

ISSN 2238-9113

ÁREA TEMÁTICA:

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

DESENVOLVIMENTO DO SITE DO MUSEU DA COMPUTAÇÃO DA UEPG

Murilo Halat Killar (murilohkillar@hotmail.com)

Emerson Pinheiro Marinho Da Silva (e_pms@hotmail.com)

Juliano Celso Navroski Junior (juniornavroski@hotmail.com)

Matheus Henrique Alves Souza (matheus_liebe@hotmail.com)

Diolete Marcante Lati Cerutti (diolete@cd.inf.br)

RESUMO – Tendo em vista a necessidade da comunicação entre a comunidade e os extensionistas, a criação de um endereço eletrônico se torna mais do que necessária. O desenvolvimento do Portal do Museu da Computação é uma atividade de extensão do projeto Museu Virtual do Museu da Computação da UEPG, desenvolvida por alunos do curso de Engenharia de Computação da UEPG, e tem como objetivo expor e divulgar as atividades e projetos desenvolvidos pelo Museu. Embora ainda em desenvolvimento, o Portal também se propõe a cobrir a necessidade de estabelecer um diálogo com a sociedade, que dessa maneira, pode, por exemplo, requisitar oficinas, fazer doações de lixo eletrônico e dar seu retorno sobre as ações da extensão. Os desenvolvedores do projeto buscam maneiras de melhorar a interface do site, de modo a deixar mais interativa ao usuário e promover uma melhor integração com a comunidade.

PALAVRAS-CHAVE – Site e projeto de extensão. Comunicação. Comunidade.

Introdução

Segundo Cordenonsi *et al.* (2013), os museus virtuais abrem espaço para socialização e interação, sendo usados tanto para ensino quando para aprendizagem. De acordo com Rezende *et al.* (2011), o Museu da Computação da UEPG olha para os impactos da interação entre a tecnologia e a comunidade. Este artigo apresenta os resultados da reestruturação do site do programa Museu da Computação da UEPG e é uma atividade realizada no projeto Museu Virtual do Museu da Computação da UEPG.

A reestruturação do site do programa de extensão Museu da Computação da UEPG foi necessária, pois o site ativo até então não atendia às necessidades do programa. Para isso, foram reunidos cinco alunos do Curso de Engenharia de Computação da Universidade

Estadual de Ponta Grossa para atuar nesse projeto, os quais deveriam encontrar uma maneira de fazer tal reestruturação, com alguns objetivos como guia.

Como o Museu da Computação atua fazendo a integração entre a comunidade e a universidade, o site deveria ser montado voltado à facilidade de acesso e de comunicação da comunidade em geral com professores e alunos extensionistas do programa.

Essa comunicação é benéfica para ambos os lados, pois a comunidade pode entrar em contato para fazer doações de, por exemplo, componentes eletrônicos inutilizados (lixo eletrônico), pedir para que sejam feitas mais exposições de materiais e de outros projetos do Museu, entre outros.

Neste artigo, são relatados os processos da construção do novo site, assim como as oportunidades que esse projeto proporciona.

Objetivos

O objetivo desta atividade é melhorar a interface do site do Museu da Computação, além de facilitar a comunicação com a comunidade e trazer notícias e informações relativas à área da computação. Além disso, outro objetivo é desenvolver uma plataforma para que o material didático eletrônico (como por exemplo, *software* educativo, objetos de aprendizagem e jogos eletrônicos educativos) possa ficar disponível para utilização *online* ou *off-line* da comunidade.

Referencial teórico-metodológico

Visto que a interface é uma parte da interação entre o usuário e um sistema computacional (CERUTTI, 2014), de início, foram discutidas as necessidades de renovação das páginas de internet referentes ao Museu da Computação, de modo que o site se tornasse usável à navegação do usuário. Logo em seguida, os conceitos iniciais das páginas, como *layout* e funções diversas começaram a ser propostos.

