



Quiosque multimédia educativo no Museu Militar de Bragança

Autor 1 (email 1), Autor 2 (email 2)

Filiação

Introdução

Atualmente o Museu Militar de Bragança não possui qualquer tipo de aplicação multimédia para complementar e enquadrar a informação exposta sobre o seu espólio. Dotar este museu militar de uma aplicação que disponibilize informação mais detalhada, contextualizada e acrescida não só da vertente cultural destinada aos seus visitantes, mas também da vertente educativa destinada aos públicos escolares, foi o principal desafio deste projeto.



Objetivos

Objetivo geral:

- Dotar o Museu Militar de um quiosque multimédia interativo, integrando diversos media sobre o seu espólio.

Objetivos específicos:

- ✓ Integrar vários media com informação cultural multimédia destinada aos visitantes do Museu Militar;
- ✓ Integrar o quiosque em ambiente educativo, de acordo com o projeto definido no DR - despacho nº 25931/2009;
- ✓ Estimular a aquisição de conhecimento sobre o património cultural em ambiente educativo ou formativo;
- ✓ Promover desafios que incentivem visitas regulares ao Museu e Castelo através de novas formas de os viver e sentir.



Referências

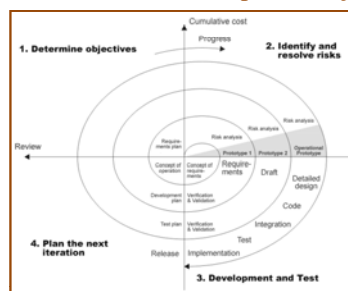
- Boehm B., Egedy A., Kwan J., Madach R.. *Developing Multimedia Applications with the WinWin Spiral Model*. In: Proceedings, ESEC/FSE 97 and ACM Software Engineering Notes, November 1997.
- Poust-Lajus, S. Riché Magnier, M.A., (1999), A escola na era da Internet: os desafios do multimédia na educação. Lisboa, Instituto Piaget.

Metodologia

Realização de uma aplicação multimédia, utilizando as tecnologias Adobe Flash e XML, destacando as várias secções do Museu Militar de Bragança, através dos seguintes itens:

- ✓ Disponibilização dos conteúdos sobre o espólio do museu;
- ✓ Interação, imagens 360 graus de determinadas peças;
- ✓ Fichas técnicas complementares;
- ✓ Fichas técnicas de contextualização;
- ✓ Imagens, vídeos e sons;
- ✓ Sistema de navegabilidade para as várias secções do museu.

A metodologia utilizada no desenvolvimento desta aplicação assentou num processo iterativo e incremental, baseado no modelo em espiral (Boehm, 2001). Os ciclos que orientaram o desenvolvimento basearam-se na prototipagem, cada vez num nível mais detalhado, desde o aparecimento da primeira ideia sobre o sistema até à sua implementação final.



Modelo Espiral Completo (Spiral Model (Boehm, 1988) Original Creator: Conrad Nutschan Translated from http://de.wikipedia.org/wiki/Bild:Spiralmodell_nach_Boehm_%281988%29.png)

Os ciclos de desenvolvimento incidiram sobre as seguintes fases:

- ✓ Análise de riscos e identificação de requisitos;
- ✓ Análise e modelação de requisitos;
- ✓ Projeto do sistema e especificação de requisitos;
- ✓ Construção de protótipos “Prototipar - Avaliar - Prototipar”;
- ✓ Construção e implementação da aplicação (Protótipo final);
- ✓ Instalação, configuração do sistema e respetiva aplicação.

Resultados/Conclusão

A aplicação multimédia desenvolvida pauta-se pela sua simplicidade e por um interface agradável e de fácil navegabilidade. Em relação a conteúdos (texto, imagem, vídeo e som) com a utilização da linguagem XML torna-se bastante simples e com bastante flexibilidade fazer a manutenção e atualização dos mesmos.

Dotado o Museu Militar de Bragança de um quiosque multimédia, pretende-se agora avaliar o seu potencial educativo no âmbito de visitas de estudo.

