



SESSÃO DE
APRESENTAÇÃO
Quiaios, 17/02/2023

CANDIDATURA

Quiaios

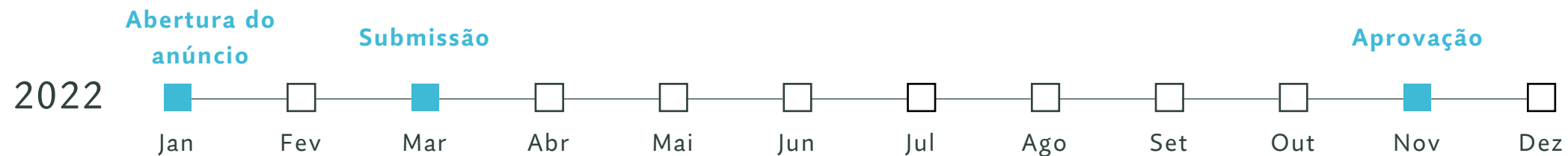
um lugar de histórias



Anúncio de abertura n.º 003/ADELO/10216/2022

PDR 2020, Medida 10 LEADER - **Operação
10.2.1.6 Renovação de Aldeias**, do DLBC/Rural
LEADER AD ELO

LINHA CRONOLÓGICA CANDIDATURA





INVESTIMENTO

60.441,66

Investimento total

49.139,56

Valor elegível

39.311,65

Apoio ao investimento
(80% do valor elegível)



PRAZO DE EXECUÇÃO

ATÉ 31.12.2023

PARCEIROS



Filarmónica Quiaense



GIR Quiaense



Quiaios Clube



A.R.M.A.



