ÁREA TEMÁTICA:

( ) COMUNICAÇÃO
( ) CULTURA
( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
( ) EDUCAÇÃO
( ) MEIO AMBIENTE
( ) SAÚDE
( ) TRABALHO
(X) TECNOLOGIA

ANÁLISE PRELIMINAR DO SISTEMA DE CONTROLE DO ACERVO DO MUSEU DE COMPUTAÇÃO DA UEPG

Fabio dos Santos[1]
Plinio de Oliveira Lima[2]
Frederico Guilherme de Paula Ferreira Ielo[3]
Diolete Marcante Lati Cerutti[4]
Tatiana Montes Celinski[5]

RESUMO – O Museu da Computação, como qualquer museu necessita de um controle efetivo de seu acervo físico. Este estudo tem por objetivo desenvolver um software de controle que represente com clareza o acervo pertencente do "Museu de Computação da UEPG", com toda a história deste acervo vinculada a cada peça. Nas doações de materiais, utilizados em computação, feitas ao Museu aparecem peças já existentes no acervo, peças em funcionamento ou não, peças sem funcionamento, mas com possibilidades de reparo. Portanto, foi levantado todos os atores e variáveis para o desenvolvimento deste software de controle que permite catalogar, identificar e destinar os artefatos doados ao Museu, juntamente com seu histórico de uso. O software deve proporcionar a seus usuários (coordenadores e supervisores do programa extensão) quantificar e qualificar as peças doadas. Após esta triagem, o sistema deve cruzar suas informações com o banco de dados do acervo físico existente. Neste ponto será obtido o destino da peça doada, que poderá ser agregada como uma nova integrante do acervo do Museu ou ser descartada. O software também irá gerenciar uma base de dados, os quais serão também utilizados pela comunidade em geral para consulta on-line sobre o acervo do Museu, ou eventualmente sobre a história de uma determinada peça. A comunidade poderá efetuar esta consulta através do site do Museu denominado Museu Virtual. As análises preliminares da bibliografia revelaram a complexidade da tarefa. Entretanto, entende-se que se faz necessária a criação deste software com a finalidade de otimizar o gerenciamento do acervo físico do Museu de Computação da UEPG bem como para promover oficinas sobre o uso do aplicativo com a comunidade.

PALAVRAS CHAVE – Computação, Tecnologia, Museu.

[1] Aluno de Bacharelado em Informática, Bolsista de Extensão, UEPG
[2] Aluno de Bacharelado em Informática, UEPG
[3] Doutor, Professor Adjunto UEPG, fgielo@uepg.br
[4] Doutora, Professora Adjunta UEPG, diolete@cd.inf.br
[5] Doutora, Professora Adjunta UEPG, tmontesc@uepg.br