Após a conceituação, foi iniciada a implementação dos primeiros modelos, a fim de que, ao final de uma avaliação posterior, somente um deles seria continuado. Os modelos foram avaliados conforme os objetivos pré-estabelecidos, como, por exemplo, a facilidade do usuário em navegar entre as páginas e a possibilidade de entrar em contato com a equipe do Museu.

Com o modelo escolhido, este foi submetido a uma nova avaliação com o objetivo de refinar a página inicial do site, além da implementação de novas funções, como a exibição de notícias recentes.

Para a criação e implementação do site foram utilizados editores gratuitos de HTML, PHP e CSS, além do Banco de Dados MySQL. Todas as discussões acerca do desenvolvimento foram realizadas em reuniões semanais da equipe, nas quais as tarefas eram separadas, de modo que cada membro da equipe construísse uma parte do site.

Para Barbosa *et al.* (2012), ter controle sobre o conhecimento compartilhado gera integração tanto de conteúdos, que podem se complementar, quanto de pessoas, que viram uma unidade, sendo guiados aos objetivos previamente estipulados.

Cada membro desenvolveu sua parte com o intuito de compô-las na página inicial do site do Museu da Computação, sempre com o objetivo de facilitar a interação da comunidade de usuários. Assim, todos puderam vivenciar os processos de criação de uma página da web, adquirindo os conhecimentos básicos que permitem o desenvolvimento de um site.

Resultados

O primeiro resultado desta atividade foi a observação dos alunos envolvidos no desenvolvimento sobre as dificuldades e as vantagens em desenvolver *software* em equipe. Os alunos envolvidos tiveram que procurar conhecer os métodos com os quais trabalhariam, trocando ideias entre si e participando de *workshops* e oficinas, geralmente uma vez por semana e realizadas pelos próprios alunos. Após várias reuniões para discutir sobre ideias que valiam a pena serem implantadas e ideias que poderiam ser descartadas, além de aperfeiçoar as que já estavam sendo utilizadas, o processo de estruturação do site e da interface foi tomando forma. Assim, alguns resultados foram obtidos.

Outro resultado foi o próprio site. Foi criado um novo logotipo para o site do Museu, que mostra a evolução dos tipos de armazenamento de dados com alguns símbolos. Também foram criados logotipos que serão utilizados para a identificação de cada ramo do Museu, ou seja, “Museu Virtual” e “Lixo Eletrônico”. Segundo Pertile (2012), um logotipo deve sintetizar uma marca, sendo uma combinação de características ou aspectos do serviço.

Figura 1 – Logotipo do Museu



Legenda: Logotipo usado atualmente no site do Museu da Computação da UEPG.

O index do site oferece duas opções ao usuário: entrar na página do “Museu Virtual” ou do “Lixo Eletrônico”. Assim que a opção foi selecionada, o usuário será direcionado para a página específica daquela área do Museu. Isso melhora a navegação, pois não haverá informações em excesso em uma só página e o usuário terá mais facilidade para encontrar o que procura.