AD Murtinheira

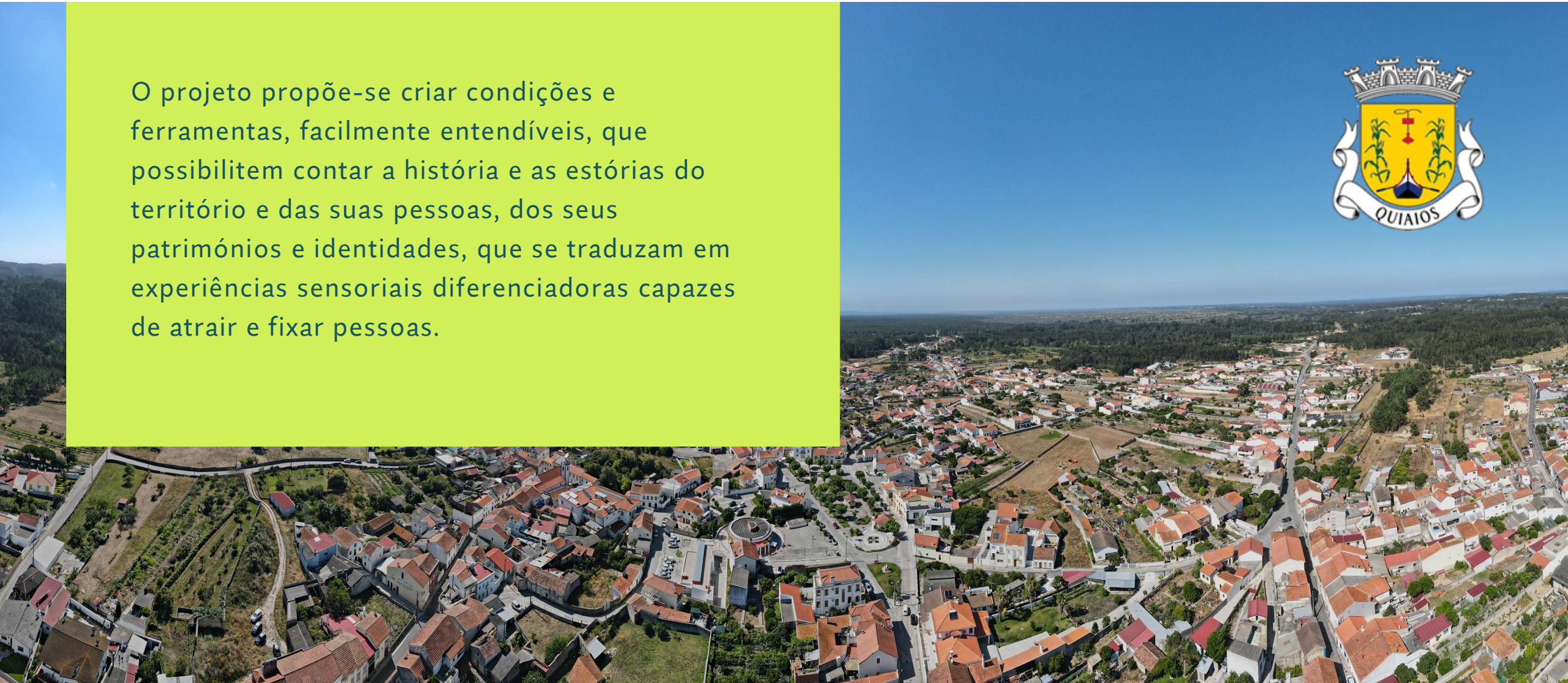


DESCRIÇÃO GERAL DO PROJETO



UM LUGAR DE HISTÓRIAS

O projeto propõe-se criar condições e ferramentas, facilmente entendíveis, que possibilitem contar a história e as estórias do território e das suas pessoas, dos seus patrimónios e identidades, que se traduzam em experiências sensoriais diferenciadoras capazes de atrair e fixar pessoas.





INVESTIGAR

3 áreas de saber: património geológico/natural, edificado e gastronómico



DIVULGAR

Offline e online



EXPLORAR E INTERPRETAR

De forma inovadora, interativa e apelativa para residentes e visitantes



SENTIR

Criar novas experiências culturais, em articulação com a comunidade e coletividades locais



INVESTIGAR

HISTÓRIA GEOLÓGICA E O PATRIMÓNIO NATURAL

Com particular relevância
para o Cabo Mondego

PATRIMÓNIO EDIFICADO HISTÓRICO

Monumentos e edifícios
históricos locais

GASTRONOMIA

“A paisagem à mesa”

INVESTIGAR

Descobrir as histórias para contar

COMPILAR CONHECIMENTO

Compilar o conhecimento atual destas três áreas do saber.

RECOLHER DIMENSÃO IMATERIAL DO SABER

Envolver a comunidade (população, coletividades, etc.) no processo de recolha da dimensão imaterial do saber

PRODUÇÃO CONTEÚDOS

Produzir informação cientificamente validada para divulgação, interpretação e exploração

DIMENSÕES DO PROJETO

Espaços para contar histórias

FÍSICO (OFFLINE)

Ecomuseu da Praia de
Quiaios

ONLINE

Canal de comunicação
privilegiado para a
divulgação do património e
das experiências a ele
associadas

COMUNIDADE

Espaço natural de vivência
e fruição do património

ECOMUSEU

Recuperação e
refuncionalização do Ecomuseu
da Praia de Quiaios

Palheiro construído no início dos anos 2000 em madeira de pinho, na Praia de Quiaios, composto por duas áreas distintas: reconstituição de uma casa típica de pescadores e duas salas expositivas.

PROBLEMAS IDENTIFICADOS

PATOLOGIAS ESTRUTURAIS

O imóvel apresenta deficiências estruturais (infiltrações) que carecem de resolução, assim como a substituição de portas e janelas em estado de degradação.

MODELO EXPOSITIVO ULTRAPASSADO

As fotografias e adereços existentes relativas ao património natural e à sementeira das dunas de Quiaios configuram um modelo expositivo ultrapassado e pouco apelativo.

INEFICIÊNCIA ENERGÉTICA E DE DISPOSITIVOS DE SEGURANÇA

O edifício não dispõe de soluções de eficiência energética e consumo de água. Por outro lado, não tem nenhum dispositivo de segurança (nem contra incêndios, nem de intrusão).

