



## **MUSEUS VIRTUAIS: ESTUDO DA VIABILIDADE DA VIRTUALIZAÇÃO DA CASA DE CULTURA LYDIA FREY**

João Victor Moreira SOARES<sup>1</sup>, Alice de Oliveira Alves de JESUS<sup>2</sup>, Mateus Henrique TORCATO<sup>3</sup>, Luiz Leandro FORTALEZA<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Bolsista – Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas; <sup>2</sup>Bolsista – Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio; <sup>3</sup>Professor colaborador; <sup>4</sup>Orientador

**Introdução.** Com a pandemia da COVID-19 muitos museus e espaços culturais tiveram de se adequar a essa nova realidade em que o distanciamento social se torna uma questão de saúde pública. Nesse sentido, a virtualização do acervo de tais espaços pode ser uma aliada pois é possível pensar na promoção de visitas virtuais, nas quais a comunidade pode ter acesso ao espaço sem sair de casa. Para além do contexto da pandemia, a virtualização de museus também é uma oportunidade de expandir o acesso das pessoas em diferentes localizações geográficas, não ficando restrito a um único município ou região. Neste sentido, em Fraiburgo temos a Casa de Cultura Lydia Frey que em contato com a Coordenação de Extensão trouxe esta demanda para o IFC Fraiburgo. Trata-se de um projeto de extensão, tendo em vista que estreita os laços do IFC Fraiburgo com a comunidade e as possibilidades trazidas por este tipo de software impacta a comunidade como um todo. Os objetivos deste projeto podem ser resumidos como: estudar a viabilidade de digitalização ou virtualização do acervo da Casa de Cultura Lydia Frey, para isto utilizando técnicas de levantamento de requisitos, elaboração de diagramas e demais técnicas de Engenharia de Software que se façam necessárias.

**Materiais e Métodos.** O método aplicado consiste na aplicação de técnicas de Engenharia de Software. Inicialmente foram realizadas entrevistas com pessoas que trabalham na Casa da Cultura, a partir destas entrevistas foi elaborada uma lista de requisitos funcionais e não funcionais a respeito do problema abordado. Atualmente o projeto encontra-se na fase de validar junto à Casa de Cultura se o documento elaborado corresponde ao que de fato anseiam em um futuro sistema; posteriormente será realizada a criação de diagramas de casos de uso e diagrama de classes, fornecendo assim um maior embasamento para respaldar o estudo de viabilidade.

**Resultados esperados.** O resultado final deste projeto será um documento contendo uma descrição geral do sistema, diagramas UML e um parecer avaliando como e de que forma o sistema pode vir a ser produzido. O desenvolvimento propriamente dito não entrou no escopo do projeto, em função da pandemia da COVID-19: em função das diversas adaptações que tiveram de ser feitas nas atividades de ensino, pesquisa e extensão, julgou-se pertinente concentrar os esforços na viabilidade, de modo que o desenvolvimento fique para um futuro projeto, quando tenhamos uma verdadeira “volta à normalidade”

### **Referências**

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em Projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014.

KOSCIANSKI, A., SOARES, M. S. **Qualidade de Software: aprenda as metodologias e técnicas mais modernas para o desenvolvimento de software**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2007.

HENRIQUES, R. M. N. Os museus virtuais: conceitos e configurações. **Cadernos de Sociomuseologia Nova Série 12**. Edições Universitárias Lusófonas p. 53-70, 2018

TSICHRITZIS, D., GIBBS, S. Virtual museums and virtual realities. **ICHIM -Proceedings of the international conference on hypermedia and interactivity museums**, pp. 17-25. 1991