

# PAMIN - PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E INTERATIVIDADE

Autores:

LOURENÇO, Cláudio Djohnnatha Duarte (UFPB Discente Bolsista) - cdjohnnatha@gmail.com

QUEIROGA, Eduardo Vieira (UFPB Discente Bolsista) - eduardo.queiroga@lavid.ufpb.br

LIMA, Jailson (UFPB Discente Bolsista) - jailsonjcsl@outlook.com

MACHADO, Letícia Ismael Lacerda (UFPB Discente Bolsista) - leticia@lavid.ufpb.br

## Resumo:

O projeto PAMIN (Patrimônio, Memória e Interatividade) integra a antropologia, a informática e áreas afins no campo da cultura digital, congregando professores, alunos, servidores e pesquisadores através da extensão universitária associada à pesquisa e ao ensino. Propõe também uma ferramenta colaborativa para catalogação de eventos históricos, principalmente aqueles que possuem pouco espaço nos principais meios de divulgação. O objetivo desse trabalho é descrever a plataforma de catalogação do projeto PAMIN, desde o seu desenvolvimento até a sua utilização. Como resultado desse trabalho, foi concebida com sucesso a ferramenta proposta, sendo de fácil utilização e grande potencial de utilidade caso atinga à popularidade.

**Palavras-Chave:** PAMIN, Patrimônio, Cultura.

## 1. Introdução:

O site é a ferramenta utilizada para armazenar e catalogar eventos ocorridos na cidade, levando assim a inclusão digital e tecnológica para várias pessoas, principalmente oriundos da periferia, que não possuem meios de disseminar aquilo que ocorre em seu bairro.

- O tema trata dos conceitos sobre o patrimônio cultural, ou seja, os eventos que são abordados e catalogados tem como base demonstrar o que acontece na cidade e com isso aquilo que acontece de evento é considerado cultura.
- Na parte mais tecnológica, que é o site, trata-se da abordagem da inclusão digital, tendo assim uma ferramenta de simples uso para auxiliar e facilitar essa ideia de catalogação de eventos.
- É sempre importante observarmos esse nosso objeto de estudo para com ele aprender a deixa-lo simples o suficiente para que uma pessoa que nunca o viu não ter problemas ou dificuldades em com algumas olhadas aprender a usar a nossa ferramenta.
- Tendo o objetivo de modelar a ferramenta para que fique de uma maneira intuitiva, tendo isso em mente para podermos levá-la para todos os tipos de pessoas, tanto as que tem contato com tecnologia quanto as que não.
- A base de estudo nos leva a pensar em como realizar a tarefa, e daí é puxado alguma base de nossa formação acadêmica onde utilizando linguagens de programação como o Java, JSF, Html e etc, e assim podemos chegar ao objetivo em comum que é modelar o site.

## **2. Desenvolvimento**

### **2.2. PAMIN**

O projeto PAMIN (Patrimônio, Memória e Interatividade) integra a antropologia, a informática e áreas afins no campo da cultura digital, congregando professores, alunos, servidores e pesquisadores através da extensão universitária associada à pesquisa e ao ensino. Propõe uma abordagem social e tecnológica para as questões relativas à difusão e conservação de informações do patrimônio cultural e artístico através de uma ferramenta colaborativa que contempla os protagonistas destas atividades assim como gestores públicos, instituições governamentais, produtores culturais e pesquisadores com acervos e registros diversificados e dispersos.

### **2.3. Problemas de divulgação de eventos**

Existem diversas possibilidades de divulgação de um evento, porém muitas dessas são de difícil acesso para eventos de pequeno porte, tais como: propagandas na televisão, rádio e os Outdoors. Com o surgimento da Internet como nova ferramenta de divulgação, a partir de plataformas de alta popularidade, se tornou possível a divulgação de eventos locais que antes não possuíam nenhuma visibilidade.

A plataforma Web PAMIN tem o objetivo de se tornar um ferramenta de apoio para catalogação de eventos históricos de qualquer porte, tanto melhorando a divulgação quanto para registrar a ocorrência de eventos, sendo também importante objeto de estudo de padrões por prover a possibilidade de armazenamento de uma base de dados rica em eventos que já ocorreram.

### **2.4. Plataforma de catalogação de eventos**

O objetivo desse trabalho é conceber uma plataforma Web (site) que serve como alternativa para resolver os problemas observados no tópico anterior. Nela o usuário será capaz de registrar eventos temporários de diversas categorias, tais como: shows, palestras, eventos esportivos, celebrações religiosas, festivais etc.

## **3. Metodologia**

No processo de desenvolvimento, foram realizadas reuniões semanais em que debatemos os resultados obtidos das atividades realizadas, sendo essas divididas em pequenas tarefas para a melhoria do desenvolvimento. Além disso, participamos de uma formação continuada, que são encontros onde debatemos temas relacionados a extensão e a temática do site para melhorar nossa atuação nas oficinas que realizamos para demonstrar o site em comunidades.

### **3.1. Desenvolvimento da plataforma**

O site é dividido em três grandes partes: a interface gráfica (parte visível ao usuário), o banco de dados (sistema para armazenar todos os dados necessários) e o código em linguagem de

programação Java, que realiza as operações lógicas do sistema, tais como: salvar um novo evento no banco de dados quando o usuário clica em cadastrar evento e recuperá-lo posteriormente para exibição no mapa da interface, por exemplo.

