

A INFORMÁTICA COMO ALIADA DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

ALMEIDA¹, Kelson Victor Praxedes de

MOURA FILHA², Maria Berthilde

CAVALCANTI FILHO³, Ivan

RESUMO

A importância do uso da tecnologia é fundamental na atualidade, pensando nisso o projeto de extensão MemoriaJoaoPessoa.com.br busca levar informações e conteúdos relevantes sobre o patrimônio histórico da cidade, através do uso da internet e mídias digitais, oferecendo como produto uma *webpágina* que se caracteriza como uma ferramenta de educação patrimonial. A interatividade e atualização da interface da página é de extrema importância para a valorização e adequação das tendências atuais. Com a linguagem de programação JAVA e utilização de banco de dados interativos é possível torna o *site* compatível com as novas tendências da WEB.

PALAVRAS-CHAVE

JAVA, JSF, tecnologia.

1. INTRODUÇÃO

O projeto de Extensão denominado memoriajoapessoa.com.br: informatizando a história do nosso patrimônio, está vinculado ao Departamento de Arquitetura e está dirigido à conscientização da sociedade quanto à enorme importância da conservação do patrimônio cultural. Tendo por produto final um *site*, neste são disponibilizadas informações, trabalhadas de forma a ser acessíveis a uma vasta gama de usuários, visando levar ao conhecimento de toda a sociedade, a história e a memória da nossa cidade. Por meio da rede mundial de computadores é possível levar para qualquer lugar do mundo o trabalho desenvolvido nas linhas de pesquisa. Pensando em possibilitar ainda mais interatividade para os usuários do *site* e facilitar sua atualização entre os

¹ UFPB, discente bolsista, kelson.victor@dce.ufpb.br

² UFPB, professor orientador, berthilde_ufpb@yahoo.com.br.

³ UFPB, professor orientador, icavalcantifilho@yahoo.com.br.

integrantes do projeto, está sendo desenvolvida a nova versão do *site*, introduzindo um painel de controle interativo para atualização dos mais diversos conteúdos dos seus *links*, que contém informações sobre o patrimônio histórico da cidade de João Pessoa.

2.0 DESENVOLVIMENTO

De acordo com Canavilhas, J. (2004), no dia em que a British Pathe1 colocou todo o seu arquivo na *World Wide Web* foi dado mais um importante passo no sentido da afirmação da Internet como memória coletiva da humanidade.

A internet é hoje a maior potência de informação e comunicação do planeta. É de suma importância que as pesquisas realizadas no nosso projeto sejam voltadas para a divulgação e publicação na rede mundial de computadores.

Novas tecnologias de programação estão sendo utilizadas para aumentar ainda mais a interação do visitando do site com o conteúdo. Está sendo implementada para a nova versão do *site* a linguagem de programação JAVA rodando em um servidor Apache Tomcat7 e utilizando o framework Java Server Faces (JSF) e o banco de dados relacional MySQL para o armazenamento e persistência dos dados.

As grandes novidades no *site* ficam por conta da nova galeria de fotos e o jogos interativos que estão sendo desenvolvidos em linguagem de programação JavaScript pela equipe de voluntários integrada pelos discentes Marianna Cruz Teixeira, Rodrigo Vitorino e Diego da Costa Duarte Félix, do curso de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba.

Através de um novo painel de controle interativo será possível a atualização do conteúdo do site em tempo real. A atualização pode ser feita por qualquer membro do projeto que possuir um *login* de acesso.

As mudanças por páginas são descritas a seguir:

- Principal:
Melhora na navegação e distribuição dos principais conteúdos do site e inserção de um banner interativo de informações.

- **Formação e Evolução:**
Conteúdo distribuído em uma única página, com a opção de “expandir” o conteúdo das categorias.
- **Centro Histórico:**
Conteúdo distribuído em uma única página, com a opção de “expandir” o conteúdo das categorias.
- **Acervo Patrimonial:**
Filtragem do conteúdo por duas categorias: tipo edificado, nível de proteção, as quais, por sua vez, estão organizadas por subcategorias que visam melhor organização do vasto conteúdo deste *link*.
- **Vivências:**
Vídeos podem ser adicionados pela equipe do *site* através do novo painel de controle
- **Postais:**
Distribuídos em forma de mosaico com efeitos visuais.
- **Memória Social:**
Conteúdo distribuído em uma única página, com a opção de “expandir” o conteúdo das categorias.
- **Galeria:**
Nova galeria de fotos foi implementada, dividida em categorias e subcategorias.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento da nova interface foram marcadas reuniões com os membros da equipe que tiveram o objetivo central a elicitação de requisitos funcionais e não-funcionais do *site*, onde através da técnica de *Brainstorming* (“tempestade de idéias”) foram possíveis o desenvolvimento de Protótipos de Baixa-Fidelidade e no decorrer do

desenvolvimento foram demonstrado os Protótipos de Média-Fidelidade do desenvolvimento do *site*.

RESULTADOS

Alguns resultados que serão obtidos com as reformulações do *site* é a melhor navegação do usuário, maior rapidez e eficiência para a atualização de conteúdo e sem dúvida a melhor sincronia com as mídias sociais e os mecanismos de busca, trazendo cada vez mais um número maior de visitantes e aumentando assim a qualidade da pesquisa e do trabalho.

CONCLUSÃO

Através das novas mudança é possível concluir que o trabalho realizado será divulgado e publicado de maneira muito mais prática e eficiente, as novas tendências da internet foram pontos fundamentais para que esse *upgrade* fosse realizado em nosso trabalho.

REFERÊNCIAS

Canavilhas, J. (2004) Internet como Memória. BOCC. In http://bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=canavilhas-joao-internet-como-memoria.html