

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
DEPARTAMENTO DE TEORIA E GESTÃO DA INFORMAÇÃO
DISCIPLINA DO CURSO DE MUSEOLOGIA

DISCIPLINA Textos de Exposições e Museus: Impressões em papel, tecnologias digitais e web writing			CÓDIGO TGI 061 - TBM1	
PROFESSORA Ana Cecília Rocha Veiga		AULAS 60		
DEPARTAMENTO Teoria e Gestão da Informação		UNIDADE Escola da Ciência da Informação		
CARGA HORÁRIA	TEÓRICA	PRÁTICA	TOTAL	CRÉDITOS
60	60	0	60	4
ANO LETIVO 2019/1		PERÍODO 6º		
CURSOS PARA O QUAL É MINISTRADA Museologia/ Biblioteconomia		CLASSIFICAÇÃO Optativa		

Objetivos:

1. Ensinar noções básicas de escrita e processo criativo.
2. Apresentar os princípios de comunicação em museus.
3. Introduzir os diversos tipos de texto para exposições e museus, com suas respectivas peculiaridades.

Ementa:

Esta disciplina tem por objetivo pesquisar as melhores práticas para elaboração de textos curatoriais e museais, considerando os diversos suportes que hoje compõem o universo das exposições, a saber: impressões em papel, tecnologias digitais e websites (web writing). Abordará a questão da palavra escrita desde os seus aspectos de redação, passando pela composição do design (UX Writing) até a produção das peças gráficas e dos recursos virtuais.

Métodos Didáticos:

Aulas expositivas, discussão de textos, estudos de caso, visitas técnicas, pesquisa-ação (Exposição Curricular).

Conteúdo Programático:

1. Escrita e Processo Criativo

O que é texto para exposições e museus.
 Como escrever bem.
 Processo criativo na escrita de textos para exposições.
 Estudos de caso.

2. Escrita para Web

Web writing.
 Textos na web para exposições e museus: site, QR Code, Press Release, blog, etc.
 Gestão e elaboração de conteúdos na web.
 Estudos de caso.

3. Escrita para Exposições – Impressos

Escrita cultural e comunicação em museus.
 Textos impressos para exposições: parede, banners, sinalização, catálogos, folders, etc.
 Legendas: Pesquisas e técnicas.
 Tipos de impressões e suas aplicações.
 Estudos de caso e visita técnica.

4. Escrita para Dispositivos Digitais

Mídia Digital e Museus: Estado da arte e tendências.

Textos para dispositivos digitais: apps, games, interfaces interativas, etc.

Usabilidade, UX Design e produção de textos para museus.

Estudos de caso e visita técnica.

Bibliografia Básica

1. Ravelli, L. **Museum Texts: Communication Frameworks**. New York: Taylor & Francis e-Library, 2016.
2. RODRIGUES, Bruno. **Webwriting: Redação para a mídia digital**. São Paulo: Atlas, 2014.
3. Serrell, B. **Exhibit Labels: An Interpretive Approach**. 2nd Ed. London: Rowman & Littlefield Publishers: 2015.
4. SOARES, Henrique Ribeiro. **O uso do padrão Dublin Core para a catalogação de obras de arte: Uma proposta para repositórios e museus digitais**. Disponível em: <<http://200.144.244.231:8004/mdom/handle/123456789/2424>> Acesso em: 22 jan. 2018.
5. VEIGA, Ana Cecília Rocha. **Gestão de Projetos de Museus e Exposições**. Belo Horizonte: C/Arte, FAPEMIG, 2013.

