

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

DISCIPLINA Informática Aplicada à Ciência da Informação			CÓDIGO TGI 070	
PROFESSORA Ana Cecília Rocha Veiga anacecilia.digital			AULAS 60	
DEPARTAMENTO Teoria e Gestão da Informação			UNIDADE Escola da Ciência da Informação	
CARGA HORÁRIA	TEÓRICA	PRÁTICA	TOTAL	CRÉDITOS
60	30	30	60	4
ANO LETIVO 2024 / 2º Semestre			PERÍODO 1º	
CURSOS PARA O QUAL É MINISTRADA Museologia			CLASSIFICAÇÃO Obrigatória	

Objetivos:

Apresentar os conceitos básicos de informática e ciência da informação, permitindo que, ao final da disciplina, o discente seja apto a compreender as principais teorias acerca de museus e informática, bem como os principais softwares voltados para a área de atuação.

Métodos Didáticos:

Aulas expositivas, discussão de textos, exercícios e aulas práticas com o uso de softwares.

Conteúdo Programático:

- Fundamentação teórica:** Museus e informática. Ciência da Informação e informática. O virtual e o real. Cibercultura. Conceitos e teorias sobre a virtualidade. Bibliotecas, arquivos e museus digitais na contemporaneidade. Desafios da cultura digital.
- Softwares e tecnologias digitais:** Atividades práticas em softwares de Museologia e de Ciência da Informação, abordando:
 - Patrimônio digital e museus virtuais.
 - Sistemas de Gestão de Aprendizado – Moodle.
 - Redes Sociais Profissionais e Acadêmicas - Lattes.
 - Recuperação da Informação na Web – Buscas Avançadas e Curadoria da Informação.
 - Gestão de projetos e tarefas para museus - softwares.
 - CMS (sistema de gerenciamento de conteúdo e coleções) – WordPress e Tainacan.
 - Blogs e Web writing para museus.
 - Design Gráfico para museus.
 - Laboratórios Digitais.
 - Tecnologias da Informação e Comunicação para museus.
 - Cibersegurança, privacidade de dados e capitalismo de vigilância.
 - Fichamentos e softwares de notas.

Bibliografia Básica

- CULTURA DIGITAL.** Disponível em: <http://culturadigital.br/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.
- MUSEUMS AND THE WEB.** Disponível em: <https://www.museumsandtheweb.com/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.
- MUSEUM INFORMATICS.** Disponível em: <http://pmarty.org/museum-informatics/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.
- WEBMUSEU.** Disponível em: <http://webmuseu.org/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.
- VEIGA, Ana Cecília Rocha. **Gestão de Projetos de Museus e Exposições.** Belo Horizonte: C/Arte, FAPEMIG, 2019, 1ª Reimpressão.

Bibliografia Complementar

CADERNO DA PNEM. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/Caderno-da-PNEM.pdf> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

BERTACCHINI, Enrico; MORANDO, Federico. The future of museums in the digital age: new models for access to and use of digital collections. **International Journal of Arts Management**, v. 15, n. 2, p. 60-72, 2013.

BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (Org.). **Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo, Petrópolis/Edusp, 2014.

DSPACE. Disponível em: <https://duraspace.org/dspace/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

DUBLIN CORE. Disponível em: <http://dublincore.org/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

FREIRE, Cristina. **Museus em Rede: a dialética impecável de Walter Zanini / A Network of Museums: the impeccable dialectic of Walter Zanini**. Art Journal, v. 73, n. 2, p. 20-45, 2014.

IPPOLITO, John; RINEHART, Richard. **Re-Collection: art, new media and social memory**. Cambridge: Mass: MIT Press, 2015.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MATTERS IN MEDIA ART. Disponível em: <http://mattersinmediaart.org/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

MARCONDES, Carlos H. et al (Org.) **Bibliotecas digitais: saberes e práticas**. 2.ed. Salvador: Ed. da Universidade Federal da Bahia; Brasília, DF:IBICT, 2006.336 p.

MUSEUM NEXT. Disponível em: <https://www.museumnext.com/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

MUSEUM INFORMATICS. Disponível em: <http://pmarty.org/museum-informatics/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

OMEKA. Disponível em: <https://omeka.org/> Acesso em: 07 de Ago. de 2019.

PEDRAS SABIDAS. Disponível em <https://mmgerdau.webmuseu.org> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

RODRIGUES, Bruno. **Webwriting: Redação para a mídia digital**. São Paulo: Atlas, 2014.

TAINACAN. Disponível em <http://tainacan.org> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

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.

VAZ, Roberto Ivo; FERNANDES, Paula Odete; VEIGA, Ana Cecília Rocha. Proposal of a Tangible User Interface to Enhance Accessibility in Geological Exhibitions and the Experience of Museum Visitors. In: CENTERIS – Conference on ENTERprise Information Systems / ProjMAN – International Conference on Project MANagement / HCist -Conference on Health and Social Care Information Systems and Technologies, 2016, Porto. **Anais...** Porto: Elsevier, 2016.

VEIGA, Rocha Ana Cecília; Vaz, Roberto; Fernandes, Paula Odete. "Web Writing for Museums: Analyzing Principles and Best Writing Practices for Digital Media through the "Wise Stones (Pedras Sabidas) Accessible Circuit" Case Study." **MW19: MW 2019**. Published January 14, 2019. Consulted April 10, 2019. <https://mw19.mwconf.org/paper/web-writing-for-museums-analyzing-principles-and-best-writing-practices-for-digital-media-through-the-case-study-wise-stones-pedras-sabidas-accessible-circuit/>

WORDPRESS. Disponível em: <https://br.wordpress.org/> Acesso em: 07 de Ago. de 2022.

Processo de Avaliação:

1. Sistema de Gestão de Conteúdos - WordPress para Museus (20 pontos).
2. Exposição Virtual Lugares do Cotidiano no Tainacan (40 pontos).
3. Softwares de Gestão (10 pontos).
4. Redes Acadêmicas – Lattes (10 pontos).
5. Design Gráfico de Peça para Museu (10 pontos).
6. Software de Fichamento e Anotações (10 pontos).