

## Quiosque multimédia educativo no Museu Militar de Bragança

**José Padrão**

Escola Profissional Prática Universal (EPPU)  
jpadrao@gmail.com

**Vitor Gonçalves**

Instituto Politécnico de Bragança – ESSE  
[vg@ipb.pt](mailto:vg@ipb.pt)

O principal objetivo deste poster é mostrar o trabalho desenvolvido na construção de um quiosque multimédia educativo para o Museu Militar de Bragança, enquadrado no âmbito do Projeto de Investigação, do Mestrado em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na Educação e Formação, da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Bragança.

Por um lado, uma das preocupações dos responsáveis deste museu é a necessidade de uma aplicação que complemente a informação dos objetos do espólio museológico e que essa informação seja veiculada dentro do próprio museu de uma forma interativa uma vez que não é possível disponibilizá-la on-line devido a questões institucionais. Por outro lado e com base em projetos educativos promovidos pelas instituições governamentais, torna-se necessário valorizar e divulgar o património cultural através das potencialidades oferecidas pelas tecnologias educativas.

Dotar o 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. Para tal, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- ✓ Integrar vários media com informação cultural multimédia sobre o espólio do Museu Militar destinada aos seus visitantes;
- ✓ 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.

De forma a facilitar todo o processo de desenvolvimento optou-se pela utilização das tecnologias Adobe Flash e da linguagem XML, destacando as várias secções do Museu Militar de Bragança, através dos seguintes itens:

- ✓ Disponibilização dos conteúdos sobre o espólio do museu;
- ✓ Interação da aplicação e através de 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.

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.

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. Para a realização desta avaliação está a ser utilizado um grupo de estudo que é constituído por 14 alunos do curso Técnico de Turismo de uma escola formação profissional de Bragança.