### **3.1.1 Ferramentas utilizadas**

Para a construção da nossa aplicação são utilizadas algumas ferramentas que nos proporcionam aquilo que desejamos para o nosso site. Foram utilizadas:

- Linguagem de programação Java: utilizada para implementar as regras de negócio da aplicação (lógica do sistema) em conjunto com o framework MVC de desenvolvimento Web JSF;
- PostgreSQL: Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados para armazenar os dados da aplicação;
- CSS: Linguagem utilizada para estilizar a página, definindo a estética do site.
- JavaScript: Linguagem de programação utilizada para validação de formulários preenchidos no site. Por exemplo, verifica se o usuário deixou de preencher algum campo de um formulário e o avisa sobre o problema.

### **3.1.2 Utilização da plataforma**

A plataforma foi feita para que de certa forma seja o mais simples possível para que pessoas leigas e entendidas consigam manipulá-la com facilidade. De início temos um mapa que mostra os eventos já cadastrados na plataforma e para o cadastro de novos eventos é feito um cadastro de usuário para termos um controle de autores dos cadastros realizados. A página principal da plataforma pode ser visualizada na figura 1 e está disponível para uso em <http://www.pamin.lavid.ufpb.br/>.

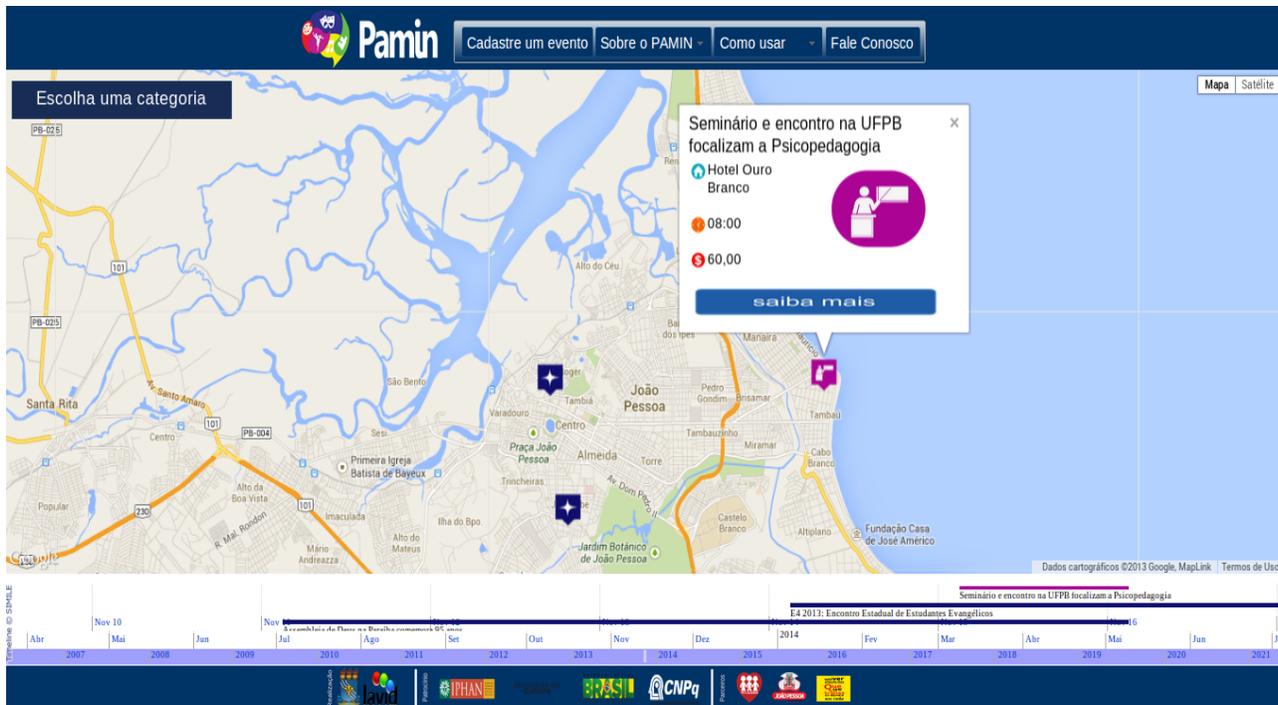


Figura 1. Plataforma PAMIN.

A utilização da mesma é bastante intuitiva, provendo páginas informativas para dúvidas de manipulação da ferramenta.

#### 4. Resultados

Como resultado desse trabalho, foi concebida com sucesso uma ferramenta de catalogação de eventos históricos, bem como uma boa aceitação, em termos de usabilidade (facilidade de uso), por parte daqueles que utilizaram a plataforma.

#### 5. Conclusões

Através da internet, eventos de pequeno porte encontram uma forma barata e eficiente de divulgação, onde a necessidade de uma plataforma voltada especialmente para esse fim seria de grande auxílio. Um site de divulgação de eventos culturais e artísticos pode ajudar a combater a exclusão digital, por meio do incentivo a utilização da ferramenta, e difundir culturas que antes eram perdidas no tempo.

#### 6. Referências

Oracle, **Java EE Overview**

<<http://www.oracle.com/technetwork/java/javaee/overview/index.html>> Acesso em: 07 de outubro de 2013.

Oracle, **O que é Java?** <[http://www.java.com/pt\\_BR/download/whatis\\_java.jsp](http://www.java.com/pt_BR/download/whatis_java.jsp)> Acesso em:

07 de outubro de 2013.

**HTML e CSS** <<http://pt-br.html.net/>> Acesso em: 07 de outubro de 2013.