

# XX ENANCIB

21 a 25 Outubro/2019 – Florianópolis

A Ciência da Informação e a era da Ciência de Dados

ISSN 2177-3688

GT-9 – Museu, Patrimônio e Informação

**A INTERFACE VIRTUAL DO PASEO DEL PRADO: ANÁLISE DO APLICATIVO PASEO DEL ARTE**

***PASEO DEL PRADO'S VIRTUAL INTERFACE: PASEO DEL ARTE APP ANALYSIS***

Rubens Ramos Ferreira - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – Unirio<sup>1</sup>

Luisa Maria G. M. Rocha - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – Unirio

**Modalidade: Trabalho Completo**

**Resumo:** O artigo realiza uma análise sobre o aplicativo *Paseodel Arte Imprescindible*; app desenvolvido pela Câmara Municipal de Madri em parceria com o Museo Nacional Del Prado, o Museo Thyssen-Bornemisza e o Museo Nacional Reina Sofía. O destaque da ferramenta é a sugestão de um circuito expositivo a partir da seleção de oito obras representativas das coleções de cada um desses museus. Esta Pesquisa foi desenvolvida no âmbito do Projeto de Pesquisa Museus virtuais e Patrimônio digital. A metodologia da pesquisa teve como base inicial uma pesquisa documental e bibliográfica com a revisão da literatura, seguida de análise de ferramenta de aplicação móvel com base em três quadros de avaliação formal e informal. Dentre as principais contribuições mais relevantes deste estudo, ressalta-se que a configuração do aplicativo não abarca a noção de reinterpretação e reuso colaborativo dos conteúdos disponibilizados.

**Palavras-Chave:** Museu Virtual; Curadoria Digital; Aplicativo.

**Abstract:** The article analyzes the Paseo del Arte Imprescindible application; Madrid City Council in partnership with Museo Nacional Del Prado, Museo Thyssen-Bornemisza and Museo Nacional Reina Sofía. The highlight of the tool is the suggestion of an exhibition circuit based on the selection of eight representative works from the collections of each of these museums. This Research was developed within the scope of the Research Project: Virtual Museums and Digital Heritage. The research methodology was initially based on a documentary and bibliographic research with the literature review, followed by analysis of a mobile application tool based on three formal and informal evaluation frameworks. Among the most relevant contributions of this study, it is noteworthy that the application configuration does not encompass the notion of reinterpretation and collaborative reuse of the available content.

**Keywords:** Virtual Museum; Digital Curatorship; Application.

---

<sup>1</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

## 1 INTRODUÇÃO

As tecnologias a serviço do reuso do patrimônio digital demandam por uma cadeia estruturada de ações de documentação, pesquisa e comunicação. Ainda que as operações de processamento documentário dos acervos digitais demandam por especificidades distintas, quando comparado aos objetos bidimensionais e tridimensional usualmente musealizados, deve-se atentar ao fato de que a ausência de informações sobre esse acervo acaba por refletir em lacunas para sua pesquisa, comunicação e, por conseguinte, sua curadoria digital.

Partimos do entendimento do termo Curadoria Digital, no âmbito dos Museus Virtuais, como o “fluxo contínuo de procedimentos técnico-conceituais que objetivam garantir a permanência, acesso e autenticidade de um corpo confiável de informação digital (patrimônio digital)” que visa “novas perspectivas de agregação de valor, reinterpretação e reuso colaborativo para a produção de novas fontes de informação e conhecimento”(FERREIRA; ROCHA, 2017, *online*<sup>2</sup>).

Diversas são as ferramentas de dinamização do patrimônio digital em museus virtuais conversão digital, isto é, aqueles representados no ambiente Web e que possuem correspondentes no mundo físico(LIMA, 2009, p. 2461-2465). Como objeto de análise elegemos o aplicativo *Paseodel Arte Imprescindible*; um aplicativo gratuito, desenvolvido pela Câmara Municipal de Madri em parceria com O Museo Nacional Del Prado, o Museo Thyssen-Bornemisza e o Museo Nacional Reina Sofía; três instituições que compartilham uma localização privilegiada denominada *Paseodel Prado*, em Madrid. O app inclui uma seleção de oito obras representativas das coleções de cada um desses museus, bem como detalhes sobre esse total de 24 obras.

Pesquisa desenvolvida no âmbito do Projeto de Pesquisa: Museus virtuais e Patrimônio digital<sup>3</sup>: documentação, sistemas e recursos tecnológicos e comunicacionais; Pesquisa exploratória, documental e qualitativa orientada aos processos de musealização e patrimonialização nos museus virtuais e seus acervos digitais nas vertentes teóricas e práticas e seus reflexos na documentação, pesquisa e comunicação em museus. Análise dos processos curatoriais do patrimônio digital nas suas diversas manifestações, como os sistemas de

---

<sup>2</sup>Disponível em: < <http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/xviiienancib/ENANCIB/paper/viewFile/204/1022>>. Acesso em 30 Jun 2019.

<sup>3</sup> Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Professo responsável: Dra. Luisa Maria Gomes de Mattos Rocha.

informação oriundos das novas tecnologias de informação e comunicação, e ainda os recursos das mídias sociais, as tags e a folksonomia; as ações comunicacionais de dinamização dos acervos digitais, como as exposições virtuais, os mobiles e seus aplicativos; e as organizações do conhecimento e as temáticas transversais às lógicas socioculturais. Todas as ações sob o olhar da acessibilidade informacional e inclusão social.

A metodologia da pesquisa teve como base inicial uma pesquisa documental e bibliográfica com a revisão da literatura, seguida de análise de ferramenta de aplicação móvel com base em três quadros de avaliação formal e informal, partindo das contribuições de pesquisadores Mary Dyson e Kevin Moran (2000) e Marília Xavier Cury (2012).

Por fim, destaca-se que o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

## **2 A DINAMIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO DIGITAL NOS MUSEUS VIRTUAIS**

Do uso das tecnologias ao mundo digital, os museus enfrentam a necessidade de gerar políticas, estratégias e estruturas para o universo digital capazes de estabelecer diálogos com a sociedade. As tecnologias a serviço do patrimônio digital disponibilizam uma quantidade significativa de recursos para fins documentais, de pesquisa e comunicação, subsidiando ações educativas e de entretenimento. De fato, existe uma grande quantidade de objetos e coleções ainda ocultos, sem registros, pesquisas ou informação, agravada pela ausência de uma política de normalização de conteúdos capaz de assegurar a relevância e pertinência na recuperação da informação.

