

AMPLIAÇÃO DA DIFUSÃO CULTURAL MUSEAL DE SÃO BORJA/RS ATRAVÉS DE APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Renato Filho¹

Muriel Pinto²

Resumo:

Atualmente, com as novidades tecnológica que surgem a todo dia, inovações e ferramentas digitais ocuparam um espaço de destaque em nosso cotidiano. Independente da área e temática, a tecnologia definitivamente foi inserida e está presente de uma maneira muito significativa na forma com que vivemos. Dentro deste contexto, a tecnologia encontra-se também, cada vez mais, inserida no setor cultural Museal. Logo, tendo em vista a importância de tal ramo para o desenvolvimento da sociedade, bem como o atual cenário patrimonial Museal da cidade de São Borja/RS, buscou-se, ainda que através de um software protótipo, desenvolver uma ferramenta digital que pudesse suprir esta lacuna tecnológica atualmente existente, enriquecer a experiência do visitante do museu, bem como atrair mais turistas ao município. Neste sentido, desenvolveu-se uma ferramenta em forma de aplicativo (app) para dispositivos móveis, onde os usuários pudessem ter acesso a informações mais detalhadas sobre as exposições, bem como ser utilizada como um prático e eficiente instrumento de coleta de dados e produção de informações que pudessem ser utilizadas futuramente para o aprimoramento do estabelecimento cultural Museal são-borjense. Espera-se, com tal iniciativa, agregar valor e difundir o acervo dos estabelecimentos Museais de São Borja/RS.

Palavras-chave: Museu; Cultura; Aplicativos; Celular; Preservação; São Borja; Tecnologia; Inovação

Modalidade de Participação: Pós-Graduação

AMPLIAÇÃO DA DIFUSÃO CULTURAL MUSEAL DE SÃO BORJA/RS ATRAVÉS DE APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

¹ Aluno de pós-graduação. uriadm@gmail.com. Autor principal

² Docente. murielpinto@unipampa.edu.br. Orientador

AMPLIAÇÃO DA DIFUSÃO CULTURAL MUSEAL DE SÃO BORJA/RS ATRAVÉS DE APLICATIVO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, com as novidades tecnológica que surgem a todo dia, inovações e ferramentas digitais ocuparam um espaço de destaque em nosso cotidiano. Independente da área e temática, a tecnologia definitivamente foi inserida e está presente de uma maneira muito significativa na forma com que vivemos. Dentro deste contexto, a tecnologia encontra-se também, cada vez mais, inserida no setor cultural Museal. Como bem define Oliveira (2007, p.2), “com o advento da Internet, os museus viram o ciberespaço como um possível caminho para a divulgação de acervos e da própria marca do museu”.

Logo, tendo em vista a importância de tal ramo para o desenvolvimento da sociedade, bem como o atual cenário patrimonial Museal da cidade de São Borja/RS, buscou-se, ainda que através de um software protótipo, desenvolver uma ferramenta digital que pudesse suprir esta lacuna tecnológica atualmente existente, enriquecer a experiência do visitante do museu, bem como atrair mais turistas ao município.

Neste sentido, desenvolveu-se uma ferramenta em forma de aplicativo (app) para dispositivos móveis, onde os usuários pudessem ter acesso a informações mais detalhadas sobre as exposições, bem como ser utilizada como um prático e eficiente instrumento de coleta de dados e produção de informações que pudessem ser utilizadas futuramente para o aprimoramento do estabelecimento cultural Museal são-borjense.

A fim de basilar o conhecimento necessário para a boa compreensão do presente trabalho, traz-se à baila uma clara definição dos principais termos tecnológicos citados, extraídos do site WIKIPEDIA: “Aplicativo móvel ou aplicação móvel, conhecido normalmente por seu nome abreviado app, é um software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico móvel, como um PDA, telefone celular, smartphone ou um leitor de MP3.”.

2 METODOLOGIA

Inicialmente se faz necessário destacar que a ideia do presente trabalho (app) foi fruto de ações realizadas durante o desenvolvimento de Dissertação de Mestrado em Políticas Públicas envolvendo a temática cultural Museal.

Para fins de identificação e divulgação foi definido o nome **Muse1** para o aplicativo desenvolvido. Isso com a finalidade de, através da sonoridade fonética, referenciar a palavra em latim *Museum*, que deu origem ao termo Museu na língua portuguesa.

Inicialmente, no desenvolvimento do aplicativo móvel (app), foi necessário definir-se em qual plataforma tal software seria executado e disponibilizado. Optou-se então por desenvolver o app para as plataformas iOS® (Apple®) e Android, as quais contemplam quase que a totalidade dos aparelhos celulares em uso atualmente no país.

Tendo em vista questões técnicas e financeiras (uma vez que todo o desenvolvimento da ferramenta, bem como que os valores despendidos seriam arcados pelos autores), optou-se pela utilização de uma ferramenta de desenvolvimento gratuita, de nome *Appy Pie*, a qual pode ser acessada em: <https://pt.appypie.com>. A citada ferramenta tem por fim servir como base para o desenvolvimento de aplicativos na forma online (via internet), possuindo como característica principal uma forma muito intuitiva e de fácil aprendizagem.