INTERVENÇÃO PREVISTA



ESTRUTURA

Reparação de infiltrações

Substituição de portas e janelas

Velatura das paredes exteriores para o tratamento e proteção da madeira

EFICIÊNCIA ENERGÉTICA

Colocação de fluxómetros

Instalação de painel fotovoltaico 750W e adaptação da rede elétrica

Iluminação LED (interior e decorativa exterior)

SEGURANÇA

Sistema de deteção de incêndio

Sistema de intrusão sem fios



CENTRO INTERPRETATIVO

«PORTA DE ENTRADA» PARA A
EXPLORAÇÃO DO TERRITÓRIO E DO
SEU PATRIMÓNIO

EXPOSIÇÃO PERMANENTE

Estudo e o design de elementos
comunicacionais e produção de sinalética

PAINEL INTERATIVO

Conteúdos multimédia acessíveis através de
tecnologia de toque por infravermelhos



CENTRO INTERPRETATIVO

«PORTA DE ENTRADA» PARA A
EXPLORAÇÃO DO TERRITÓRIO E DO
SEU PATRIMÓNIO

CASA TÍPICA DE PESCADORES

Manter o existente

ESTÚDIO DE PROJEÇÃO VÍDEO

Pequeno estúdio de projeção para a exibição de
vídeos e documentários sobre o património (2.^a
FASE)

DIVULGAR

CENTRO INTERPRETATIVO

Espaço de visitação e de exploração.

PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS MULTIMÉDIA

Adaptação de textos científicos para suportes de comunicação online e offline e, numa 2.^a fase, produção de vídeos, «humanizando» as histórias do património e preservando as vozes que materializam a tradição oral.

CRIAÇÃO DE UM BANCO DE IMAGENS

Banco de imagens das pessoas, dos lugares e do património do território para uso online e offline.

DIVULGAR

CRIAÇÃO DE MARCA IDENTITÁRIA

Desenvolvimento do posicionamento estratégico de uma nova marca, brand voice e de toda a identidade gráfica da Freguesia de Quiaios.

DESENVOLVIMENTO DE PLATAFORMA WEB

Compile a informação produzida, promova os percursos e os programas de experiências e que, entre outras funcionalidades, integre um mapa interativo, identificando os pontos de interesse sinalizados com possibilidade de planeamento de rotas, ao gosto do utilizador.

IDENTIFICAÇÃO DO PATRIMÓNIO EDIFICADO

Colocação de sinalética, em material de longa duração, identificativa do património em presença e com possibilidade de acesso a informação mais detalhadas, através da leitura de um QR Code.

EXPLORAR

CRIAÇÃO DE PERCURSOS E PROGRAMAS DE EXPERIÊNCIAS HISTÓRICAS, CULTURAIS E GASTRONÓMICAS

Criação de percursos que fomentem a visita do património, ligando-os diretamente às vivências comunitárias

Envolver a comunidade escolar e sénior em oficinas do património, envolvendo a população e criando «agentes de promoção informais» do território

Criação de produtos orientados para a divulgação e dinamização do território (experiências culturais e gastronómicas), privilegiando o «conhecer-fazendo» gerado por experiências no/através do território





VALORIZA O PATRIMÓNIO E AS PESSOAS.

ATIVA A COMUNIDADE, PERPETUA MEMÓRIAS E CONSTRÓI FUTURO.

ATRAI TURISMO E PROMOVE, EM ÚLTIMA INSTÂNCIA, A FIXAÇÃO DE PESSOAS.

RECUPERA UM EQUIPAMENTO, TORNANDO-O ENERGETICAMENTE MAIS EFICIENTE

EVOLUTIVAMENTE, CRIA UM PONTO DE REFERÊNCIA NO ACOLHIMENTO DO FUTURO
GEOPARQUE DO ATLÂNTICO

OBRIGADO