Os aspectos relativos à constituição e dinamização do patrimônio digital nos museus virtuais despertam a atenção para as especificidades do conjunto de processos que sustentam os acervos constituídos por linguagens digitais. Dos sistemas de informação envolvidos com a web semântica e as bases de dados relacionais às tecnologias pautadas nos sistemas operativos e nas linguagens de programação, todos estes subsidiam o uso na comunicação de novas tecnologias como a realidade virtual, a inteligência artificial e os jogos, estes cada vez mais presentes nas exposições.

Outras questões decorrentes desta temática surgem, igualmente com forçano que tange os processos de documentação, pesquisa e comunicação. Na atualidade, a

documentação tem como meta contemplar a complexidade envolvida nas operações de processamento documentário dos acervos digitais. De fato, importa abarcar o registro e tratamento documentário dos conteúdos informacionais dos processos de musealização, desde a análise do dossiê do objeto para sua entrada no museu até o processo comunicacional, quando outro ciclo pode ser desencadeado frente às atualizações das pesquisas sobre o objeto.

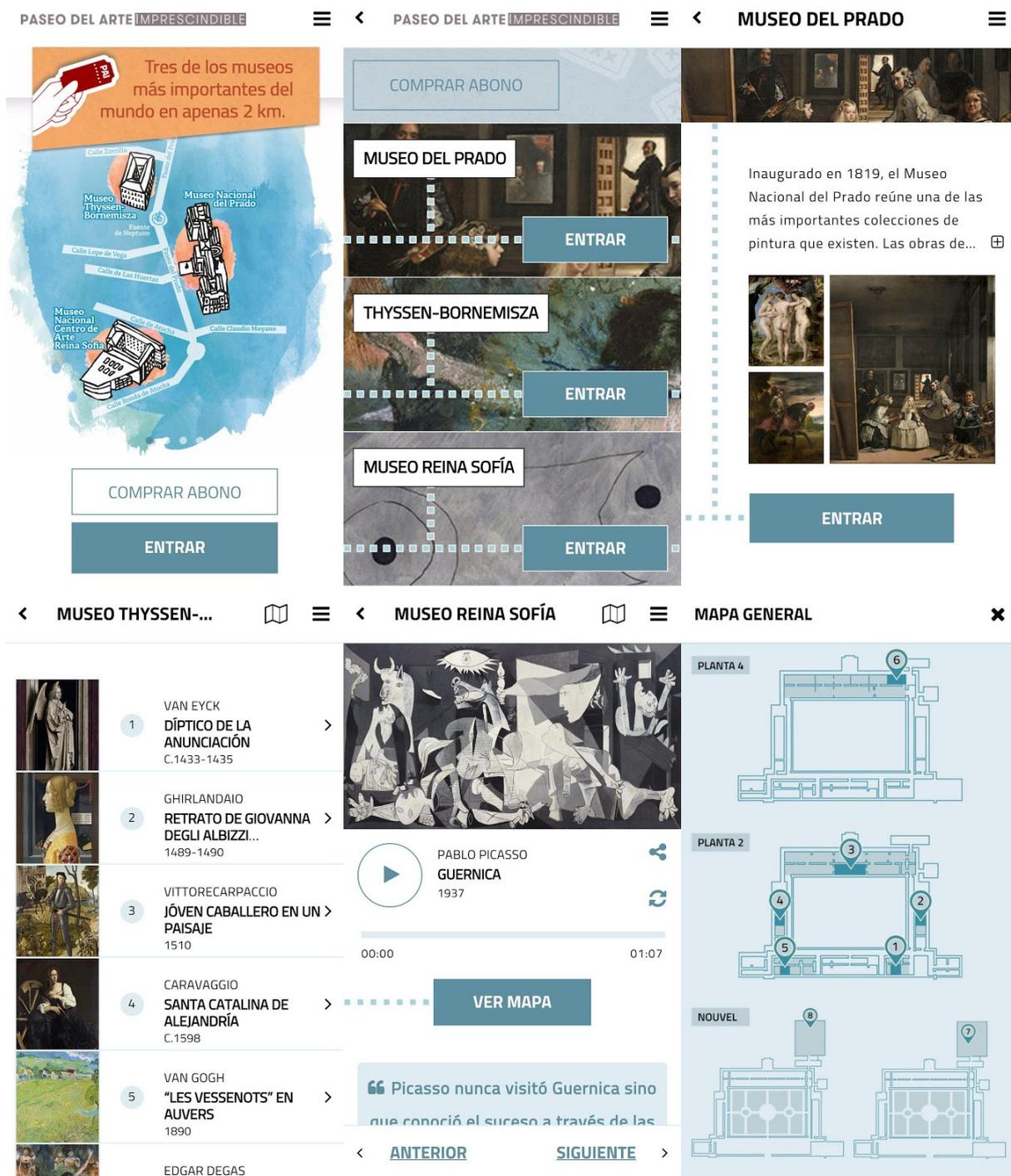
No caso dos museus virtuais, a ampliação da documentação e da pesquisa sobre os objetos e seus contextos possibilita mapear as atribuições de valores ao tempo que revelam as redes de relações sociais presentes em cada sociedade. Novos olhares e interpretações sobre o objeto demandam uma abordagem complexa que entremeia objetos, manuscritos, fotografias, publicações, vídeos, depoimentos, entre outros, além de sistemas integrados de organização e recuperação de informações sobre os acervos digitais. Tal desafio aponta para a pesquisa ativa sobre o objeto, tanto de seu universo relacional, quanto de seus territórios temáticos.

As Tecnologias de Informação e Comunicação ganharam novos horizontes no mundo virtual ao tempo em que conferiram uma suposta autonomia ao usuário. Longe de navegar em um fluxo onde a acessibilidade possibilita trilhar outros caminhos, os navegantes ainda encontram barreiras para empreender seu próprio olhar acerca dos acervos digitais disponibilizados. Assim, documentação, pesquisa e comunicação atuam como novos protagonistas nos museus virtuais, em uma interação que retroalimenta os três processos e subsidia as ações comunicacionais com novas formas de expressão e de atribuição de valor de caráter coletivo.

O Museo Nacional Del Prado, o Museo Thyssen-Bornemisza e o Museo Nacional Reina Sofía são três dos mais importantes museus da Espanha. E eles compartilham uma localização privilegiada denominada *Paseodel Prado*; uma grande avenida com jardins e fontes criadas no século XVIII como um local de lazer e diversão para a população e turistas de Madrid. Popularmente conhecido como *Paseodel Arte*, contém dentro de seus limites mais de 4.000 obras expostas por grandes mestres universais, de Velázquez e Goya a Picasso e Dalí, incluindo Van Gogh, Hopper e Joan Miró. Dentre as atuais iniciativas no contexto de Museus Virtuais europeus, destaca-se a aplicação móvel (*app*) *Paseodel ArteImprescindible*; um aplicativo gratuito, desenvolvido pelo governo local em parceria com as referidas instituições, que inclui uma seleção de oito obras representativas das coleções de cada um desses museus, bem

como detalhes sobre esse total de 24 obras que podem ser lidos e também ouvidos na forma de guias de áudio, em nove idiomas: espanhol, inglês, francês, alemão, italiano, português, russo, chinês mandarim e japonês.

