

PROCESSO CRIATIVO DE INVESTIGAÇÃO NO MUSEU DA FEUP

Maria van Zeller

Resumo

A presente comunicação corresponde à necessidade de conceber o *design* de uma ficha de inventário online projetada para a Internet com uma implementação que permita a participação do público.

Para a conceção do modelo foi concretizado um estudo de caso no Museu da FEUP (Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto) que culminou na proposta de criação de um modelo de ficha de objeto.

A metodologia utilizada foi inovadora pois baseou-se num modelo de entrevistas informais a um *focus group*, com recurso ao brainstorming e à conceção de um painel de cartões selecionados. Este estudo permitiu a conceção de um modelo de arquitetura de informação.

Esta proposta adapta-se aos utilizadores, permitindo a personalização e respondendo à inevitabilidade da participação do público, facilitando a recolha da informação sobre os objetos e adaptando as ferramentas colaborativas da Internet dos dias de hoje com a integração das redes sociais.

A criação desta nova ferramenta pode potencializar o entendimento e o conhecimento sobre o objeto, conduzir à redução da distância entre Museu e público e contribuir com informação de qualidade científica na Internet.

Palavras-chave: crowdsourcing; colecções online; socialmedia; design participativo; museologia

Abstract

This paper meets the need to think up the design of an online object record, planned for the new participation tools available today on the Internet.

For that purpose a case-study was carried out at the FEUP Museum (Faculty of Engineering, University of Porto) culminating with a proposal of a new online object record presentation.

The methodology was innovative because it was based on informal interviews to a focus group using the brainstorming and conceives a panel of selected cards. This study enabled the design of an information architecture model.

This proposal adapts to users, allowing customization and responding to the inevitability of participation of this particular audience, providing the gathering of information about the objects and adapting Internet collaborative tools and the integration of social networks.

The creation of this new tool can actually foster understanding and knowledge about the object, shorten the gap between the museum and the audience and contribute to scientific quality information on the Internet.

Keywords: crowdsourcing; online collections; socialmedia; design thinking; museology

A presente comunicação tem como objetivo apresentar o processo de investigação desenvolvido no Museu da Faculdade de Engenharia da U. P (FEUP) elaborado para a tese de mestrado em Multimédia (vertente arte e cultura) cuja temática prendesse com a área das coleções online, os museus e os *social media* e o processo do design. Tendo como objetivo principal o *design* da uma ficha de inventário para disponibilização pública.

Para a construção de uma ficha de inventário, o museólogo atua com uma série de colaboradores especializados que em conjunto constroem conhecimento sobre a coleção. Esta investigação ocorre a um nível interno do Museu, a divulgação do inventário à comunidade teve a sua primeira fase com a disponibilização *online* do acervo.

Na era Web 1.0 a participação dos Museus na Internet assenta apenas na promoção e divulgação das coleções, e na abertura da comunidade científica. Os museus partilham inventários e disponibilizam informação para diferentes públicos, utilizam a participação dos internautas no sentido de estabelecer uma comunicação, porém esta comunicação é um monólogo, não existindo feedback.

Na era da Web 2.0 a utilização da internet abriu novas perspetivas colecionistas, com os internautas a construírem as suas próprias coleções com a criação de galerias pessoais/públicas em Blogues ou no *Picasa*. Com a participação dos museus em canais partilhados como: *You Tube*, *Flirk*, *Google maps*, *Second live*, etc.

Para perspetivar e construir a nova era Web 3.0 pensa-se na organização de conhecimento inteligente utilizando os recursos disponibilizados na internet, nomeadamente a participação dos próprios internautas na organização e disponibilização da informação. Como é o caso do *Brooklyn Museum*, onde são utilizadas as tags (marcações)² de indivíduos autenticados para a construção de pesquisas e é disponibilizada e promovida a partilha da coleção com os internautas, disponibilizando o acesso às imagens para utilização pessoal na web.