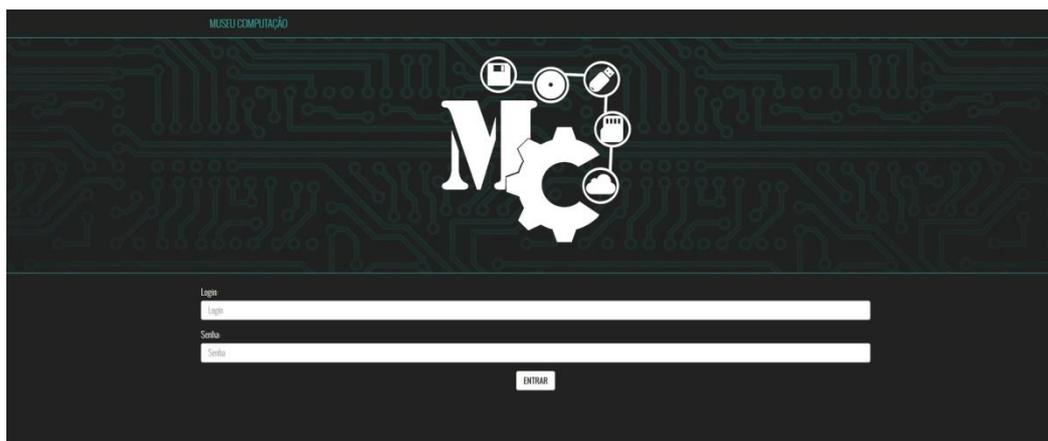
Figura 2 – Página inicial



Legenda: Opções dadas ao usuário na página inicial.

Um sistema de postagem também foi construído. Cada área do Museu terá um administrador, o qual fará as postagens relativas àquela área, utilizando um *login* e senha. Assim que esse administrador lança sua postagem, ela aguardará uma autorização de um professor, que também terá acesso ao sistema. Isso evitará que as informações passadas contenham erros ou estejam incorretas. Este professor, porém, não poderá alterar tais postagens.

Figura 3 – Sistema de postagem



Legenda: Tela de *login* do sistema de postagem.

Além disso, o site possui um espaço para contato entre a comunidade e a equipe do Museu. Com isso, as pessoas poderão solicitar peças de lixo eletrônico do acervo do Museu ou fazer doação de peças, pedir informações, requisitar oficinas e exposições, etc. O contato é feito diretamente pelo site do Museu, a mensagem que o usuário envia é direcionada para um *e-mail* que está conectado ao site.

Finalmente, tem-se também como resultado a comunicação da comunidade com o projeto. Por exemplo, através do site já foram doados computadores para a comunidade e recebidos lixo eletrônico e doações para o acervo físico do Museu (um computador Apple Master, disquetes de 8 polegadas, entre outros).

Assim, observa-se a importância de um site estruturado para estabelecer a comunicação efetiva entre a comunidade e o projeto extensionista.

Considerações Finais

A utilização de um meio virtual para interação com a comunidade e exposição das atividades do Museu da Computação se provou muito necessário, pois possibilita que os extensionistas recebam críticas e sugestões sobre projetos. Além disso, a produção de um ambiente como um site é uma ótima ferramenta de aprendizado, que despertou a criatividade dos acadêmicos envolvidos e os instigou a trabalharem em equipe, compartilhando experiências e conhecimento.

Como trabalho futuro, está sendo planejada uma atividade extensionista que compreende a pesquisa histórica sobre a informática e a disponibilização deste conteúdo para a comunidade.

Referências

BARBOSA, J. G. P. et al. **Compartilhamento de conhecimento: um estudo de caso em uma instituição financeira.** 2012. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/pgc/article/viewFile/12296/7474>> Acesso em: 25 abr. 2016.

CERUTTI, D. M. L. et al. **Desenvolvimento de uma interface interativa de realidade aumentada voltada ao professor.** In: Encontro Conversando sobre Extensão na UEPG, 12., 2014. Disponível em: <<http://sites.uepg.br/conex/anais/artigos/148-1538-1-RV-mod.pdf>> Acesso em: 24 abr. 2016.

CORDENONSI, A. Z. et al. **A História da Computação através de um Museu Virtual Interativo utilizando Mundos Virtuais 3D.** In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2., 2013. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/2708/2362>> Acesso em: 25 abr. 2016.

PERTILE, M. **Segredos para Um Bom Logotipo – O que você precisa saber antes de contratar um designer.** 2012. Disponível em: <<http://www.mariopertile.com.br/segredosparaumbomlogotipo/>> Acesso em: 24 abr. 2016.

REZENDE, H. G. et al. **Museu da Computação: o resíduo eletrônico e a responsabilidade social e ambiental.** In: Encontro Conversando sobre Extensão na UEPG, 9., 2011. Disponível em: <http://www.uepg.br/proex/conex/9/anais/9conex_anais/103.pdf> Acesso em: 24 abr. 2016.