Figura 1: Paseo del Arte Imprescindible.



Fonte: Reprodução do app Paseo del Arte Imprescindible, 2019.

Com um investimento de 17 mil euros, os conservadores de cada um dos três museus selecionaram oito obras que se destacam por sua importância na história da arte e que são relevantes dentro de suas respectivas coleções, mas que, a priori, não estabelecem relações entre as obras selecionadas entre as outras instituições.

O Museo Nacional del Prado, uma das mais importantes pinacotecas do mundo, selecionou um conjunto de obras que abrangem os nomes mais proeminentes de sua coleção: *The Descent from the Cross* de Van Der Weyden (1435); O Jardim das Delícias Terrenas de El Bosco (1500-1510); o imperador Carlos V a cavalo em Mühlberg de Ticiano (1548), A Anunciação de El Greco (1597-1600); *Las Meninas de Velázquez* (1656); *The Three Graces* de Rubens (1639-1635), 3 de maio em Madri de Goya (1814); e Crianças na praia de Sorolla (1909).

As oito obras selecionadas pelo Museo Nacional Thyssen-Bornemisza representam as pinturas mais importantes de sua coleção, a saber: Díptico da Anunciação de Van Eyck (1433-1435); Retrato da *Giovanna degli Albizzi Tornabouni* de Ghirlandaio (1489-1490); Jovem cavaleiro em uma paisagem de Carpaccio (1510); Santa Catalina de Alejandría de Caravaggio (1598), *Les Vessensots* de Van Gogh (1890), bailarina balançando de Degas (1877-1879); Quarto de hotel de Hopper (1931); e Arlequim com espelho de Picasso (1923).

No caso do Museo Nacional Reina Sofía, cuja coleção abrange desde o final do século XIX até os dias de hoje, os trabalhos selecionados foram: A garrafa de anis de Juan Gris (1914), Um mundo de Ángeles Santos (1929); Guernica de Picasso (1937); O grande masturbador de Dalí (1929), Homem com cachimbo de Miró (1925), Bicho de Lygia Clark (1960-1973); As Trombetas do Julgamento de Pistoletto (1968); e Trío A de Yvonne Rainer (1978).

No app também é possível comprar um bilhete especial para visitar os três museus, no mesmo dia ou em datas diferentes<sup>4</sup>.

### **3 METODOLOGIA DA PESQUISA**

Esta metodologia da pesquisa teve como base inicial uma pesquisa documental e bibliográfica com a revisão da literatura partindo da análise coleções on-line até a organização do conhecimento e da informação base para o acesso ao patrimônio digital por diferentes

---

<sup>4</sup>O bilhete é válido por um período de um ano a partir da data de compra nas bilheterias dos museus, ou a partir da data da visita selecionada ao fazer a compra on-line.

grupos culturais. Na busca por “tornar suas coleções acessíveis e relevantes para uma ampla gama de audiências públicas, através da *World Wide Web*”, os pesquisadores Mary Dyson e Kevin Moran (2000, p.391), elaboraram um protocolo de avaliação dos webmuseus baseados no design das interfaces para as coleções dos museus.

Assim, segundo os autores (2000, p. 391), a proposta metodológica de avaliação descreveu ferramentas de tecnologia da informação oferecidas pelos sites e analisou sua usabilidade e apresentação. As categorias elencadas abrangem design de informações; integração do acesso as coleções; formas de organização e apresentação das coleções; ambientes de pesquisa para variedade de usuários; criação de ambientes com base em histórias; e nas modalidades de pesquisa e recuperação das coleções chegando até a recuperação dos registros da documentação.

Sob o ponto de vista da metodologia, os autores (2000) afirmam que a avaliação dos sites teve como base uma abordagem em dois níveis: formal e informal. A estrutura metodológica gerada possibilitou ainda acrescentar elementos adicionais direcionados para o foco no site, nos bancos de dados e nos museus virtuais.

Na abordagem formal da avaliação, aspectos gerais do site são identificados e considerados a partir de dimensões e subdimensões para análise formal, sendo que “o resultado da avaliação é um valor atribuído a cada subdimensão” (2000, p. 392). Como metodologia buscou-se, em alguns casos, identificar a presença ou ausência de um determinado recurso, enquanto em outros, a natureza do recurso e sua descrição.

Os autores elaboraram um quadro da avaliação formal com as dimensões e subdimensões propostas para análise, bem como o seu significado a partir de perguntas que fornecem a interpretação de cada subdimensão. As principais dimensões elaboradas pelos autores (2000, p.392,393) foram resumidas em tópicos, a saber: Informações institucionais, visam conhecer o contexto geral do site; ferramentas de ajuda, objetiva compreender o sistema de organização do site, facilitando o entendimento da abrangência e dos meios de pesquisa; existência de coleções, descreve a natureza e a forma de buscas no acervo digital; contexto estrutural e acesso as coleções no site; informações do usuário, identifica os segmentos de públicos específicos; mecanismos de pesquisa e métodos disponíveis para pesquisar a coleção; além do registro da pesquisa de forma a identificar a natureza dos resultados pesquisados(Tabela 1: Quadro da Avaliação formal).

Após um levantamento bibliográfico acerca das metodologias e avaliações formais e informais de sites, Dyson e Moran (2000) desenvolveram na sua abordagem informal características descritivas baseadas na Avaliação da Usabilidade Sistemática (SUE) de Garzotto, Matera e Paolini (1998) a partir da estrutura proposta por Walker, Reynolds e Edwards (1999 apud Dyson; Moran, 2000). Segundo Dyson e Moran (2000, p.392), uma importante característica do SUE foi considerar a natureza específica do site a ser avaliado, “em vez de abordar apenas as características da interface geral”. Esta especificidade permitiu considerar “fatores como aprendizado e eficiência”, a saber:

Este método leva em consideração a estrutura da informação, ao lado da apresentação e permite a discussão e interpretação de sites. [...] Questões relacionadas à aprendizagem, acesso e navegação, tipografia, uso de imagens e textos foram incluídos na avaliação atual (DYSON; MORAN, 2000, p.392).