A construção de fichas de inventário *online* com a possibilidade de serem colaborativas ganha todo o sentido na perspetiva desta nova era de acesso ao conhecimento. E também com a noção de que o conhecimento é multidisciplinar e que o formato de divulgação dos conteúdos será através do multimédia.

1 SOUSA, Maria (2010)

2 Tag! You`re it! – Help us out by playing tag with other Posse members.

Ciente desta preocupação atual dos museus, propus-me criar uma ferramenta que responda às questões emergentes sobre o papel ativo das Redes Sociais nas coleções dos museus e a forma como pode um museu envolver o público na procura do conhecimento e levá-lo a participar na sua produção. Sendo meu objetivo, conceber o *design* de uma ficha de objeto que viabilize esta participação.

No processo criativo de conceção de um modelo, foi proposto ao Museu da FEUP a concretização de um projeto em equipa que pelo facto de estar ligado à investigação e por se enquadrar no âmbito universitário, um local aberto à experimentação e inovação. É por outro lado um Museu sem um local específico de exposição permanente, pelo que o acesso virtual ao seu acervo é primordial e, por outro lado, ser um museu que está enquadrado nos sistemas de informação da faculdade, o que aumenta o desafio de melhorar a integração dos diferentes sistemas com o *in web - acesso online às coleções*, que está implementado no catálogo online do museu, permitindo uma ficha de objeto muito rica em termos documentais que deverá servir a comunidade universitária e a comunidade em geral pelas novas diretrizes de abertura social que se regem os museus universitários.

Para a conceção do modelo de ficha de objeto a integrar na coleção *online* do Museu da FEUP, foi desenvolvido um processo criativo baseado num Estudo de Caso que decorreu na instituição, intitulado “CONHECIMENTO EM ACÇÃO. Contributos para a divulgação das coleções da FEUP”(fig.1). Esta ação, permitiu a recolha de dados do tipo qualitativo, pois o objetivo era a construção de uma ficha de objeto com intuito construtivista. Este estudo foi inovador no sentido em que se recorreu a uma atividade desenvolvida individualmente com um focus group definido em conjunto com o Museu da FEUP, onde foram conduzidas entrevistas com recurso à construção de um painel com os cartões selecionados. Esta abordagem informal permitiu entender qual a informação mais relevante para cada indivíduo, bem como o seu grau de importância.



Fig. 1- Workshop: CONHECIMENTO EM ACÇÃO. Contributos para a divulgação das colecções da FEUP.

A posterior análise dos dados permitiu definir a arquitetura da informação apresentada no modelo, bem como conceber um design de um modelo adaptável ao público. Permitiu a tomada de decisão de que não existe um “modelo” ideal para todos, mas que cada um deverá ter a possibilidade de fazer as suas escolhas, a nível de aspeto formal e também a nível de hierarquia da informação, como pode ser visto na fig.2. Os resultados obtidos neste estudo, permitiram concretizar a inevitabilidade de participação do público, cujas expectativas foram claras na condução das entrevistas.



Fig. 2 - Os contributos permitiram reconhecer a inevitabilidade de uma nova abordagem à apresentação da ficha.

CONTRIBUTOS E CONCLUSÕES DO WORKSHOP

- Devem ser valorizados os contributos de todos os participantes.

Criação de uma área colaborativa com possibilidade de inserção de *tags*, inserção de comentários e ligação a redes *Web 2.0* e Moodle. Dar acesso ao link da imagem para inclusão em Blogues e redes colaborativas tipo a Ning.

- Os públicos diversificados acrescentam valor.

Concepção de um *design* apelativo para todas as idades sem retirar credibilidade institucional, enriquecendo com elementos que agradam a todo o tipo de público, como vídeos, Google maps, barra cronológica.

- Os públicos dão evidência ao objecto.

