

# **Gestão da Informação em Museus uma contribuição para o seu estudo**

As Artes e as Ciências em Diálogo, Congresso Internacional 2015

Green Lines Instituto, Porto, Portugal

Luis Borges Gouveia

24 de Fevereiro de 2015

# Sociedade da Informação

*Uma sociedade que predominantemente utiliza o recurso às **tecnologias** da informação e comunicação para a troca de informação em formato **digital** e que suporta a **interacção** entre indivíduos com recurso a práticas e métodos em **construção permanente**  
(Gouveia e Gaio, 2004)*



# Sociedade da Informação

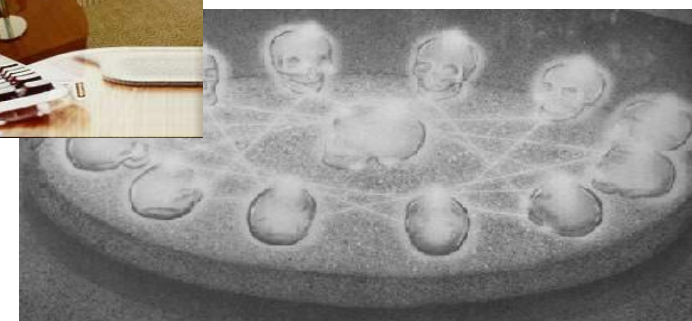
Uso intensivo de tecnologias de informação e comunicação



Uso crescente do digital



Organização em rede



# Sociedade da Informação

**Uso intensivo de tecnologias de  
informação e comunicação**



**Uso crescente do digital**



**Organização em rede**

**infra-estruturas  
& acesso**

**processos  
& formação**

**de  
comando & controlo  
para  
partilha & regulação**

# Uma ideia de mundo

Agora...

## **Sociedade da Informação**

- Uso intensivo de computadores e redes  
(do saber usar ao saber o que fazer com eles...)
- A informação que conta é digital  
(a informação já não é o que era e vale pouco...)
- A organização que conta é a rede  
(as hierarquias são uma simplificação num momento...)

*O que significa?*

# Dois aspetos essenciais

## •Sustentabilidade

*Como garanto a minha liberdade ou como o valor gerado cobre o valor\* absorvido*

*\*(valor: económico, social, político e satisfação)*

## •Soberania

*Como garanto a minha identidade\*\* ou como posso ser reconhecido como eu próprio e ser o que quero/posso ser*