Bibliografia Complementar

1. Birchall, D., & Faherty, A. (2016). "Big and slow: Adventures in digital storytelling". **MW2016: Museums and the Web 2016**. Disponível em: <<https://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/big-and-slow-adventures-in-digital-storytelling/>> Acesso em: 14/01/2019.
2. **BRASILIANA ICONOGRÁFICA**. Disponível em: <<http://www.brasilianaiconografica.art.br/>> Acesso em: 22 jan. 2018.
3. BEAIRD, Jason. **Princípios do web design maravilhoso**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.
4. CARVALHO, Joana; RAPOSO, Rui. A adoção de media sociais como estratégias comunicacionais por museus: aplicações e tendências. In: PASSARELLI, Bráulio; SILVA, Armando; RAMOS, Fernando (org). **e-Infocomunicação: estratégias e aplicações**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014. P.329,347.
5. DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François (Ed.). **Conceitos-chave de museologia**. São Paulo: Armand Colin, 2013. Disponível em: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf>. Acesso em: 22 jan.2018.
6. Habermas, J. (2018) "**Jürgen Habermas: Não pode haver intelectuais se não há leitores**". El País. Consulted January, 14, 2019. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/04/25/eps/1524679056_056165.html> Acesso em: 14/01/2019.
7. Kilian, C. **Writing for the Web**. (SelfCounsel Writing Series). 5d ed. Bellingham, Wash.: SelfCounsel Press, 2015.
8. LEDFORD, Jerri. **SEO: Otimização para Mecanismos de Busca**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.
9. MARCONDES, Carlos Henrique. Interoperabilidade entre acervos digitais de arquivos, bibliotecas e museus: potencialidades das tecnologias de dados abertos interligados. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 21, n. 2, p. 61-83, abr./jun. 2016. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/2735>>. Acesso em: 22 jan. 2018.
10. MARIN, S. P. **Comunicação virtual de museus: a informação sobre arte nos sites da TATE e do MAC**. São Paulo, 2011. 111fp. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte). Interunidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
11. **MUSEUM AND THE WEB**. Disponível em: <<https://www.museumsandtheweb.com/>> Acesso em: 22 jan. 2018.
12. NAVARRETE, Trilce. **Europeana as online cultural information service: study report**. [S.l.]: Europeana, 2016. Disponível em: <https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/europeana-benchmark-report-sep-2016.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2018.
13. Patel, N. (2019). **As pessoas ainda visualizam sites e mecanismos de busca no padrão F?** Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/as-pessoas-ainda-visualizam-sites-e-mecanismos-de-busca-no-padrao-f/> > Acesso em: 14/01/2019.
14. Presse, F. (2014). **Estudo mostra que pessoas preferem se autopunir a ter que pensar**. G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2014/07/estudo-mostra-que-pessoas-preferem-se-autopunir-ter-que-pensar.html>> Acesso em: 14/01/2019.
15. **THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART**. Disponível em: <www.metmuseum.org> Acesso em: 22 jan. 2018.
16. Turkle, S.; Pontual, J. (2016). Milênio: Sherry Turkle, do MIT e os efeitos do mundo digital no nosso comportamento. Disponível em: <<http://g1.globo.com/globo-news/oficio-em-cena/videos/t/outros-programas/v/milenio-sherry-turkle-do-mit-e-os-efeitos-do-mundo-digital-no-nosso-comportamento/4850705/>> Acesso em: 14/01/2019.
17. VAZ, Roberto Ivo; FERNANDES, Paula Odete; VEIGA, Ana Cecília Rocha. Interactive Technologies in Museums: How Digital Installations and Media Are Enhancing the Visitors' Experience. In: RODRIGUES, João M.F.; RAMOS, Célia M. Q.; CARDOSO, Pedro J. S.; HENRIQUES, Cláudia (Org.) **Handbook of Research on Technological Developments for Cultural Heritage and eTourism Applications**. USA: IGI Global, 2018.
18. VEIGA, Ana Cecília Rocha. **Web Museum By**. Disponível em: <www.webmuseumby.com> Acesso em: 22 jan. 2018.
19. Veiga, Ana Cecília Rocha. **Museu e Fake News: Eleições 2018 (Museums and Fake News: The 2018 Election)**. UFMG: Relatório de pesquisa, 2018.
20. Urbaneja, M. "**Is this an exhibition or a publication? Defining online resources types in art museums**". MW18: Museums and the Web 2018. Disponível em: <<https://mw18.mwconf.org/paper/is-this-an-exhibition-or-a-publication-defining-online>>

resources-types-in-art-museums/> Acesso em: 14/01/2019.

Processo de Avaliação:

1. **Escrita e Processo Criativo:** Estudo Dirigido no Moodle. 20 pontos
2. **Escrita para Exposições - Impressos:** Exercícios e textos para Exposição Curricular. 40 pontos
3. **Escrita para Web:** Exercícios e textos para a Exposição Curricular. 20 pontos.
4. **Escrita para Dispositivos Digitais:** Exercícios e textos para a Exposição Curricular. 20 pontos.