Apresentação do acesso à informação mais direccionado a diferentes tipos de públicos, com a inclusão de níveis de informação diferenciados.

- Deve ser concebido um modelo design que promova a participação.

Criação de áreas que permitem diferentes tipos de participação, abertas a comentários e que permitem exigências básicas para suporte de recolha de dados diferentes.

Como evidência do Processo metodológico aplicado concluí-se que não deverá ser desenhado um modelo de ficha, pois houve uma mudança de paradigmas com a inclusão de modelos participativos e de multi-utilizadores. Pelo que deverá ser um modelo de *design* evolutivo e personalizado, ou seja que possa evoluir consoante a informação que é recolhida.

Para o design da arquitetura da informação (fig 3) entendi que não deverá existir um modelo de ficha padronizado, mas sim módulos que podem ser colocados conforme a sua pertinência para cada objecto, o que permitirá apresentar um inventário em constante crescimento e em permanente construção com o público. Concebi áreas de especial interesse na Internet como os conteúdos multimédia e áreas que permitam aplicar a inevitabilidade da participação do público.

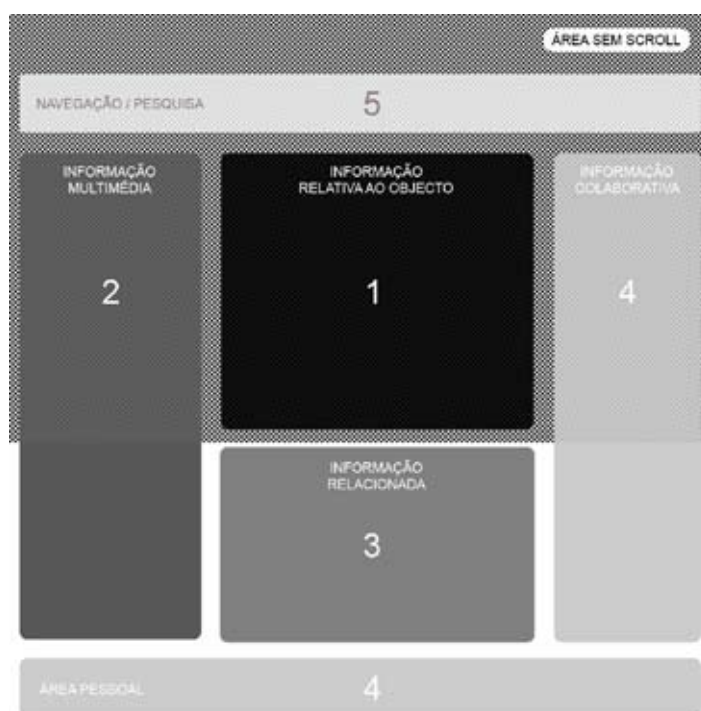


Fig 3 – Arquitetura da informação a aplicar no modelo.

Posteriormente foi construído um modelo de ficha de objeto para divulgação online, que serviu de base para um novo produto da Sistemas do Futuro, Lda. (fig.4) , empresa pela qual trabalho e que estabeleceu uma parceria de investigação com o Museu da FEUP.