*\*\* (marca: pessoa, empresa, nação)*

# Tempo e espaço

- **Tempo**

*24/7 sempre ligado, sempre presente*

**MAS** disponibilidade inteligente e bem gerida

**AFINAL** o tempo humano é limitado

- **Espaço**

*em qualquer lugar, de qualquer forma*

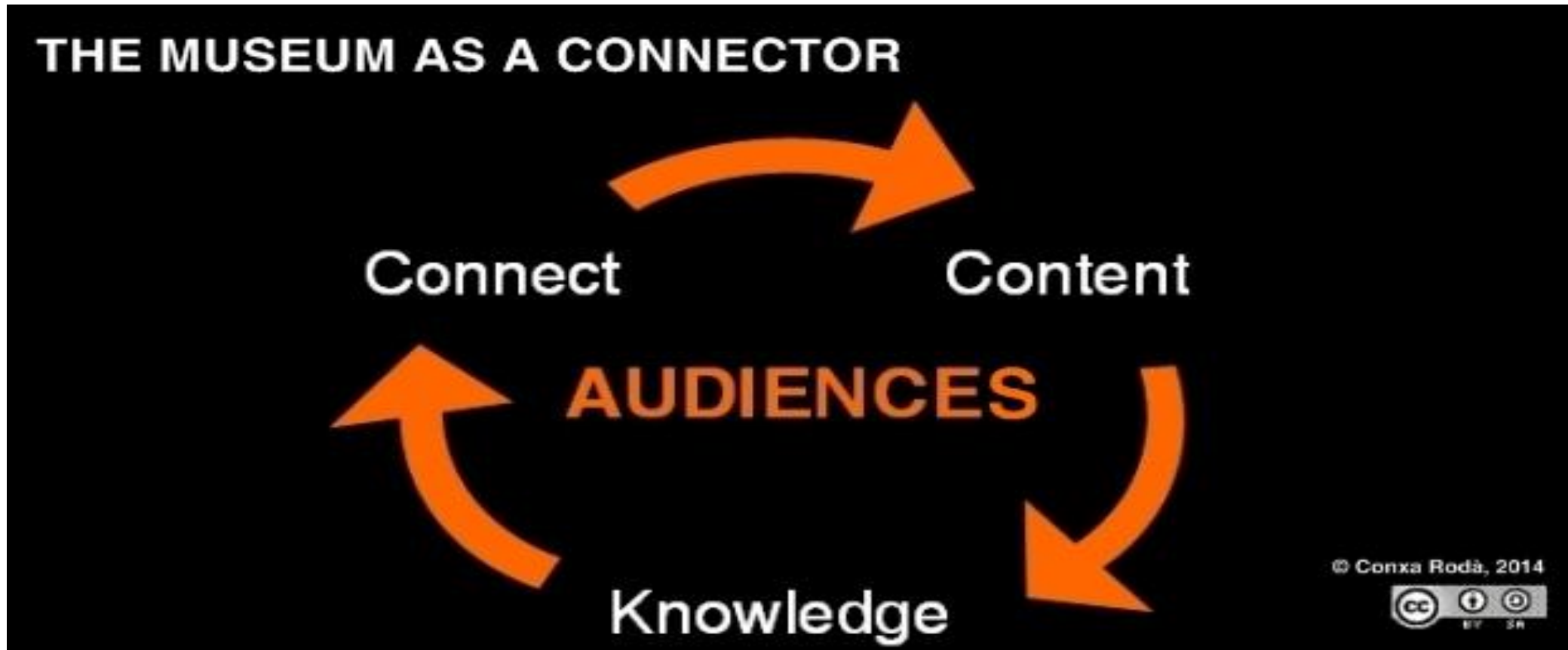
**MAS** como estar presente?

**AFINAL** a experiência é o memorável

# Estratégias facilitadas pelo digital

- Capacidade de **projecção**
  - **Chegar aos outros** e exposição global
- Diferente e **dinâmico**
  - Ter capacidade de **capturar a atenção**
- Criativo e **inovador**
  - Ter capacidade de **concretizar valor**
- Inclusivo e **cumplice**
  - Perceber que a **colaboração** e a **rede** são essenciais

*Com estes pressupostos é tomada a discussão da oportunidade de explorar o digital para lidar com a informação no contexto dos museus*