Neste sentido, Dyson e Moran (2000) ao elaborar a avaliação informal adotam os atributos de usabilidade de Garzotto et al. (1998) como “a capacidade de aprendizado dividida em consistência e previsibilidade”. Quanto à eficiência, esta foi descrita em termos de acessibilidade e orientação. A apresentação dos sites foi adaptada das dimensões de Walker et al. (1999) considerando os itens consistência, tipografia, imagens e textos e, por fim, a apresentação geral. Segundo os autores, a análise é “uma variação do método de avaliação heurística, que envolve uma inspeção sistemática de uma interface”. Na segunda tabela, o quadro da avaliação informal conta com as dimensões e subdimensões de Aprendizagem (consistência e previsibilidade), Eficiência (acessibilidade, orientação e sustentabilidade) e Apresentação (consistência, tipografia, imagem e texto e geral). Na tabela destacamos ainda a subdimensão Sustentabilidade inserida pelos autores no quadro de avaliação, uma vez que tal categoria constitui uma preocupação atual dos museus e do Mundo (Tabela 1: Quadro da Avaliação informal).

No projeto de pesquisa, a aplicação destas categorias metodológicas para avaliação dos museus virtuais e seus acervos digitais tem como objetivo identificar as contínuas transformações ocorridas nos websites, seus recursos tecnológicos, comunicacionais e informacionais, além da usabilidade das interfaces, analisando seus pontos fortes e fracos, com vistas à acessibilidade e aprendizagem, além da eficiência, sob o ponto de vista do sistema de informação e da eficácia da pesquisa, frente à relevância e pertinência dos resultados apresentados nos acervos digitais.

Complementando esta avaliação formal e informal desenvolvida pelos autores Dyson e Moran (2000), se faz necessário uma abordagem com categorias de análise de exposições em museus, adaptadas para a categoria Museus virtuais, tendo em vista que estas são elaboradas a partir de articulações conceituais estruturadas em narrativas construídas com objetos museológicos digitais postos à disposição do público. Na exposição, a proposta de determinados sentidos envolve outros elementos, como a delimitação espacial sugerindo um circuito, ou no caso virtual, uma navegabilidade; um design de interface e usabilidade intuitivo capaz de facilitar a navegação dos diferentes usuários; os suportes expositivos, ou as experiências virtuais criadas para os usuários; e a linguagem, não apenas a textual, mas a visual característica dos museus virtuais. Segundo Marília Cury (2012), todo esse aparato revela uma estratégia de comunicação em museu.

Pautada pela metodologia de análise das exposições e seus processos comunicacionais desenvolvidos por Marília Cury (2012), propomos uma adaptação dos conceitos e categorias a serem observadas, uma vez que possibilitam uma análise informal qualitativa, sobretudo das estratégias, da organização e conteúdo informacional apresentado pelos museus virtuais de conversão digital. Os conceitos de educação, aprendizagem, lógica discursiva, forma de institucionalização, estrutura retórica, autoridade do museu entre outros abordados pela autora, possibilitam o aprofundamento da análise das estratégias comunicacionais desenvolvidas pelos museus, inclusive os virtuais.

Desta forma, foi elaborada uma tabela (Tabela 3: Quadro da Avaliação informal) contendo algumas das categorias definidas por Cury (2012), escolhidas em função da sua pertinência para a especificidade dos museus virtuais. Em relação à adaptação realizada pela a autora nos instrumentos de análise, foram elencadas três categorias de análise importantes tanto para caracterização dos museus virtuais quanto para as relações travadas pelos museus com as redes sociais e a sociedade. Outras fontes de consulta merecem consulta como as normas internacionais estipuladas pelo consórcio W3C, as cartilhas do Ministério do Planejamento conhecida como e-MAG e Cartilha de codificação e-PWG da Secretaria de comunicação, dentre outras.

Em termos de resultados, compreendemos que a análise dos museus virtuais e seus acervos digitais permitirá estabelecer algumas das especificidades dos processos de musealização e patrimonialização de caráter digital bem como as características e os perfis dos museus virtuais. Um dos principais resultados apresentado refere-se a elaboração e

sistematização de uma metodologia qualitativa que compreende tanto avaliações formais e informais quanto abordagens baseadas em categorias de análise de exposições adaptadas aos museus virtuais. Da mesma forma, ao analisarmos as tecnologias da informação e da comunicação e os elementos das interfaces e do sistema de navegação dos museus na sua comunicação com a sociedade identificaremos como as tecnologias permeiam o mundo real e o virtual, e atravessam as lógicas socioculturais propiciando novas “zonas de contato” entre os museus e as comunidades culturais. Desta forma, o foco na documentação, pesquisa e comunicação se justifica frente à busca pela acessibilidade das linguagens digitais distribuídas nas tecnologias de informação e comunicação nas suas diversas manifestações nas redes digitais.

#### **4 PASEO DEL ARTE: ANÁLISE**

Como forma de enriquecer nosso estudo, apresenta-se a seguir as três tabelas de avaliação formal e informal de análise do aplicativo *Paseo Del Arte*.

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019**  
**21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

