

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

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

MUSEU DA COMPUTAÇÃO: A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA ATRÁVES DO TEMPO

Tatiana Montes Celinski (tmontesc@uepg.br)
Felipe Roscoche (roscoche@gmail.com)
Gianfranco Arcoverde Gobbo (gian-gobbo@hotmail.com)
Márcio José Gurka Júnior (marciogurkajr@gmail.com)
Frederico Guilherme De Paula Ferreira Ielo (fgiello@uepg.br)

RESUMO: Conhecer a evolução histórica de quaisquer produtos tecnológicos é um processo valioso para a compreensão dos fatos através dos acontecimentos que os precederam. Esse conhecimento, entre outros fatores, determina o ritmo da evolução ao reconhecer falhas cometidas ou mesmo lacunas a serem preenchidas por novos produtos tecnológicos. Com a computação não poderia ser diferente, pois esta evoluiu rapidamente e hoje está presente em todos os ambientes da vida contemporânea. Com esse intuito, o Museu da Computação da UEPG se propôs a construir um acervo para documentar e contar a história da computação. Desta forma, este trabalho apresenta um relato desta experiência. Primeiramente, foram realizados mutirões para arrecadar lixo eletrônico junto à comunidade. A partir das peças doadas, foi feita uma triagem para selecionar e datar os equipamentos e componentes com maior valor histórico. Essas doações foram essenciais para a montagem de algumas linhas do tempo de componentes específicos, como processadores, dispositivos de armazenamento, mouses, teclados e interfaces de comunicação. A seleção de equipamentos para agregação na linha do tempo exigiu a realização de estudos para fundamentar a avaliação das peças e sua inserção em ordem cronológica. Após a seleção, foram levantadas informações adicionais de cada peça para catalogação como, por exemplo, o material de que foi feito, o tamanho, a capacidade ou o desempenho, entre outras características. Como resultado, o acervo assim constituído está em condições de ser apresentado em mostras à comunidade, a qual poderá conhecer a história da computação e até mesmo refletir sobre o uso das tecnologias.

PALAVRAS-CHAVE – Informática. Espaço de ciência. História.

APOIO: Fundação Araucária.