<http://blog.museunacional.cat/en/museum-connector-publics-contents/>



# O território da informação no museu ubíquo



APPS



AUGMENTED  
REALITY



INTERACTIVE  
MUSEUM



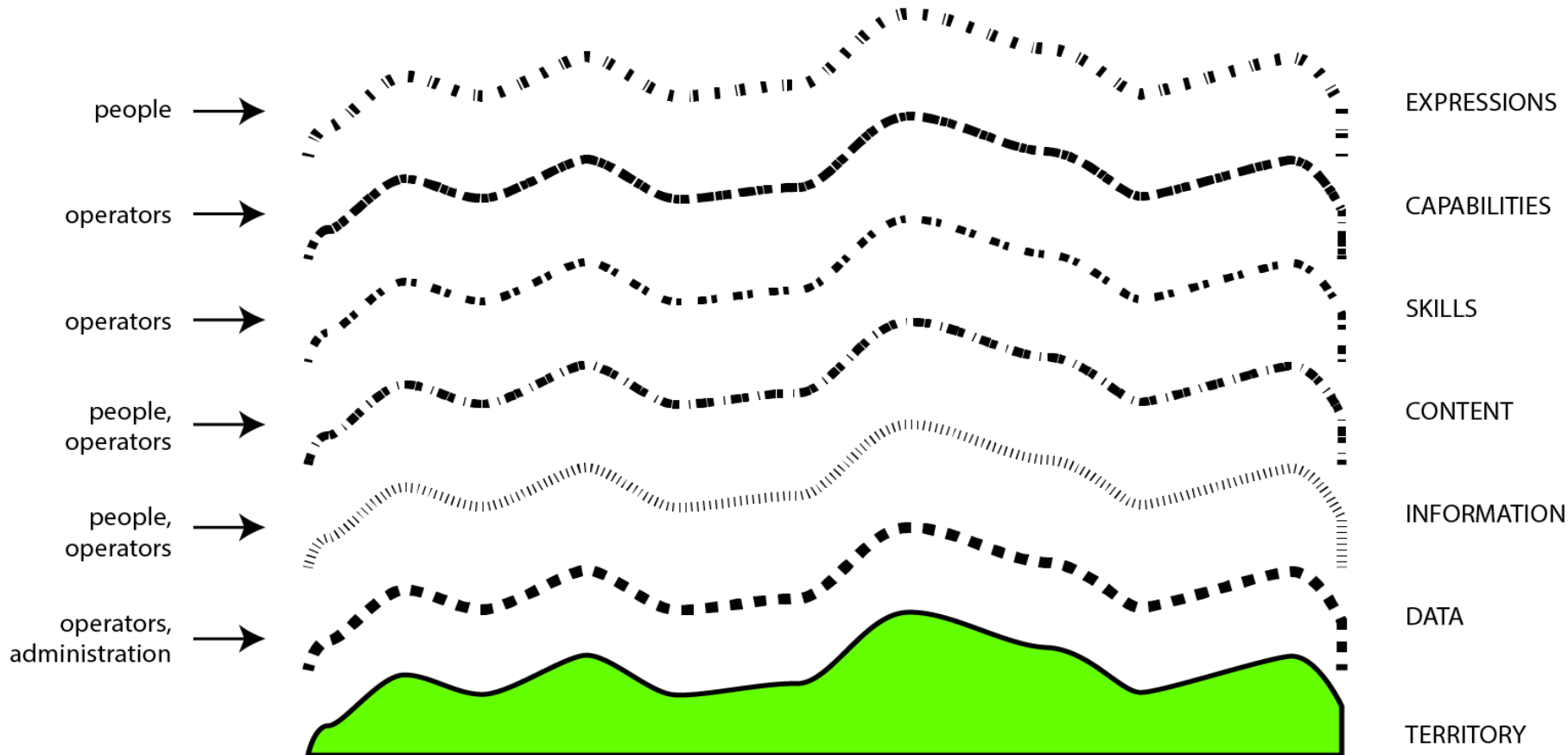
SMART  
SIGNAGE



SMART  
CONCIERGE



TOOLKITS



Uma introdução à gestão da informação  
em museus

**5**

**Grandes**

**Questões...**

O que é  
informação  
em contexto  
de Museu?





