D Reconstrução

Objetivo: Tecnologias e técnicas avançadas serão usadas para capturar e reconstruir digitalmente o ambiente construído e ecológico da Holanda. Isto será conduzido pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Brasil. Entregável: Representação digital da Holanda contendo: fotogrametria e imagens de drone visualizadas em 2D e 3D usando HBIM (Heritage Building Information Modelling).

Cronograma: 1 de abril a 31 de maio de 2022.



Departamento de Contratos e Convênios
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
POP DECCON 03101.1 – Verificar a instrução processual

Atividade 3. Minecraft 3D Reconstrução

Objetivo: Modelagem da área de estudo de caso (a totalidade da aldeia da Holanda e seus ambientes construídos e ecológicos) será feita no jogo Minecraft 3D de construção de blocos. Este será liderado por TUDelft, Holanda. Entregável: Representação digital da Holanda contendo: um modelo de jogo tridimensional Minecraft.

Cronograma: 1 de junho a 31 de julho de 2022.

Atividade 4. Objetivo do Museu Virtual: Um edifício (piloto) será selecionado para se tornar o museu virtual da Holanda com a ajuda dos habitantes. O modelo digital será enriquecido com informações de arquivos (por exemplo, história, materialização, tipologia) e oralidade dos cidadãos (por exemplo, histórias, artes - dança, música, vestuário), a fim de torná-lo acessível on-line ao público em geral. Isto será conduzido conjuntamente pela UFG e pela TUDelft. Deliverable: Representação digital de um edifício na Holanda como um museu interativo em Realidade Virtual.

Cronograma: 1 de agosto a 30 de setembro de 2022.

Atividade 5. Disseminação Digital: O público em geral poderá acessar e interagir com os modelos digitais produzidos por este projeto em um website, com foco particular no mapa de vista superior da Holanda (a partir de imagens de drone), modelo de jogo (em Minecraft) e o modelo de museu virtual (a partir de imagens de fotogrametria). Este projeto será liderado conjuntamente por todos os parceiros, entregável: Seleção e organização dos modelos e histórias em um website e formato de livreto para tomar forma como o "Atlas Her-itage da Holanda". Exposição em formato físico e digital ao vivo na Holanda, Brasil e Zeeland (e/ou Delft), Holanda.

Cronograma: 1 de outubro a 31 de dezembro de 2022. Entrega final: "Atlas da Herança da Holanda" contendo todos os produtos de cada atividade na forma de um Website e um livreto digital.

7 – PLANO DE APLICAÇÃO

Serão realizados trabalhos de campos periódicos (previsão: mensal), além de pesquisa de gabinete. Para isso, o repasse consiste no pagamento de bolsa mensal para discente do curso de Geografia da Ufes, além de verba para pesquisa de campo, dividido em 2x (março e junho), conforme apresentado no cronograma físico-financeiro.

8 – APROVAÇÃO

Vitória (ES), 23 de fevereiro de 2022

Prof. Ir. D. E. Van Gameren
REPRESENTANTE DA PARTÍCIPE

PAULO SERGIO DE
PAULA VARGAS

Digitally signed by PAULO
SERGIO DE PAULA VARGAS
Date: 2022.03.11 19:53:17
-03'00'

Paulo Sérgio de Paula Vargas
Reitor da UFES

Prof. Dr. Bruno Amaral de Andrade
Coordenador da execução do plano de trabalho no
âmbito da Partícipe

Prof. Dr. Antonio Carlos Queiroz do O Filho
Coordenador da execução do plano de trabalho no
âmbito da UFES



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
ANTONIO CARLOS QUEIROZ DO O FILHO - SIAPE 1715605
Departamento de Geografia - DG/CCHN
Em 23/02/2022 às 17:06

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/366606?tipoArquivo=O>