**Quadro 1: Quadro da Avaliação formal (DYSON; MORAN, 2000, p.393, 394).**

Descrição			AppPaseoDel Arte			
			Museo Nacional Del Prado	Museo Nacional Reina Sofia	Museo Nacional Thyssen-Bornemisza	
<b>Aspectos Gerais do Site</b>	<b>Informação Institucional</b>	<b>Missão</b>	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
		<b>Política Institucional</b>	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
		<b>Acesso Informacional</b>	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
		<b>Copiar/Baixar Informações</b>	Não há informações, mas é possível baixar e/ou compartilhar imagens das coleções.	Não há informações, mas é possível baixar e/ou compartilhar imagens das coleções.	Não há informações, mas é possível baixar e/ou compartilhar imagens das coleções.	
		<b>Contato Geral</b>	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
	<b>Ajuda</b>	<b>Informações site</b>	Disponibiliza um Mapa Expositivo.	Disponibiliza um Mapa Expositivo.	Disponibiliza um Mapa Expositivo.	
		<b>Disponibilidade</b>	Não disponibiliza ferramentas de pesquisa.	Não disponibiliza ferramentas de pesquisa.	Não disponibiliza ferramentas de pesquisa.	
		<b>Tipo</b>	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
	<b>Informações do Usuário</b>	<b>Feedback do usuário</b>	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
		<b>Público alvo</b>	Turistas.	Turistas.	Turistas.	
	<b>Características dos catálogos ou coleções</b>	<b>Catálogos ou coleções</b>	<b>Disponibilidade</b>	Não disponibiliza busca.	Não disponibiliza busca.	Não disponibiliza busca.
			<b>Tipo</b>	Acesso através de lista estática.	Acesso através de lista estática.	Acesso através de lista estática.
<b>Lista de classificação</b>			Organização cronológica.	Organização cronológica.	Organização cronológica.	
<b>Questionário</b>			Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
<b>Contexto estrutural</b>		<b>Posição dentro do site</b>	3 (três) links.	3 (três) links.	3 (três) links.	
		<b>Link conexão externa</b>	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	Não disponibiliza.	
		<b>Atualização</b>	Janeiro/2019.	Janeiro/2019.	Janeiro/2019.	
<b>Mecanização de busca</b>		<b>Tipo de interface</b>	Pesquisa delimitada a uma lista de 8 (oito) obras, organizada por ordem cronológica.	Pesquisa delimitada a uma lista de 8 (oito) obras, organizada por ordem cronológica.	Pesquisa delimitada a uma lista de 8 (oito) obras, organizada por ordem cronológica.	
		<b>Tipo de usuário</b>	Não se aplica.	Não se aplica.	Não se aplica.	
<b>Retorno de pesquisa ou registro</b>		<b>Formato</b>	Não se aplica.	Não se aplica.	Não se aplica.	
		<b>Falha na busca</b>	Não se aplica.	Não se aplica.	Não se aplica.	
		<b>Tipo</b>	Imagem, texto e áudio.	Imagem, texto e áudio.	Imagem, texto e áudio.	
		<b>Qualidade</b>	Baixa resolução.	Baixa resolução	Baixa resolução	
		<b>Quantidade</b>	8 (oito) obras.	8 (oito) obras.	8 (oito) obras.	
		<b>Busca simples, Avançada, especializada e etc.</b>	Não disponibiliza busca.	Não disponibiliza busca.	Não disponibiliza busca.	

A partir do quadro apresentado, percebe-se que o aplicativo não tem como interesse principal disponibilizar informações institucionais sobre os três museus, bem como

ferramentas de pesquisas. Isto, porque, o foco do app limita-se a apresentação de oito obras de cada instituição para um público específico, isto é, turistas. Por outro lado, cabe destacar aqui queo Pradodisponibiliza em seu site um *Carta de servicios 2016-2019*<sup>5</sup>, onde explora detalhadamente sua política institucional.

**Quadro 2: Quadro da Avaliação informal (DYSON; MORAN, 2000, p.398, 399).**

**(continua)**

Descrição			AppPaseo Del Arte		
			Museo Nacional Del Prado	Museo Nacional Reina Sofia	Museu Nacional Thyssen-Bornemisza
Aprendizagem	Consistência	Os elementos conceitualmente similares são tratados de maneira semelhante?	Apresenta simetria entre as partes, no que se refere aos links, e conteúdos disponibilizados.	Apresenta simetria entre as partes, no que se refere aos links, e conteúdos disponibilizados.	Apresenta simetria entre as partes, no que se refere aos links, e conteúdos disponibilizados.
	Previsibilidade	O usuário pode formar um modelo preditivo de como o conteúdo é organizado e como o sistema se comporta?	Sim. O Aplicativo segue um modelo preditivo, uma ordenação e semelhança de rotulação por toda sua interface.	Sim. O Aplicativo segue um modelo preditivo, uma ordenação e semelhança de rotulação por toda sua interface.	Sim. O Aplicativo segue um modelo preditivo, uma ordenação e semelhança de rotulação por toda sua interface.
Eficiência	Acessibilidade	Quão fácil é para os usuários encontrarem informações que estão procurando?	A limitação de links otimiza a navegabilidade do <i>app</i> .	A limitação de links otimiza a navegabilidade do <i>app</i> .	A limitação de links otimiza a navegabilidade do <i>app</i> .
	Orientação	Os usuários podem identificar sua localização atual e prever as consequências de seus movimentos?	Sim. Os termos “seguinte” e “anterior” localizados na parte inferior da tela possibilita, bem como o nome da Instituição na parte superior direita, favorece um rápido reconhecimento de localização.	Sim. Os termos “seguinte” e “anterior” localizados na parte inferior da tela possibilita, bem como o nome da Instituição na parte superior direita, favorece um rápido reconhecimento de localização.	Sim. Os termos “seguinte” e “anterior” localizados na parte inferior da tela possibilita, bem como o nome da Instituição na parte superior direita, favorece um rápido reconhecimento de localização.
	Sustentabilidade	Quais ações de sustentabilidade foram empreendidas pelo Museu?	Não fomenta ações de reuso ou outras que visem a sustentabilidade do <i>app</i> .	Não fomenta ações de reuso ou outras que visem a sustentabilidade do <i>app</i> .	Não fomenta ações de reuso ou outras que visem a sustentabilidade do <i>app</i> .

<sup>5</sup>Disponível em: <<https://www.museodelprado.es/museo/carta-de-servicios>>. Acesso em: 9 Jun 2019.

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019**  
**21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