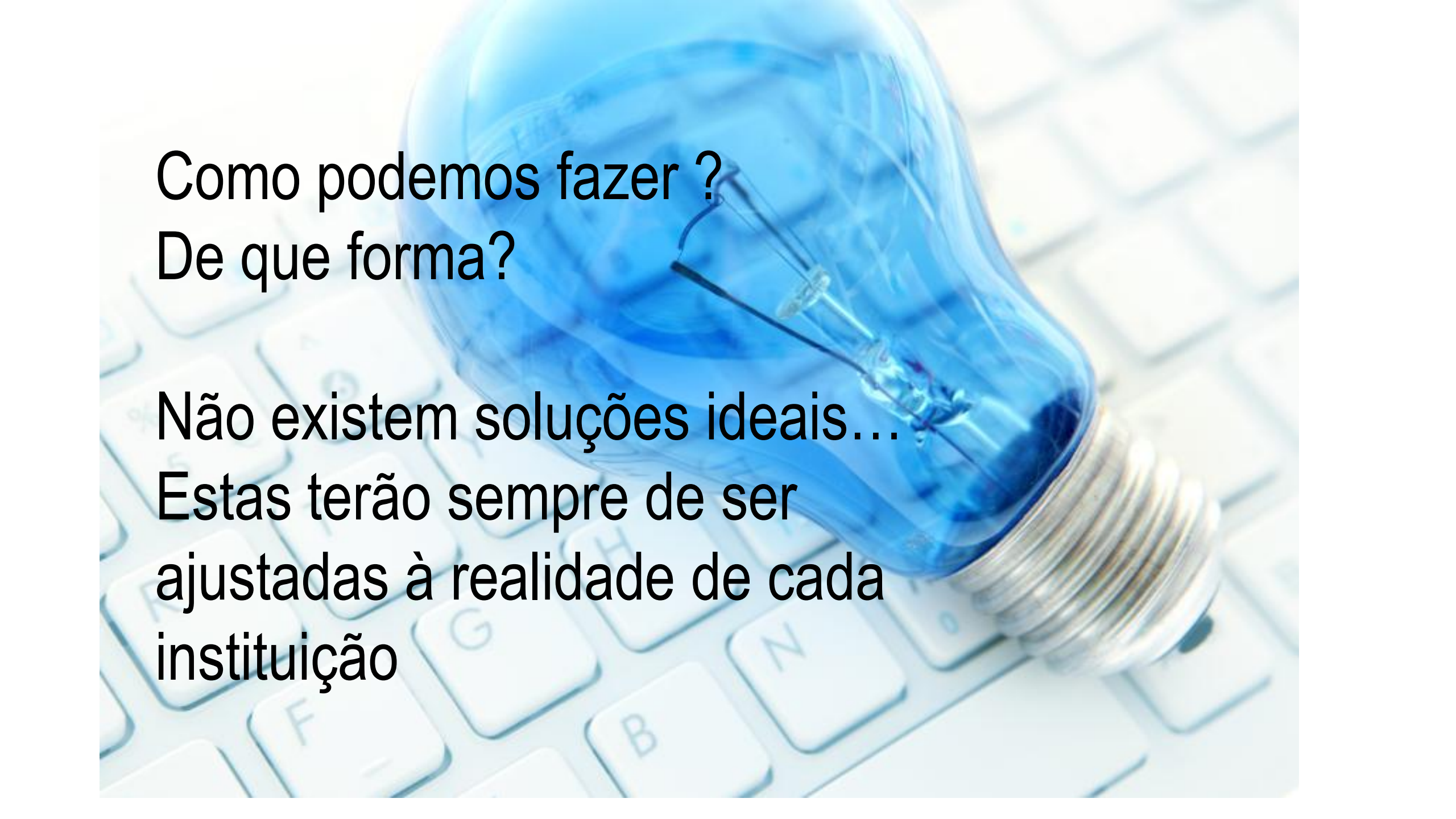
Que informação  
circula nos  
Museus?

A dense field of 3D red question marks on a white background. The question marks are arranged in a grid-like pattern, receding into the distance, creating a sense of depth. The lighting is soft, casting gentle shadows and highlighting the three-dimensional nature of the symbols.

**Que tipo de informação é  
necessária nos Museus?**



De que forma o digital pode auxiliar na organização, tratamento, recuperação de informação nos Museus?

A glowing blue lightbulb is the central focus, resting on a white computer keyboard. The lightbulb is illuminated from within, casting a soft blue glow. The keyboard keys are visible in the background, slightly out of focus. The overall scene is set against a light, neutral background.

Como podemos fazer ?  
De que forma?

Não existem soluções ideais...  
Estas terão sempre de ser  
ajustadas à realidade de cada  
instituição

acesso processo dados normas sobre museu  
**informação** assim of objecto  
 museus forma organização gestão coleções  
 através documentação ser conhecimento comunicação

Este texto pretende dar um contributo para a gestão da informação em Museus, introduzindo as diferentes tipologias de informação que lhe estão associadas, bem como as necessidades de identificação, as normas e os procedimentos para o seu tratamento.

O recurso às Tecnologias de Informação e Comunicação no âmbito cultural é explorado, na medida em que o digital representa um valor acrescentado para as organizações e potencia a integração de todas as tipologias informacionais, agilizando o seu tratamento, controlo, acesso e disponibilização da informação.

Gestão da Informação em Museus  
 Uma contribuição para o seu estudo



Paula Moura & Luis Borges Gouveia

## Gestão da Informação em Museus Uma contribuição para o seu estudo

Paula Moura  
 Luis Borges Gouveia



<http://www.amazon.co.uk/dp/9899801380>

# Desafios dos museus

1. Lidar com a **tecnologia** e estar “no tempo” das suas audiências
2. Ter uma componente de media que lhes permita oferecer **entretenimento**
3. Equilibrar a componente **comercial** com as restantes valências
4. Contar a **história** de forma participada e coletiva
5. Saber partilhar o **original**



