

# Oficina "Cultura digital, museus e acervos em rede"

Universidade Federal de Goiás  
Instituto Brasileiro de Museus  
Novembro/2016

## 1. Objetivos da oficina

O surgimento da Internet e sua popularização nas últimas duas décadas tem produzido um cenário sócio-técnico que vem revelando mudanças significativas e profundas nos modos de organização da sociedade, nas formas de participação social, em novos modos de sociabilidade e expressão cultural, chegando mesmo a produzir novas áreas na política cultural, como a chamada cultura digital.

Como elemento social que transversaliza as diferentes perspectivas da cultura digital, se encontram as redes sociais e as novas formas de sociabilidade em rede, produzindo experiências que propõem novas maneiras de produção cultural, da organização do trabalho imaterial e do relacionamento com o mundo analógico e seus objetos culturais. O surgimento de novas perspectivas de inteligência a partir de padrões coletivos de atuação, naquilo que hoje se chama de inteligência coletiva, vem provocando importantes inovações que têm se tornado estruturantes da sociedade contemporânea, tais como os mecanismos de busca, os algoritmos de recomendação e as informações georeferenciadas como formas de navegação no espaço físico.

As redes se apresentam como novos espaços de interconexão, novos fenômenos de escala, considerando a temporalidade das relações, a quantidade de pessoas que participam, o volume e abrangência de informação disponível, são alguns dos elementos que apresentam desafios e oportunidades para se pensar diferentes possibilidades de inserção dos museus e a própria produção de políticas públicas para a área.

É a partir dessa perspectiva que essa formação tem por objetivo apresentar esse cenário sócio-técnico da cultura digital com foco específico nos fenômenos de rede e dialogar com a área dos museus, sobretudo refletindo a partir das oportunidades de produção de acervos digitais e suas formas de articulação em rede.

## 2. Descrição dos módulos

O curso possui duração total de 48 horas e é distribuído em 3 módulos descritos a seguir:

- a. **Inteligência coletiva e inteligência de redes: novos cenários da cultura digital** - 16h: o módulo apresenta conceitualmente a cultura digital a partir de sua relação com os modos de sociabilidade em rede e os fenômenos de participação social que levam ao desenvolvimento de novas formas de inteligência coletiva. Faz um histórico do surgimento da Internet até os dias atuais, mostrando como surgiram diferentes serviços e formas de

apropriação social, apresentando casos de manifestação da inteligência coletiva com foco no universo da cultura.

- b. **Redes e mídias sociais: os museus na web** - 16h: o módulo apresenta diferentes formas que os museus pelo mundo estão usando redes sociais, como esse uso tem produzido o surgimento de novas formas de uso dos museus, de relacionamento com seu público, de disponibilização e circulação do acervo, bem como novas maneiras de apropriação social desses conteúdos em inovações e experiências de remixagem. Procura abordar as oportunidades e desafios para os profissionais da área, sobretudo nos quesitos tecnologia, formação e produção de políticas públicas para a área.

### **3. Resultados esperados**

Espera-se com essa formação despertar o interesse dos profissionais ligados ao universo dos museus a experimentarem a cultura digital nos espaços onde atuam, gerando projetos piloto e experimentais que permitam desenvolver conhecimento aplicado de como mobilizar esse universo em torno de novas formas de apropriação social dos museus, valorizando sua importância e relevância no cenário cultural brasileiro.