

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

DISCIPLINA Web Design para Museus com CMS: Sistema de Gerenciamento de Conteúdo			CÓDIGO ECI138 TM2	
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	20	40	60	4
ANO LETIVO 2018			PERÍODO 1º	
CURSOS PARA O QUAL É MINISTRADA Museologia			CLASSIFICAÇÃO Optativa	

Objetivos:

1. Conceituar museu virtual e discutir o papel das coleções digitais na contemporaneidade.
2. Compreender os princípios do web design aplicados ao museu virtual.
3. Identificar as principais linguagens e ferramentas utilizadas na produção de websites.
4. Aprender a elaborar um museu virtual completo, da curadoria ao design, utilizando softwares gratuitos, com enfoque no WordPress.

Ementa:

Visão geral do processo de desenvolvimento de websites para museus e exposições, oferecendo os fundamentos de web design, arquitetura da informação, softwares *open source*, CMS (sistemas de gerenciamento de conteúdo) e design gráfico. Ao final da disciplina o aluno será capaz de construir um museu virtual utilizando a versão WordPress em hospedagem gratuita.

Métodos Didáticos:

Aulas expositivas, discussão de textos, exercícios, aulas práticas em laboratório e aprendizagem baseada em projeto (PBL).

Conteúdo Programático:

1. Fundamentação teórica

Conceituação de museu virtual.
Os impactos da virtualidade e das tecnologias digitais nos museus contemporâneos.
O papel do museólogo na gestão e elaboração de museus virtuais.
Catalogação para coleções online e o padrão Dublin Core.

2. Desenvolvimento Web

Identificando linguagens: HTML, CSS, PHP, JavaScript.
Cultura CMS: Content Management System e Collection Management System.
Comparando e selecionando ferramentas para o desenvolvimento de museus virtuais.

3. Web Design

Planejamento de conteúdo e curadoria a partir do Plano Museológico.
Arquitetura da Informação para webmuseus.
Webwriting e SEO (Otimização para mecanismos de busca).
Imagens para a web: da produção aos direitos autorais.
Design gráfico para webmuseus: princípios básicos.
Estudos de caso.

4. WordPress

WordPress.org x WordPress.com

Domínios e hospedagens.

Temas e configurações.

Páginas e posts.

Portfólio e depoimentos.

Usuários e comentários.

Plugins e redes sociais integradas.

Publicando e divulgando o webmuseum.

5. Exercício Prático

Curadoria digital e produção de conteúdo para exposições virtuais.

Web Museum By: Projeto e exemplo didático elaborado para a disciplina (www.webmuseumby.com).

Bibliografia Básica

1. **CODEX WORDPRESS BRASIL.** Disponível em: <https://codex.wordpress.org/Página_Inicial> Acesso em: 22 jan. 2018.
2. 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.
3. **MUSEUM AND THE WEB.** Disponível em: <<https://www.museumsandtheweb.com/>> Acesso em: 22 jan. 2018.
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. Museu Virtual. In: _____. **Gestão de Projetos de Museus e Exposições.** Belo Horizonte: C/Arte, FAPEMIG, 2013. P.85-90.

Bibliografia Complementar

1. **BRASILIANA ICONOGRÁFICA.** Disponível em: <<http://www.brasilianaiconografica.art.br/>> Acesso em: 22 jan. 2018.
2. BEAIRD, Jason. **Princípios do web design maravilhoso.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.
3. 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.
4. LEDFORD, Jerri. **SEO: Otimização para Mecanismos de Busca.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.
5. LYNCH, Patrick; HORTON, Sarah. **Web Style Guide: Foundations of User Experience Design.** New Haven & London: Yale University Press, 2016.
6. LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Ed. 34, 1999.
7. 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.
8. 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.
9. **MAM – Museu de Arte Moderna de São Paulo.** Disponível em: <<http://mam.org.br/>> Acesso em: 22 jan. 2018.
10. MARTY, P.F; JONES, K.B. (Org). **Museum Informatics: People, Information and Technology in Museums.** New York: Routledge, 2008.
11. 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.
12. RANSICK, Kelsey. **Free and easy website design for museums and historic sites.** London: Rowman & Littlefield, 2016.
13. RODRIGUES, Bruno. **Webwriting: Redação para a mídia digital.** São Paulo: Atlas, 2014.
14. **TAINACAN.** Disponível em: <<http://tainacan.org/>> Acesso em: 22 jan. 2018.
15. **THE GUGGENHEIM MUSEUMS AND FOUNDATION.** Disponível em: <<https://www.guggenheim.org/>> Acesso em: 22 jan. 2018.
16. **THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART.** Disponível em: <www.metmuseum.org> Acesso em: 22 jan. 2018.
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. **WORDPRESS FOR MUSEUMS.** Disponível em: <<http://wpformuseums.com/>> Acesso em: 22 jan. 2018.

Processo de Avaliação:

1. Arquitetura da Informação do Museu Virtual (10 pontos)
2. Conteúdo do Museu Virtual (20 pontos)
3. Web design em WordPress do Museu Virtual (40 pontos)
4. Exercício Curadoria Digital (30 pontos)