

**Autores : Giovanna Zamboni Cordeiro da Silva, Marcos Almeida Nassar, Matheus Augusto Teixeira Lopes / Orientadores: Alex Brito Ribeiro e João Luiz Almeida Glioche Gonçalves**  
**Escola Firjan Senai Sesi Maracanã**  
**Rio de Janeiro – RJ**  
[ALBRIBEIRO@firjan.com.br](mailto:ALBRIBEIRO@firjan.com.br)

## INTRODUÇÃO

Pensando sobre o estudo da história pela ótica dos museus, percebemos a necessidade de intensificar os incentivos para que possamos aumentar o número de frequentadores e, consequentemente, o gosto pelo passado, a compreensão do mundo, a preservação do patrimônio cultural e na formação de cidadãos informados. Nesse sentido, é essencial abordar essa questão e promover uma maior valorização da história e dos museus na nossa sociedade.

Em geral, a falta de conscientização sobre a relevância do patrimônio cultural resulta em sérios problemas, como colapso de edifícios antigos, aumento da destruição e abandono, além da descaracterização de espaços históricos devido ao uso comercial.

Os museus transcenderam a sua mera condição de locais de exposição, assumindo a dimensão de espaços dedicados ao aprendizado, à reflexão e ao estabelecimento de conexões com o passado.

Desenvolvemos o projeto "Museu Narrativo" para revolucionar a maneira como as pessoas exploram e aprendem história e museologia. A plataforma digital exclusiva oferecerá visitas online imersivas a museus e centros históricos do Estado do Rio de Janeiro, com guias de áudio detalhados, exploração de artefatos e materiais históricos. O projeto se baseia na inovação tecnológica, acessibilidade, colaborações com museus renomados, foco educacional e sustentabilidade financeira. Além disso, busca democratizar o acesso a museus, atendendo a pessoas carentes e em regiões remotas.

Nosso principal objetivo é criar uma ferramenta que forneça um passeio virtual, narrativo e educativo, em museus do Estado do Rio de Janeiro que ajude professores e alunos no estudo da história em um âmbito tecnológico e contemporâneo.

## MATERIAIS E MÉTODOS



Para criar a plataforma, utilizamos a ferramenta “Figma” para ilustrar as referências das telas e programar a ideia, enquanto o Adobe Illustrator e Adobe Photoshop foram empregados para a identidade visual. O site é desenvolvido em HTML para estruturar o conteúdo, CSS para estilização e detalhes, e JavaScript para adicionar interatividade, incluindo a criação de espaços 3D virtualmente, com o auxílio de bibliotecas externas.

Para criar um guia de museus em 360 graus, capturaremos imagens completas do espaço do museu e desenvolveremos uma plataforma para explorá-las virtualmente. Os visitantes poderão mover-se pelo museu e obter informações sobre exposições e obras de arte. A Modelagem 3D também será usada para criar representações tridimensionais de objetos do museu, permitindo aos visitantes interagir com eles. Essas tecnologias são valiosas para proporcionar experiências culturais remotas e envolventes, bem como para a preservação digital de artefatos e exposições.

No que diz respeito à gravação dos áudios que servirão como guias, serão utilizados equipamentos como microfones e feitos em estúdios de gravação para que não apresentem nenhum tipo de ruído ou problemas relacionados a qualidade deles.

No desenvolvimento da plataforma do museu, configuramos o ambiente de desenvolvimento com Python, Django e um conector MySQL. Criamos modelos de dados para representar o banco de dados, gerando migrações para criar as tabelas. Além disso, criamos templates HTML para renderizar os dados no front-end, garantindo uma experiência atraente para o usuário. O site será testado em vários navegadores e dispositivos, com ênfase na segurança cibernética.

Em resumo, configuramos o ambiente, definimos modelos de dados, desenvolvemos templates HTML e garantimos a funcionalidade e segurança do site.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

No Brasil, enfrentamos desafios de acesso limitado aos museus, devido a obstáculos geográficos, financeiros e físicos, e à falta de incentivo ao estudo das ciências humanas, bem como de investimentos públicos insuficientes em cultura e educação. Os museus tradicionais muitas vezes não conseguem se comunicar eficazmente com o público, enquanto os museus virtuais ainda não exploraram plenamente o potencial das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). O projeto visa superar essas limitações, proporcionando acesso completo e

intelectual aos museus, incentivando o estudo das ciências humanas, especialmente história, e aumentando os investimentos públicos em patrimônios históricos para promover a cultura e a educação.

A análise SWOT identificou forças como acessibilidade global e atualizações dinâmicas, mas também fraquezas como experiência física limitada e dependência de conexão à internet. O plano de negócios destaca parcerias-chave, atividades-chave, recursos de valor e proposta de valor. O plano estratégico visa expandir o alcance, melhorar a experiência do usuário, promover educação e parcerias, implementar táticas de aprimoramento tecnológico, parcerias estratégicas, marketing e monetização inteligente, com avaliação constante e adaptação às mudanças.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Museu Narrativo busca solucionar problemas de acesso limitado a museus e incentivo ao estudo de história, oferecendo acesso a uma rede de museus do Rio de Janeiro e promovendo a educação, cultura e conhecimento histórico, superando barreiras geográficas e culturais. O projeto visa enriquecer repertórios socioculturais e contribuir para a formação de cidadãos mais informados e culturalmente enriquecidos, incentivando a valorização do patrimônio histórico.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Escola Firjan Senai Sesi Maracanã pelo apoio integral, fornecimento de materiais e recursos tecnológicos para a criação da plataforma. E também gostaríamos de agradecer pelo apoio do Museu Histórico Nacional a nosso projeto.

## REFERÊNCIAS

ABUD, KÁTIA. *A história nossa de cada dia: saber escolar e saber acadêmico em sala de aula*. In: ALMEIDA, JUNIELE RABÊLO DE; ROVAI, MARTA GOUVEIRA DE OLIVEIRA (org.). *Introdução à história Pública*. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

SANTOS, MARIA CÉLIA T. MOURA. *Museu e educação: conceitos e métodos*. Ciências & Letras, v. 31, p. 307-323, 2001.

WAZENKESKI, VERLAINE FÁTIMA; DA COSTA, HELOISA HELENA FERNANDES GONÇALVES. *A importância das ações educativas nos museus*. 2015.