SIPRESS

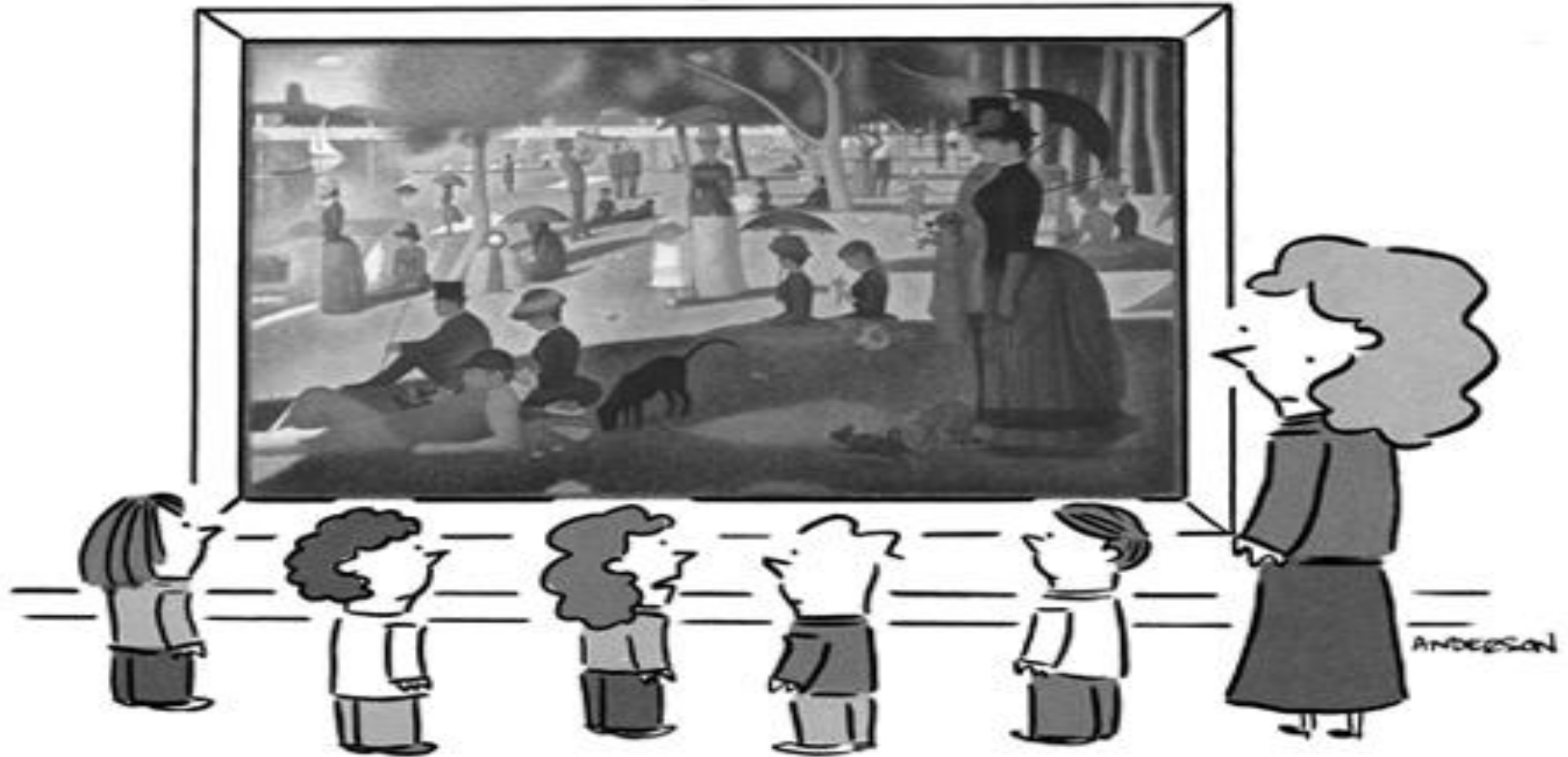
*"It's an audio guide, sweetheart, not a remote."*



[http://www.toonpool.com/user/750/files/museum\\_448495.jpg](http://www.toonpool.com/user/750/files/museum_448495.jpg)



<http://joyreactor.com/post/675752>



“How come none of them are looking at their phone?”



"I'm surprised they haven't come out with a sequel."

<https://www.andertoons.com/art/cartoon/0811/im-surprised-they-havent-come-out-with-sequel>