**Quadro 2: Quadro da Avaliação informal (DYSON; MORAN, 2000, p.398, 399).**

**(conclusão)**

	<b>Consistência</b>	<b>A apresentação dos objetos dentro da coleção é consistente?</b>	A escolha das cores do App azul (rótulos), preto (letras) e branco (fundo) otimizam a consistência dos conteúdos apresentados.	A escolha das cores do App azul (letras) e branco (fundo) otimizam a consistência dos conteúdos apresentados.	A escolha das cores do App azul (letras) e branco (fundo) otimizam a consistência dos conteúdos apresentados.
		<b>A área da tela usada permanece consistente durante todo o aplicativo?</b>	Sim. Nos conteúdos apresentados nas três instituições, a consistência permanece a mesma.	Sim. Nos conteúdos apresentados nas três instituições, a consistência permanece a mesma.	Sim. Nos conteúdos apresentados nas três instituições, a consistência permanece a mesma.
	<b>Tipografia</b>	<b>A tipografia ajuda os usuários a encontrar as informações que estão procurando?</b>	A escolha das cores do App azul (rótulos), preto (letras) e branco (fundo) otimizam a apresentação dos conteúdos.	A escolha das cores do App azul (rótulos), preto (letras) e branco (fundo) otimizam a apresentação dos conteúdos.	A escolha das cores do App azul (rótulos), preto (letras) e branco (fundo) otimizam a apresentação dos conteúdos.
		<b>O texto parece acessível e convidativo?</b>	Sim. Principalmente porque os textos são, relativamente, curtos e podem ser traduzidos em 9 (nove) idiomas.	Sim. Principalmente porque os textos são, relativamente, curtos e podem ser traduzidos em 9 (nove) idiomas.	Sim. Principalmente porque os textos são, relativamente, curtos e podem ser traduzidos em 9 (nove) idiomas.
		<b>O texto é claramente legível?</b>	Sim.	Sim.	Sim.
	<b>Imagem e texto</b>	<b>A relação entre imagens e texto é clara?</b>	Sim, pois o título da obra encontra-se logo abaixo da imagem.	Sim, pois o título da obra encontra-se logo abaixo da imagem.	Sim, pois o título da obra encontra-se logo abaixo da imagem.
		<b>As imagens são grandes o suficiente para serem claramente visíveis?</b>	Sim. Elas são grandes e podem ser ampliadas, mas são imagens em baixa resolução.	Sim. Elas são grandes e podem ser ampliadas, mas são imagens em baixa resolução.	Sim. Elas são grandes e podem ser ampliadas, mas são imagens em baixa resolução.
	<b>Geral</b>	<b>A apresentação geral é atraente e engajada?</b>	De maneira geral, sim. O <i>app</i> cumpre o papel de apresentar informações introdutórias sobre uma seleção de 8 (oito) obras que o visitante (turista) poderá visualiza-las pessoalmente.	De maneira geral, sim. O <i>app</i> cumpre o papel de apresentar informações introdutórias sobre uma seleção de 8 (oito) obras que o visitante (turista) poderá visualiza-las pessoalmente.	De maneira geral, sim. O <i>app</i> cumpre o papel de apresentar informações introdutórias sobre uma seleção de 8 (oito) obras que o visitante (turista) poderá visualiza-las pessoalmente.

De maneira geral, o aplicativo apresenta consistência na sua interface. A escolha das cores e da tipografia favorecerem a navegabilidade do usuário, bem como o posicionamento dos dos hiperlinks e conteúdos multimídia.

Um dos aspectos negativos da proposta é a impossibilidade de reuso do acervo disponibilizado, ainda que em baixa resolução. Todavia, é possível compartilhar as imagens das obras nas redes sociais do usuário.

Por ser o museu mais visitado da Espanha e um dos mais visitados do mundo, a interface virtual do Museo del Prado faz parte de um grande projeto chamado *Museo Del Prado en La Web*, que tem por objetivo:

*[...]extender el museo a la web con el fin de poner a disposición del público el rico conjunto de recursos y contenidos que constituyen su patrimonio de un modo más amable, sencillo, práctico, intuitivo e interesante. El medio elegido para ello ha sido representar ese patrimonio museográfico a través de un Grafo de Conocimiento interrogable que enlaza las obras de arte y los autores de su colección, enriqueciéndolas con otros activos de conocimiento del Museo como la enciclopedia o el archivo. Y todo ello, merece la pena subrayarlo, con el fin de facilitar a todo el mundo la recuperación de la información de acuerdo con sus intereses e intenciones, alentándoles de este modo a disfrutar de su visita durante más tiempo. [...] En este sentido cabe señalar que la construcción de esta nueva presencia en la web pretendía, desde su misma concepción, utilizar los datos del Museo para mejorar sus propios procesos de documentación, edición, comunicación y publicación y no sólo el representarlos de modo que fueran reutilizables por parte de terceros. Este enfoque ha tenido una incidencia notable en el modo en que el museo opera, al conectar los procesos de creación y generación de conocimiento, con los de publicación y descubrimiento de conocimiento. El proyecto muestra que cuando se adopta el punto de vista de desarrollar utilidades para las diferentes audiencias, incluidos algunos grupos de interés de la propia institución, sobre la base de un grafo de conocimiento unificado, el resultado puede transformar de manera significativa los modos de producción y consumo de los materiales que representan el patrimonio y conocimiento de la institución (PRADO, 2019, online<sup>6</sup>)*

Mais do que apresentar fotografias das mais de 10 mil obras, esculturas e documentos que compõem seu acervo digital, percebe-se que o site foi projetado para aqueles que buscam informações aprofundadas sobre o mundo das artes. De todo modo, percebemos a inexistência de um diálogo entre o site da instituição e o aplicativo. Isso ocorre com as outras duas instituições.

---

<sup>6</sup>Disponível em: <<https://www.museodelprado.es/modelo-semantico-digital/el-prado-en-la-web>>. Acesso em: 9 Jun 2019.

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019**  
**21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

**Quadro 3: Quadro da Avaliação informal (adaptação da metodologia de Cury, 2012).**

**(continua)**

Descrição		<b>App Paseo Del Arte</b>			
		<b>Museo Nacional Del Prado</b>	<b>Museo Nacional Reina Sofia</b>	<b>Museo Nacional Thyssen-Bornemisza</b>	
<p align="center"><b>Conteúdo informacional: Protocolo de análise adaptado e baseado em Cury, 2012.</b></p>	<p align="center"><b>Formas de institucionalização</b></p>	<p><b>Em que medida o tema do museu define determinadas abordagens e enfoques conceituais?</b></p>	Por ser três museus de Arte, o foco do <i>app</i> se constrói entorno da análise descritiva das obras selecionadas.	Por ser três museus de Arte, o foco do <i>app</i> se constrói entorno da análise descritiva das obras selecionadas.	Por ser três museus de Arte, o foco do <i>app</i> se constrói entorno da análise descritiva das obras selecionadas.
		<p><b>Quais os objetivos e fins como científico, comunicacionais, interacionistas ou educacionais?</b></p>	A proposta do <i>app</i> é estabelecer um circuito turístico entre as três instituições museológicas localizadas no Paseo Del Prado, em Madrid.	A proposta do <i>app</i> é estabelecer um circuito turístico entre as três instituições museológicas localizadas no Paseo Del Prado, em Madrid.	A proposta do <i>app</i> é estabelecer um circuito turístico entre as três instituições museológicas localizadas no Paseo Del Prado, em Madrid.
		<p><b>Quais os estilos expositivos virtuais? objetos-documentos, narrativas virtuais, aplicativos de interação, audiovisuais, imagens, outros?</b></p>	Aplicativo.	Aplicativo.	Aplicativo.
		<p><b>Quais as propostas adotadas? Contemplação, cognição, aprendizagem, interação, outros?</b></p>	Contemplação. A proposta do <i>app</i> é que o usuário utilize a ferramenta dentro do espaço expositivo ou em um momento que anteceda sua visita.	Contemplação. A proposta do <i>app</i> é que o usuário utilize a ferramenta dentro do espaço expositivo ou em um momento que anteceda sua visita.	Contemplação. A proposta do <i>app</i> é que o usuário utilize a ferramenta dentro do espaço expositivo ou em um momento que anteceda sua visita.
		<p><b>Menu – abas de navegação</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Início;</li> <li>• O que é o Paseo Del Arte;</li> <li>• O Que é a Subscrição Paseo Del Arte;</li> <li>• Museo Del Prado;</li> <li>• Museo Reina Sofia;</li> <li>• Museu Thyssen-Bornemisza;</li> <li>• Notificações;</li> <li>• Idiomas;</li> <li>• Créditos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Início;</li> <li>• O que é o Paseo Del Arte;</li> <li>• O Que é a Subscrição Paseo Del Arte;</li> <li>• Museo Del Prado;</li> <li>• Museo Reina Sofia;</li> <li>• Museu Thyssen-Bornemisza;</li> <li>• Notificações;</li> <li>• Idiomas;</li> <li>• Créditos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Início;</li> <li>• O que é o Paseo Del Arte;</li> <li>• O Que é a Subscrição Paseo Del Arte;</li> <li>• Museo Del Prado;</li> <li>• Museo Reina Sofia;</li> <li>• Museu Thyssen-Bornemisza;</li> <li>• Notificações;</li> <li>• Idiomas;</li> <li>• Créditos.</li> </ul>
		<p><b>Tipologias de acervo (antropologia, arte, zoologia, etc)</b></p>	Arte.	Arte.	Arte.

