



## 15º Congresso Nacional de Iniciação Científica

**TÍTULO:** TECNOLOGIA E PATRIMÔNIO: O CELULAR COMO FERRAMENTA DE DIFUSÃO CULTURAL

**CATEGORIA:** EM ANDAMENTO

**ÁREA:** CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

**SUBÁREA:** HISTÓRIA

**INSTITUIÇÃO:** CENTRO UNIVERSITÁRIO BARÃO DE MAUÁ

**AUTOR(ES):** YURI ARAUJO CARVALHO, FELLIPE JOSÉ DA SILVA, GUILHERME FERREIRA DA SILVA DORAZZI

**ORIENTADOR(ES):** ALBERTO GERAISATE PARANHOS DE OLIVEIRA, LUCAS BAGGIO FIGUEIRA, NAINORA MARIA BARBOSA DE FREITAS

Realização:



Apoio:



## **RESUMO**

Nossos estudos encontram-se na aliança de distintas linguagens (histórica, patrimonial, tecnológica, design, etc.), em um trabalho interdisciplinar para a elaboração de um aplicativo para celulares, que tem por princípio divulgar, de forma versátil, as informações mais pertinentes sobre determinados patrimônios materiais existentes na cidade de Ribeirão Preto. A empreitada faz parte do Projeto de Iniciação Científica dos cursos de História (Licenciatura), Design Gráfico e Ciência da Computação do Centro Universitário Barão de Mauá, em Ribeirão Preto.

## **INTRODUÇÃO**

Os patrimônios materiais constituem-se enquanto objetos pertinentes para os estudos acadêmicos; passíveis de abordagens comunicativas, podem ser aliados à divulgação de informações voltadas ao público em geral. Tal público, nas sociedades hodiernas, é cada vez mais impactado pelos desdobramentos da globalização e suas ferramentas. Arauto dos novos tempos, o aparelho celular congrega (não apenas de maneira simbólica, mas também prática) os princípios da mobilidade e da instantaneidade, auxiliados, sobretudo, pela difusão da Internet. De que forma podemos cooptar tal ferramenta em prol da educação e da difusão cultural?

## **OBJETIVOS**

Selecionar alguns dos mais pertinentes patrimônios materiais existentes na cidade de Ribeirão Preto e realizar o levantamento de informações (históricas, geográficas, imagéticas, cronológicas, estruturais), aliando-as à linguagem programadora do aplicativo, de acordo com as possibilidades de navegação, layout e desempenho, tornando-o atrativo para os futuros usuários.

## **METODOLOGIA**

A metodologia histórica foi ancorada em consultas bibliográficas (monografias, artigos, livros, sites, etc.) para a captação de conhecimentos prévios a respeito dos patrimônios ribeirão-pretanos escolhidos para o projeto.

A estruturação para o protótipo do aplicativo baseou-se no suporte do Xcode, da Apple, uma ferramenta exclusiva para desenvolvimento de aplicativos para IOS e OSX, que permite ao usuário fazer a criação de telas e o implemento de códigos.

A metodologia em design foi dividida em quatro etapas: pesquisa referencial e bibliográfica; definição dos mapas de navegação, estrutura, hierarquia e rótulos de dados; criação dos primeiros protótipos de interface; publicação, na qual a identidade e design visual do aplicativo foram elaborados.

## DESENVOLVIMENTO

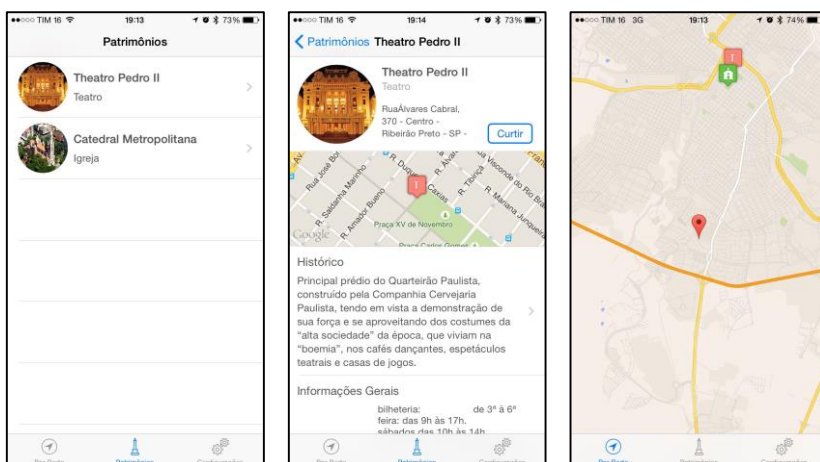
O levantamento de dados contemplou os seguintes patrimônios: Estúdios Kaiser de Cinema, Edifício Antônio Diederichsen, MARP (Museu de Arte de Ribeirão Preto), Mercado Municipal, Museus Histórico e do Café e Theatro Pedro II. Cada patrimônio foi desenvolvido através das seguintes estruturas: nome, tipo, latitude e longitude, fundação, endereço, tombamento, visitação, história (versões resumida e completa) e imagens.

Com auxílio do Xcode, o primeiro protótipo do aplicativo (para iPhones) foi desenvolvido para verificação de aspectos como viabilidade e validação. Uma base de dados em nuvem armazena o arquivo em formato xml, no qual são atualizados e inseridos novos patrimônios. Além disso, o protótipo faz o uso de geolocalização através da API do Google, para realizar as marcações no mapa e traçar rotas.

Com base nesses dados, criou-se uma organização e hierarquização das informações para definição da estrutura, padrões e funções do aplicativo. Através dessa base, foram construídos protótipos de interações e elementos da interface de usuário.

## RESULTADOS

Os resultados obtidos até o momento podem ser exemplificados nas imagens abaixo:



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As escolhas referentes ao projeto patrimonial ribeirão-pretano não privilegiaram meramente a questão estética, mas também a simbólica, cujas referências são atribuídas aos grupos produtores, que procuraram legitimar determinada produção tendo por finalidade, muitas vezes, estimular a memória e fortalecer laços sociais, atribuindo-lhes códigos e significados identitários (ROSA, 2010). Utilizar as ferramentas tecnológicas como vias de acesso à cultura – mais especificamente, através de um aplicativo para aparelhos celulares – constitui-se como mais um recurso eficaz de identificação e compreensão dos bens culturais na sociedade de Ribeirão Preto.

## FONTES CONSULTADAS

APPLE, Inc. **Human-Interface Guidelines**. Disponível em: [https://developer.apple.com/library/prerelease/ios/referencelibrary/GettingStarted/RoadMapiOS/DesigningUserInterface.html#//apple\\_ref/doc/uid/TP40006556-CH6-SW1](https://developer.apple.com/library/prerelease/ios/referencelibrary/GettingStarted/RoadMapiOS/DesigningUserInterface.html#//apple_ref/doc/uid/TP40006556-CH6-SW1). Acesso em: 15 de Março de 2015.

BENYON, David. **Designing interactive systems**: a comprehensive guide to HCI and interaction design. 2 ed. Harlow (Inglaterra): Pearson Education, 2010.

CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

KOCHAN, S.G. **Programação com Objective-C**. 5ª Edição. São Paulo: Bookman, 2014.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar – atualizado**: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2014.

ROSA, Lilian Rodrigues de Oliveira. et al. **Institucionalização da memória: monumentos em lugares públicos de Ribeirão Preto, SP**. Dialogus (Departamento de Geografia, História e Pedagogia – Centro Universitário “Barão de Mauá”) Ribeirão Preto – SP. Brasil, v. 6, n. 2, jul/dez 2010. Semestral.