Para o desenvolvimento do app, optou-se pelo plano gratuito e básico disponível, o qual, visando a sua manutenção, insere no aplicativo **Muse1** anúncios publicitários vinculados ao

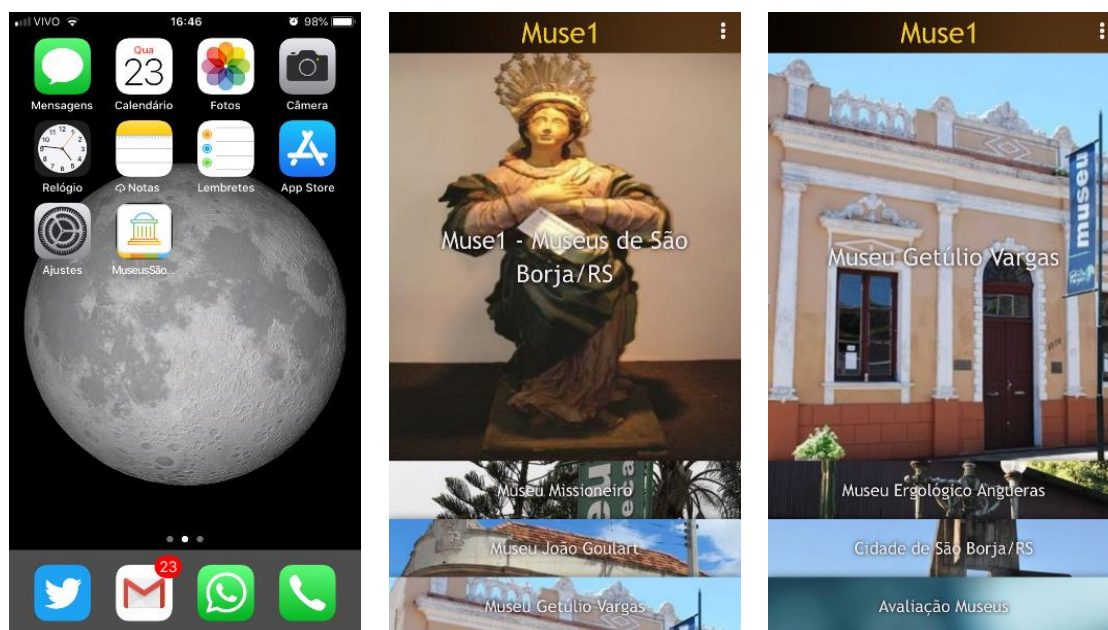
proprietário do software. Destaca-se que, com o pagamento de uma mensalidade (aproximadamente R\$ 50,00), tais anúncios são retirados e outras funcionalidades mais avançadas são disponibilizadas para o desenvolvedor. Porém, levando-se em consideração o propósito de tal estudo e desenvolvimento, entendeu-se que o nível mais básico supriria todas das exigências de forma satisfatória.

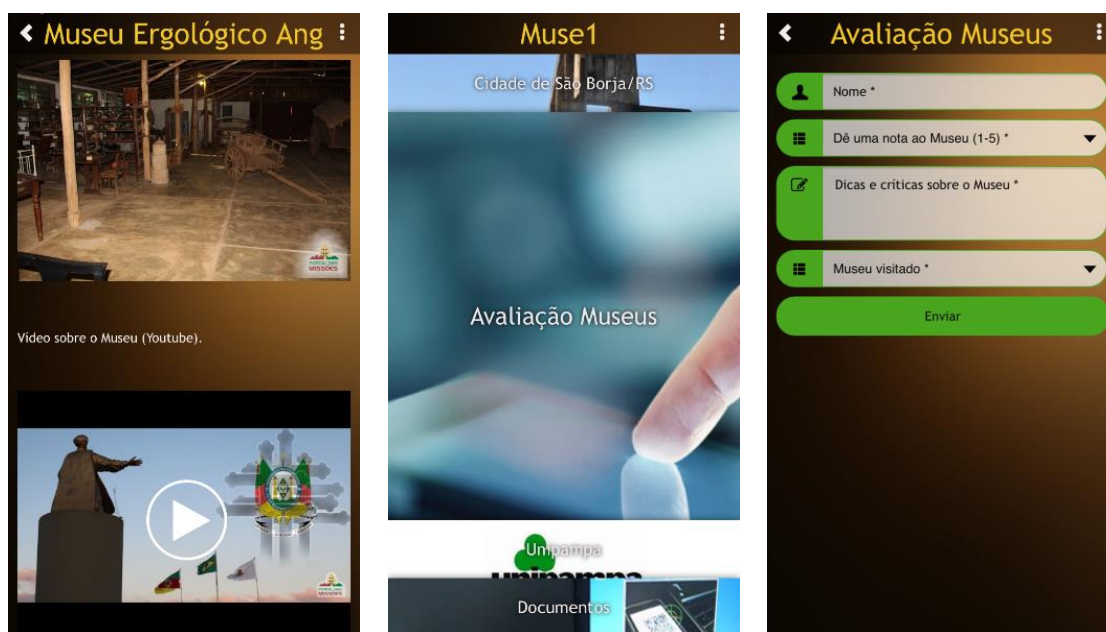
No tocante ao design gráfico do aplicativo, bem como layout de apresentação e funcionalidades, adotou-se como referência outros aplicativos renomados existentes no mercado nacional (por exemplo app do Museu Imperial de Petrópolis), bem como tendências tecnológicas de inovação atuais. Tudo isso utilizando-se de materiais gráficos e bibliográficos coletados de fontes confiáveis da internet.