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019**  
**21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

**Quadro 3: Quadro da Avaliação informal (adaptação da metodologia de Cury, 2012).**

**(continuação)**

		<b>Identificação do museu</b>	A logo marca do museu aparece apenas ao iniciar o <i>app</i> .	A logo marca do museu aparece apenas ao iniciar o <i>app</i> .	A logo marca do museu aparece apenas ao iniciar o <i>app</i> .
<b>Organização da coleção</b>	<b>Organização do conhecimento: áreas do conhecimento, institucional, temática etc</b>		História da Arte.	História da Arte.	História da Arte.
	<b>Organização da informação: documentação, campos, indexação; linguagem documentária, vocabulário controlado, tesouros, informação.</b>		Autor, Título e Ano (Campos).	Autor, Título e Ano (Campos).	Autor, Título e Ano (Campos).
<b>Recuperação da informação</b>	<b>Tipos de ferramentas</b>		Categorias Exatas – Lista cronológica	Categorias Exatas – Lista cronológica	Categorias Exatas – Lista cronológica
	<b>Tipos de Busca</b>		Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .
	<b>Estrutura de sistema</b>		Abordagem cronológica.	Abordagem cronológica.	Abordagem cronológica.
<b>Abordagem temática</b>	<b>Qual a abordagem a partir da relação texto e imagem?</b>		Descritiva. O texto descreve, de forma sucinta, as principais características da obra e o contexto social de sua produção.	Descritiva. O texto descreve, de forma sucinta, as principais características da obra e o contexto social de sua produção.	Descritiva. O texto descreve, de forma sucinta, as principais características da obra e o contexto social de sua produção.
	<b>A prática do profissional da área de conhecimento do museu é abordada no site ou na exposição virtual?</b>		Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .
	<b>A temática da narrativa tem a preocupação com a contextualização dos assuntos tratados?</b>		Sim. Ainda que de forma breve, são abordados os contextos sociais de produção das obras e sua localização no museu. Contudo, não é contextualizado a fundamentação curatorial que motivou a escolha dessas 8 (oito) obras e não de outras, bem como de que forma elas dialogam com as obras escolhidas pelas outras duas instituições.	Sim. Ainda que de forma breve, são abordados os contextos sociais de produção das obras e sua localização no museu. Contudo, não é contextualizado a fundamentação curatorial que motivou a escolha dessas 8 (oito) obras e não de outras, bem como de que forma elas dialogam com as obras escolhidas pelas outras duas instituições.	Sim. Ainda que de forma breve, são abordados os contextos sociais de produção das obras e sua localização no museu. Contudo, não é contextualizado a fundamentação curatorial que motivou a escolha dessas 8 (oito) obras e não de outras, bem como de que forma elas dialogam com as obras escolhidas pelas outras duas instituições.

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019**  
**21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

**Quadro 3: Quadro da Avaliação informal (adaptação da metodologia de Cury, 2012).**

**(continuação)**

		A abordagem é centrada na cultura material?	sim.	sim.	sim.
		A abordagem tem enfoque temático, cronológico, cognitivo, classificatório, estético, histórico?	Temático e Cronológico. Todavia, essa abordagem não é explorada entre os acervos das três instituições.		
		A abordagem de divulgação científica está alinhada com o modelo de déficit, contextual ou engajamento público da ciência?	Contextual	Contextual	Contextual
	<b>Exposições no site Lógica discursiva</b>	Quais disciplinas estão envolvidas nas exposições? Quais exposições virtuais?	História da Arte	História da Arte	História da Arte
		Quais os tipos de comunicação? Disciplina, contexto cultural, cotidiano do público?	Contexto cultural	Contexto cultural	Contexto cultural
		Quais as propostas de educação e a finalidade e as abordagens para atingi-las?	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .
		Quais as tipologias de acervo nas exposições?	Reproduções digitais de obras.	Reproduções digitais de obras.	Reproduções digitais de obras.
		Quais as imagens e textos nas exposições?	Imagens das obras e textos descritivos.	Imagens das obras e textos descritivos.	Imagens das obras e textos descritivos.
		Quais as retóricas? Linear ou episódica (hipertextual)?	episódica	episódica	episódica
	<b>Dinamização do acervo</b>	Quais as relações existentes entre os diferentes tipos de acervo para recuperação do visitante?	A curadoria não estabeleceu relações entre as obras selecionadas.	A curadoria não estabeleceu relações entre as obras selecionadas.	A curadoria não estabeleceu relações entre as obras selecionadas.
		Quais as ações de cooperação dos museus no empréstimo de acervos?	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .