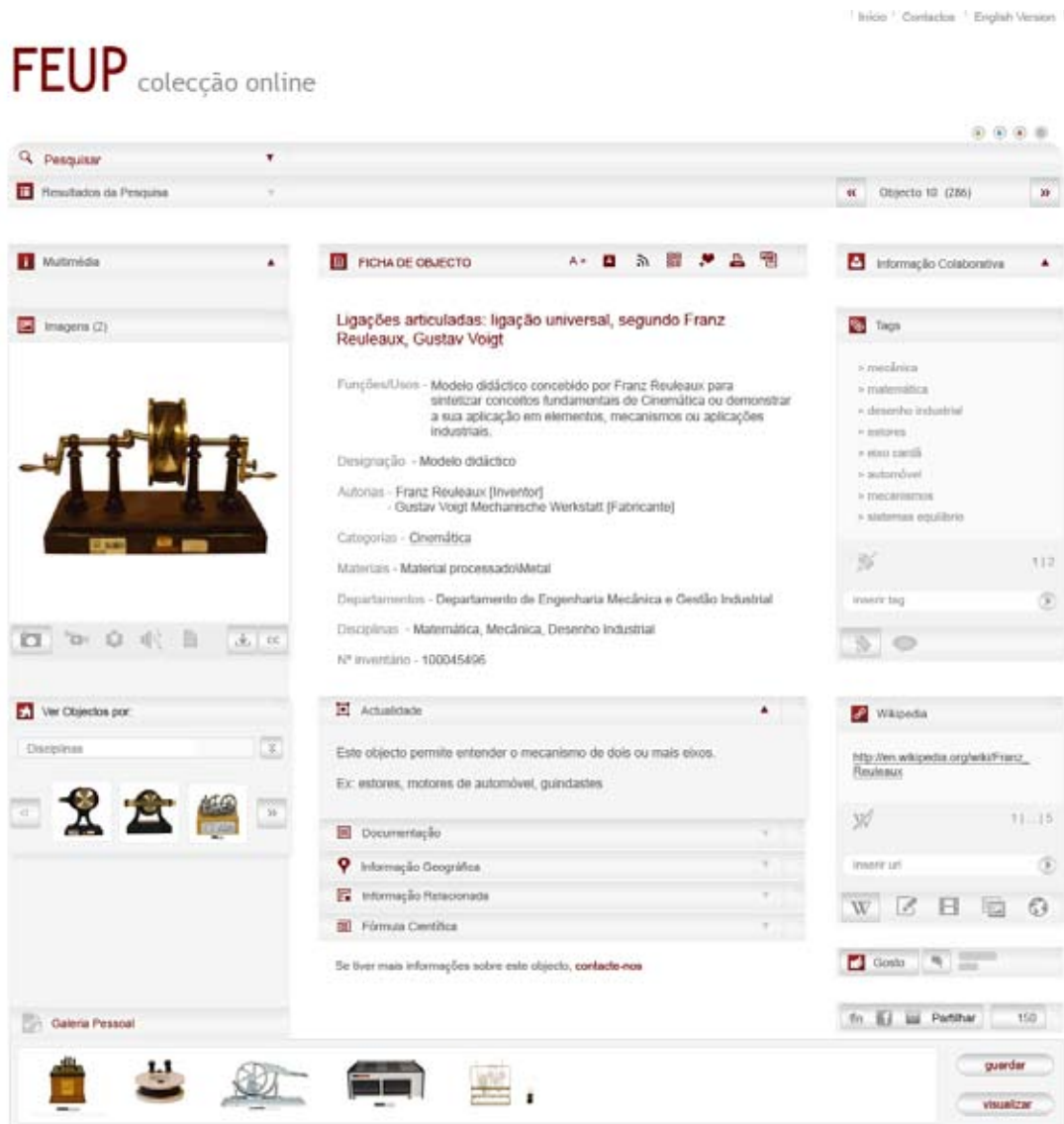


Fig. 4 – Proposta de design da ficha de inventário do Museu da FEUP da empresa Sistemas do Futuro, Lda.

Este estudo de caso foi importante para desenvolver um protótipo centrado nos públicos-alvo do Museu da FEUP, essencial para este projeto foi também o trabalho em equipa: Sistemas do Futuro, Museu da FEUP e públicos-alvo, num processo construtivista de investigação e produção.

A criação desta nova ferramenta de estudo sobre os objetos, permite entender e aumentar a “significance” do objeto e fundamentalmente permite encurtar distâncias entre Museus e público, coleções e conhecimento global.