Importante destacar que no tocante à questão financeira para a implantação e manutenções posteriores referentes ao app **Muse1**, os custos envolvidos seriam apenas os iniciais de implantação e a mensalidade mensal, uma vez que, diferentemente de outras soluções tecnológicas existentes (como a utilização de monitores LED, por exemplo), a presente ferramenta não traria custos fixos adicionais com equipamentos complementares para o estabelecimento, tendo em vista que os dispositivos para acesso e execução do software **Muse1** seriam os dos próprios visitantes (dispositivos móveis).

Abaixo seguem telas capturadas do aplicativo **Muse1** em execução:

Figura 1 – Capturas de telas extraídas do app **Muse1** utilizando-se um aparelho celular.





Fonte: do autor, 2018.

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Com a implantação da utilização de um aplicativo para dispositivos móveis (celulares e tablets) nos estabelecimentos Museais da cidade de São Borja/RS, vislumbra-se um cenário de avanços e potencialidades, tanto em nível cultural como no tocante ao turismo.

Coadunando com isso, Mello (2013, p.07) diz que “a construção de um mundo tridimensional e a digitalização dos acervos através da ferramenta fornecidas pelas novas linguagens tecnológicas têm sido utilizadas para disseminar e democratizar o acesso ao conhecimento e à educação não formal, quer em um museu virtual, quer em um museu presencial com perfil tecnológico.”.

Diante da possibilidade do próprio usuário acessar informações referentes ao estabelecimento Museal, sua respectiva história e acervo, seria como se o museu estivesse sempre aberto/disponível aos visitantes. O software poderia ser utilizado antes da visita (para esclarecimentos de horários de funcionamento, localização e acervo), durante a visita (com a utilização de QR Code, com a chamada realidade aumentada), e também após a visita (onde haveriam dados e informações pormenorizadas complementares que o usuário poderia ler com calma no conforto de sua casa).

Ratificando tal entendimento, (PRATSCHKE, 2014, p. 05) cita que, “[...] o ambiente *online* relacionado a um patrimônio cultural pode ser projetado como um espaço de encontro entre o indivíduo e a cultura ali representada, onde são acumuladas e trocadas informações, através de pesquisa e de inserção de dados”.

Entende-se que os ganhos, comparados com os custos que o município teria (no caso de utilizar a mesma plataforma de desenvolvimento do presente estudo), seriam infinitamente maiores. Sem contar que, utilizando-se de ferramentas inovadoras, os estabelecimentos Museais de São Borja/RS poderiam se tornar referência regional e estadual em inovação e aplicação de tecnologia no ramo, servindo como referência para futuros estudos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura ocupa hoje um espaço de importante valor no cotidiano das pessoas. Cada vez mais percebe-se que elas estão dedicando mais tempo para o seu desenvolvimento pessoal, seja ele intelectual ou espiritual.

Assim, percebe-se uma janela de oportunidade para agregar valores aos museus de São Borja/RS, bem como para difundir ainda mais a cultura da Terra dos Presidentes.

Tendo em vista os baixos investimentos inicialmente necessários para a implantação do aplicativo **Muse1** em dispositivos moveis, não se visualizam motivos contrários a tal projeto de modernização.

Assim, espera-se que o presente estudo, além de funcionar como um estopim para o aprofundamento e o efetivo desenvolvimento e implantação do app nos museus municipais de São Borja/RS, sirva de fomento a outros estudos que porventura surgirão.

REFERÊNCIAS

MELLO, Janaina Cardoso de. **Museus e ciberespaço: novas linguagens da comunicação na era digital**. Cultura Histórica & Patrimônio, vol. 1, n.2, UNIFAL, 2013: Disponível em: https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/cultura_historica_patrimonio/article/download/01_art_v1n2/89

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. **O Museu na Era do ciberespaço**. Ciberlegenda. Outubro 2007.

PRATSCHKE, Schmitt, Sandra. Anja; **Sistema de preservação do patrimônio missioneiro: o uso de mídias digitais para dissipar fronteiras geográficas**, p. 461-465. In: Proceedings of the XVIII Conference of the Iberoamerican Society of Digital Graphics: Design in Freedom [=Blucher Design Proceedings, v.1, n.8]. São Paulo: Blucher, 2014. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-sigradi2014-0093.

WIKIPEDIA, **A enciclopédia livre**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Aplicativo_m%C3%B3vel> Acesso em 20 ago. 2018.