CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA
Gabinete do Vereador René Pessoa

INDICAÇÃO Nº -0831/2025/2025

DISPÕE SOBRE A IMPLANTAÇÃO DE UM SISTEMA DE REALIDADE AUMENTADA (AR) E DIGITALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL.

EXCELENTÍSSIMO SENHOR PRESIDENTE DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA

O Vereador René Pessoa, abaixo signatário, no uso de suas atribuições legais, conforme previsão do art. 138 do Regimento Interno, vem submeter à apreciação desta Augusta Casa Legislativa Municipal, o projeto de indicação que **DISPÕE SOBRE A IMPLANTAÇÃO DE UM SISTEMA DE REALIDADE AUMENTADA (AR) E DIGITALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL,** o qual depois de aprovado será enviado ao Excelentíssimo Sr. Prefeito a fim de que retorne a esta Casa em forma de mensagem.

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA
Em 20 de março de 2025.

RENÉ PESSOA - VEREADOR
UNIÃO BRASIL

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO
RECEBIDO EM:
20 MAR 2025
12:00
SERVIDOR

CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA
Gabinete do Vereador René Pessoa

A INDICAÇÃO Nº 0831/2025

PROJETO DE LEI Nº

DISPÕE SOBRE A IMPLANTAÇÃO DE UM SISTEMA DE REALIDADE AUMENTADA (AR) E DIGITALIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL.

A CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA APROVA:

Art. 1º - Fica instituído o Programa de Realidade Aumentada e Digitalização do Patrimônio Cultural no município de Fortaleza, com o objetivo de promover a valorização do patrimônio histórico e cultural da cidade por meio de tecnologia digital interativa.

Art. 2º - O programa consiste no desenvolvimento de um aplicativo móvel oficial e na instalação de QR codes ou beacons nos principais pontos históricos e culturais da cidade, incluindo, mas não se limitando a:

I - Centro Histórico;

II - Praia de Iracema;

III - Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura;

IV - Mercado Central;

V - Demais equipamentos culturais de relevância histórica e artística.

Art. 3º - O sistema de realidade aumentada permitirá aos usuários, ao apontar seus dispositivos móveis para os pontos indicados, acessar conteúdos digitais interativos, incluindo:

I - Reconstruções tridimensionais de edifícios históricos;

II - Personagens virtuais que narram histórias e fatos relevantes;

III - Informações sobre arte, cultura e patrimônio local;

IV - Trilhas sonoras temáticas que complementam a imersão cultural.

Art. 4º - O aplicativo deverá disponibilizar roteiros interativos, permitindo que os usuários escolham entre diferentes trilhas culturais, tais como:

I - Rota da Fortaleza Colonial;

II - Rota da Cultura Popular;

III - Rota da Arte Urbana;

IV - Outras trilhas a serem definidas com base no interesse turístico e histórico.

Art. 5º - O programa deverá garantir acessibilidade a todos os usuários, incluindo recursos como:

I - Áudio-descrição para deficientes visuais;

II - Tradução para Libras (Língua Brasileira de Sinais);

III - Legendas para deficientes auditivos;

IV - Opção de idiomas múltiplos para visitantes estrangeiros.

Art. 6º - A execução deste programa se dará por meio de parcerias entre o poder público e a iniciativa privada, bem como universidades e instituições de pesquisa que possam contribuir com o desenvolvimento e manutenção da plataforma digital.

Art. 7º - As despesas decorrentes da execução desta lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 8º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA

Em 20 de março de 2025.

RENÉ PESSOA – VEREADOR
UNIÃO BRASIL

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei propõe uma inovação tecnológica na valorização do patrimônio histórico e cultural de Fortaleza, ampliando a experiência turística e o envolvimento da população local com a história da cidade. A implementação de um sistema de realidade aumentada e digitalização proporcionará um acesso dinâmico e interativo ao patrimônio cultural, ressignificando a maneira como turistas e moradores interagem com os pontos históricos.

A proposta visa fortalecer o turismo, tornando Fortaleza um destino ainda mais atrativo e competitivo no cenário nacional e internacional. A utilização de tecnologia de ponta permite que os visitantes explorem o passado da cidade de maneira imersiva, promovendo maior engajamento e conscientização sobre a importância da preservação do patrimônio histórico.

Além do impacto turístico e cultural, o projeto tem um importante viés educacional. O acesso a informações contextualizadas e interativas pode ser utilizado por escolas e instituições de ensino, complementando a aprendizagem e incentivando o interesse de crianças e jovens pela história local. A inclusão de recursos de acessibilidade, como áudio-descrição, Libras e legendas, garante que o programa seja democrático e inclusivo, atendendo a diversos perfis de público.

Do ponto de vista econômico, o projeto impulsionará setores como a tecnologia, cultura e turismo, criando oportunidades de negócios, empregos e parcerias estratégicas. O desenvolvimento do aplicativo e das soluções de realidade aumentada poderá envolver startups, empresas de tecnologia e universidades, fomentando a economia criativa local.

Dessa forma, a presente iniciativa busca não apenas modernizar o turismo e a experiência cultural de Fortaleza, mas também promover inclusão, educação e desenvolvimento econômico sustentável. Ao aliar tradição e inovação, este projeto coloca Fortaleza na vanguarda da preservação e valorização de seu patrimônio histórico e cultural, utilizando as ferramentas digitais como aliadas na construção de uma cidade mais conectada com sua própria identidade.

Portanto, conclui-se que estas são razões para o presente projeto de lei.

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA

Em _____ de _____de 2025.

RENÉ PESSOA - VEREADOR
UNIÃO BRASIL