

Organização

CITCEM/FLUP

Comissão Científica

Comissão Executiva do CITCEM

Comissão organizadora

Carla Sequeira

Joana Lencart

Contactos

CITCEM/FLUP

Tlf: 226 077 177

E-mail: oic.citcem@gmail.com
citcem@letras.up.pt

As *Oficinas de Investigação* do CITCEM têm como principal objectivo o debate, alargado e transdisciplinar, de problemáticas de investigação, no sentido de cruzar questões teóricas e metodológicas e resultados de pesquisa.

As *Oficinas de Investigação* do CITCEM constituem, por isso, um espaço de divulgação e discussão regular de projectos de investigação individuais (teses de mestrado ou doutoramento, projectos de pós-doc, etc.) ou colectivos, dos investigadores e colaboradores do CITCEM, podendo associar investigadores de outros centros ou universidades nacionais e/ou estrangeiras.

Entrada Livre
oiccitcem.wixsite.com/oficinas/citcem

OFICINAS DE INVESTIGAÇÃO CITCEM 22/23

SESSÃO 11

[10.02.23 • 14h30]

Proponentes da sessão

Bárbara Andrez

Leonor Amaral

«Museologia e desafios digitais»

LOCAL

FLUP - Auditório CITCEM (Torre A, Piso 0, Gabinete 118)

PROGRAMA

14h30 APRESENTAÇÃO DAS COMUNICAÇÕES

14h35 *Estratégias digitais de gamificação em processos de preservação e de curadoria* | Bárbara Andrez

14h55 *Estratégias digitais enquanto ferramentas de sustentabilidade para os museus – caso de estudo da transformação digital dos Museus Nacionais em Portugal* | Leonor Amaral

15h15 *As potencialidades da tecnologia de Realidade Aumentada no desenvolvimento do discurso museográfico arqueológico – o caso do Parque Arqueológico do Vale do Côa* | Cristiana Oliveira

15h35 Debate

16h00 Encerramento

NOTAS BIOGRÁFICAS

BÁRBARA ANDREZ

Licenciada em Estudos Teatrais pela Escola Superior de Música e de Artes do Espetáculo (ESMAE), mestre em Criação Artística Contemporânea pela Universidade de Aveiro – Departamento de Comunicação e Arte (UA/DeCA) e mestre em Museologia pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP). Atualmente é bolsreira de investigação FCT/CITCEM no programa doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, curso conjunto da FLUP e UA/DeCA. Trabalhou como técnica superior de ação cultural e espetáculos na Câmara Municipal de Ovar e, entre 2016 e 2021, colaborou como museóloga no Museu Escolar Oliveira Lopes onde, para além da normal prática museológica, foi a impulsionadora da criação de um serviço educativo.

Estratégias digitais de gamificação em processos de preservação e de curadoria

A presente comunicação resulta de um projeto de investigação em curso que integra áreas distintas e intercedentes, como a infocomunicação, a museologia, a educação e o design. Pretende-se uma apresentação de possíveis es-

tratégias de gamificação, com exemplos práticos, trazendo para a experiência objetivos de aprendizagem definidos que versam sobre algumas questões de preservação e de curadoria no interior de uma instituição museológica. Salienta-se também o processo de prototipagem da experiência digital gamificada, cuja elaboração tem como finalidade melhorar o envolvimento e retenção de conhecimentos, modificando, eventualmente, a perceção dos visitantes sobre o trabalho invisível de bastidores em museus. Assim, mais do que um possível desenho concluído, divulgam-se as etapas já efetuadas, os desafios digitais identificados, as dificuldades encontradas, bem como um conjunto de práticas exequíveis e necessárias para o desenvolvimento de protótipos digitais gamificados em museus.

LEONOR AMARAL

Investigadora colaboradora no CITCEM-FLUP. Licenciada em História da Arte e mestre em Museologia pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Em 2021 recebe uma Menção Honrosa na categoria de Estudos de Museologia dos Prémios APOM pela dissertação *Os Impactos da Cultura Digital em Museus, Um estudo sobre a comunicação digital dos Museus Nacionais em Portugal*. Desde 2021 desenvolve investigação de doutoramento na área dos Estudos do Património – Museologia, enquanto bolsreira da Fundação para a Ciência e Tecnologia. Desde então, já conta com produção científica e a participação em alguns congressos internacionais, de entre os quais, do Concelho Internacional de Museus (ICOM-CECA) e da Red de Museos y Estrategias Digitales (REMEDI).

Estratégias digitais enquanto ferramentas de sustentabilidade para os museus – caso de estudo da transformação digital dos Museus Nacionais em Portugal

Procedendo a uma abordagem em torno da evolução dos universos do pensamento tecnológico e do mundo digital, e às suas consequentes transformações no âmbito da ação e participação no domínio sociocultural, esta reflexão procura compreender os impactos destas questões na evolução do digital no setor dos museus. Centrando-se sobre um período temporal que abarca desde meados do século XX até aos nossos dias, esta reflexão propõe analisar a consolidação de um novo pensamento museológico, com raízes na Nova Museologia, e o contexto em que hoje, num mundo refém das tecnologias digitais, os museus atuam, com vista ao

cumprimento das suas missões e à preservação da sua relevância. A partir da análise crítica ao estudo de caso onde se procuraram identificar linhas de interesse e desenvolvimento digital em museus, pretende-se discutir os resultados obtidos, identificar lacunas, necessidade e linhas de ação, bem como equacionar o digital enquanto ferramenta de sustentabilidade futura para os museus.

CRISTIANA OLIVEIRA

Doutoranda em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, pela Universidade de Aveiro. Bolsreira de doutoramento pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), com o projeto “Experiência comunicacional museográfica mediada por Realidade Aumentada no contexto arqueológico” (2021.04887.BD). Investigadora do DigiMedia – Digital Media and Interaction, tem como áreas principais de interesse a experiência do utilizador, interação humano-computador e realidades mistas, principalmente quando intersectados com o domínio museográfico.

As potencialidades da tecnologia de Realidade Aumentada no desenvolvimento do discurso museográfico arqueológico – o caso do Parque Arqueológico do Vale do Côa

Comunicar sítios arqueológicos ao ar livre a diversos públicos é uma responsabilidade ética da investigação arqueológica, estabelecida tanto a nível nacional pela legislação do trabalho arqueológico, como a nível internacional por instituições como o ICOM. Porém, estes lugares, apesar de conectados a uma experiência intensa, são também considerados de difícil compreensão para os públicos não especializados, por muitas vezes se tratar de fragmentos de artefactos com múltiplas interpretações científicas. Identificando-se ainda que a construção do discurso se distancia das orientações museográficas amplamente aplicadas a ambientes controlados interiores. Perante este cenário, na presente comunicação é destacado o papel atual que a tecnologia de Realidade Aumentada (RA) tem, como o seu potencial, na exploração de novas formas de mediação, que sejam mais inteligíveis e simbólicas, entre os sítios e públicos, usando como caso o Parque Arqueológico do Vale do Côa.