**XX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2019**  
**21 a 25 de outubro de 2019 – Florianópolis – SC**

**Quadro 3: Quadro da Avaliação informal (adaptação da metodologia de Cury, 2012).  
 (conclusão)**

	Quais produtos são dinamizados nas lojas do museu?	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .
<b>Educação</b>	Quais abordagens educativas sobre o acervo?	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .
	Quais abordagens em relação a acessibilidade?	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .
	Quais dispositivos tecnológicos são utilizados?	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .	Não se aplica a proposta do <i>app</i> .
<b>Autoridade do museu</b>	Colocação pronominal (1o pessoa? 2o pessoa?) Como o museu se coloca para o público. Observar se esta forma estimula ou possibilita a participação	2ª pessoa.	2ª pessoa.	2ª pessoa.
<b>Publicidades ao público</b>	Proposta incentiva contemplação, cognição, interação, entre outros.	A proposta do <i>app</i> é estabelecer um circuito turístico entre as três instituições museológicas localizadas no Paseo Del Prado, em Madrid.	A proposta do <i>app</i> é estabelecer um circuito turístico entre as três instituições museológicas localizadas no Paseo Del Prado, em Madrid.	A proposta do <i>app</i> é estabelecer um circuito turístico entre as três instituições museológicas localizadas no Paseo Del Prado, em Madrid.
<b>Museus Virtuais</b>	Tipologia / Descrição	Museu de arte	Museu de arte moderna.	Museu de arte
<b>Indexação social / folksonomia</b>	Etiquetagem/ tags Inclusão na documentação Acesso aberto a perguntas e respostas	O <i>app</i> não adota nenhum recurso de diálogo com os visitantes.	O <i>app</i> não adota nenhum recurso de diálogo com os visitantes.	O <i>app</i> não adota nenhum recurso de diálogo com os visitantes.
<b>Redes Sociais</b>	Facebook, blog, tags, hashtag, pinterest, Instagram, Twitter, Youtube, tumblr, Flickr, Especificidades	O <i>app</i> não está vinculado a nenhuma das redes sociais da instituição.	O <i>app</i> não está vinculado a nenhuma das redes sociais da instituição.	O <i>app</i> não está vinculado a nenhuma das redes sociais da instituição.

A partir da análise do quadro, fica evidenciado que o aplicativo *Paseo Del Arte* se constitui como uma proposta de um circuito turístico virtual entre as três instituições museológicas localizadas no *Paseo Del Prado*, em Madrid. Ainda que de forma breve, são abordados os contextos sociais de produção das obras e sua localização no museu. Contudo, no que se refere a Dinamização da Acervo, não é contextualizado a base curatorial que motivou a escolha das obras, bem como de que forma elas estabelecem o diálogo com o acervo das três instituições.

No que se refere as ferramentas de Organização da Coleção, o aplicativo apresenta suas fragilidades. Ainda, não podemos afirmar que isso se deve por falta de ações e iniciativas desenvolvidas pelas instituições selecionadas; O Museo Reina Sofia, por exemplo, desenvolve um trabalho interessante de documentação. Já o acesso virtual às obras do Museo del Prado podem ser feito por temas, por artistas e pela ordem alfabética, tendo como Modelo Conceitual de Referência (CRM) o modelo ontológico estabelecido pelo Comitê Internacional de Documentação do ICOM (CIDOC)<sup>7</sup>. Contudo, destaca-se que:

*El proyecto ontológico desarrollado en el Museo del Prado para la construcción de su Grafo de Conocimiento ha hibridado un amplio conjunto de ontologías de dominio, integrándolas en un marco ontológico común que representa el conjunto de las actividades desarrolladas en el ámbito museográfico, entendido éste en el sentido de conjunto de técnicas, prácticas y procesos relativos al funcionamiento de un museo. Éstas van desde la documentación asociada con los procesos de conservación de la colección, hasta la comunicación con los medios, pasando por la venta online de los objetos de la tienda del Prado (PRADO, 2019, online<sup>8</sup>).*

Há ainda uma excelente análise sobre cada uma das peças apresentadas e uma pequena biografia dos artistas. O portal ainda está repleto de artigos sobre as peças e conferências sobre os artistas e as obras presentes no museu.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A interface do aplicativo *Paseo del Arte* se apresenta uma navegabilidade no contexto de sua consistência, previsibilidade e acessibilidade. Ainda, não dispõe de ações de Sustentabilidade, a exemplo de ferramentas de reuso dos conteúdos.

---

<sup>7</sup>O modelo CIDOC CRM é um modelo semântico em evolução desde 1994, desenvolvido pelo Grupo de Padronização de Documentos do Comitê Internacional para Documentação do Conselho Internacional de Museus (ICOM-CIDOC). Em 2006, a ISO publicou o CIDOC CRM como padrão internacional (ISO 21127: 2006).

<sup>8</sup>Disponível em: <<https://www.museodelprado.es/modelo-semantico-digital/el-prado-en-la-web>>. Acesso em: 9 Jun 2019.

Considerando a definição de Curadoria digital apresentada frente a configuração do aplicativo *Paseodel Arte*, compartilha-se do entendimento que a noção de reinterpretação e reuso colaborativo dos conteúdos, com o intuito de reproduzir novas fontes de informação e conhecimento, não são completamente abarcados pela iniciativa no processo de dinamização do seu acervo. Todavia, deve-se destacar que instituições como o Museodel Prado e o Museo Reina Sofia possuem notoriedade na Organização da Informação dos seus acervos, bem como nas ferramentas de representação da informação disponibilizadas em seus sites.

Ainda que a proposta tende à uma ferramenta direcionada a uma fruição de informações por um determinado público em um contexto específico – turistas realizando breves visitas a três instituições com o intuito de realizar um circuito expositivo que abarca um total de 24 (vinte quatro) obras –, a ferramenta poderia proporcionar um diálogo maior entre o usuário e as coleções dessas três instituições, seja o direcionando à página do banco de dados ou impulsionando uma visita para além desse circuito expositivo.

## **REFERÊNCIAS**

CURY, Marília Xavier. Análise de exposições antropológicas. Subsídios para uma crítica. In: ENANCIB, XIII, 2012, Rio de Janeiro. **Anais do XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciências da Informação - A informação na sociedade em rede para a inovação e o desenvolvimento humano.** Rio de Janeiro: ANCIB, 2012. v. 1. p. 1-20.

DYSON, Mary; MORAN; Kevin. **Informing the Design of Web Interfaces to Museum Collections.** Museum Management and Curatorship, Vol. 18, No. 4, pp. 391–406, 2000.

FERREIRA, Rubens Ramos; ROCHA, Luísa Maria Gomes de Mattos. Museu Virtual Conversão Digital: Curadoria Digital e Interfaces Virtuais. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, n. XVIII ENANCIB, 2017.

GARZOTTO, Franca; MATERA, Maristella; PAOLINI, Paolo. To use or not to use? Evaluating usability of museum web sites. In: **Proceedings Museums and the Web: an International Conference. Toronto, Canadá.** 1998.

LIMA, Diana Farjalla Correia. O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam... In: **ENANCIB (10) - Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação.** Responsabilidade Social da Ciência da Informação. 25 a 28 outubro 2009. João Pessoa: UFPB, ANCIB. 2009.