A criação de um modelo de ficha de objeto que se adapta aos utilizadores, permitindo a personalização e respondendo à inevitabilidade da participação do público virtual, que facilita a recolha de informação sobre os objetos e apropriado para as ferramentas colaborativas da internet dos dias de hoje com ligação às redes sociais foi um dos objetivos conseguidos merecedores de destaque.

Referências

Collections Council of Australia Ltd. (2009). **Significance 2.0** - concept and process [em linha] disponível em <http://significance.collectionscouncil.com.au/contents> (visitado em 15-10-2009)

PEREIRA, Duarte Costa. (2007). **Nova Educação, Nova Ciência, nova Sociedade**. Porto: editora UP

LOOSELEY, R.;F. Roberto. (2009). **Museums & Wikis: Two Case Studies**. In J. Trant and D. Bearman (eds). *Museums and the Web 2009* [em linha] disponível em <http://www.archimuse.com/mw2009/papers/looseley/looseley.html> (visitado em 28-02-2014)

MEDINA, Susana (2005). **A coleção como condição aberta” - Coleções de Ciências Físicas e Tecnológicas em Museus Universitários: Homenagem a Fernando Bragança Gil**. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Departamento de Ciências e Técnicas do Património. Secção de Museologia - (6), p. 126-137. - ISBN 972-8932-03

NIELSEN, Jakob. (2006) **“90-9-1” Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute**. [em linha] disponível em http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html (visitado em 28-02-2014)

RODA, Conxa (2009). **A Museum Journey from Web 1.0 to Web 2.0**. Museu Picasso Barcelona [em linha] disponível em http://www.slideshare.net/innova3/a-museum-journey-from-web-10-to-web-20?src=related_normal&rel=1639410 (visitado em 28-02-2014)

SEMEDO, Alice ; NASCIMENTO, Elisa Noronha (2009). **Plataformas e outras conversações: Web quê? Museologia.pt**, N^o 3., Lisboa: Instituto dos Museus e Conservação, pags. 193-197, ISSN 1646-6705

SIMON, Nina. (2010). **The Participatory Museum** [em linha] disponível em <http://www.participatorymuseum.org/chapter1/> (visitado em 28-02-2014)

SOUSA, Maria (2010), **(Re)design da ficha de inventário online : Que contributos colaborativos e interactivos poderemos acrescentar num contexto científico de um objecto museológico**. Dissertação apresentada ao Departamento de Multimédia da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto para a obtenção do grau de Mestre em Multimédia. Disponível em <http://repositorioaberto.up.pt/handle/10216/60031>

STACK, John. (2010). **Tate Online Strategy 2010–12** [em linha] disponível em <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/10spring/stack.shtm> (visitado em 28-02-2014)

Tag! You`re it! – Help us out by playing tag with other Posse members. Your tags will help everyone find objects in our collections. Tagging is applying keywords to an image to aid with. disponível em http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/tag_game/start.php (visitado em 28-02-2014)

TEIXEIRA, M ; SOUSA, M. van Zeller (2013), **Mr. Steam and “The train is our friend”: an interactive system to welcome school children to the Museum**. In *Museums and the Web 2013*, N. Proctor & R. Cherry (eds). Silver Spring, MD: Museums and the Web. [publicado em 31-01-2013] disponível em <http://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/mr-steam-and-the-train-is-our-friend-an-interactive-system-for-welcome-school-children-at-the-museum/> (visitado em 28-02-2014)

URBAN, R. et al. .(2010). **Designing and Developing a Collections Dashboard**. In J. Trant and D. Bearman (eds). *Museums and the Web 2010* [em linha] disponível em <http://www.archimuse.com/mw2010/papers/urban/urban.html> (visitado em 28-02-2014)

WUNSCH-VINCENT, Sacha and VICKERY, Graham . (2007). **Participative web: user-created content** [em linha] disponível em <http://www.unic.pt/images/stories/publicacoes/OECD%20DSTI%20ICCP%201%20User-created%20Content.pdf> (visitado em 28-02-2014)