

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

ALINE MENIN FERREIRA ( [alinemenin.ferreira@hotmail.com](mailto:alinemenin.ferreira@hotmail.com) )  
CLÁUDIA REGINA LUIZ ( [cacauluiz@bol.com.br](mailto:cacauluiz@bol.com.br) )  
CRISTIANE DE MELO ( [cristianecdm@yahoo.com.br](mailto:cristianecdm@yahoo.com.br) )  
LUCIANA STÁBILE MONTEBLANCO ( [lanegra562@hotmail.com](mailto:lanegra562@hotmail.com) )

**IMPLANTAÇÃO DO SOFTWARE BIBLIOSHOP PARA O GERENCIAMENTO DE  
ACERVO DE UM MUSEU HISTÓRICO**

Florianópolis  
2010

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>3</b>
1.1 Objetivo Geral .....	3
1.2 Objetivo Específico .....	3
<b>2 O MUSEU HISTÓRICO .....</b>	<b>4</b>
2.1 Constituição do Acervo .....	4
<b>3 O SOFTWARE DE IMPLANTAÇÃO BIBLIOSHOP.....</b>	<b>5</b>
<b>4 ORÇAMENTO .....</b>	<b>6</b>
<b>5 METODOLOGIA.....</b>	<b>7</b>
<b>6 CRONOGRAMA.....</b>	<b>7</b>
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>8</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>9</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os museus históricos enquanto instituições culturais promovem conhecimento, educação e lazer, tendo um papel fundamental no desenvolvimento social. O projeto visa a implantação de um software de gerenciamento de acervo em um museu histórico do Estado de Santa Catarina, que não será identificado a pedido da própria instituição. Por a mesma ainda trabalhar por catalogação manual (através de fichas), a organização do acervo se vê prejudicada, pois não tem um número exato de itens existentes. Assim, a implantação do software proporcionará a centralização dos dados, facilitando os processos técnicos.

### 1.1 Objetivo Geral

O objetivo do projeto é a Implantação do software Biblioshop - WEB MARC para a catalogação do acervo do museu histórico.

### 1.2 Objetivo Específico

- Catalogação de todo o acervo do museu, para a organização e melhoria dos processos;
- Mostrar as especificidades do software implantado;

## 2 O MUSEU HISTÓRICO

O Museu Histórico em que será implantado o software e que não será identificado a pedido da instituição, possui sede em um antigo casarão datado do século XVIII. Durante mais de um século esse estabelecimento passou por várias modificações, até que na mudança republicana uma grande reforma (1894-1898) foi realizada adquirindo as características arquitetônicas preservadas até o presente.

Dez estátuas alegóricas e esculpidas pelo artista italiano Gabriel Silva ornamentam a parte externa do prédio, coroando as platibandas. Entre elas, a padroeira do Estado de Santa Catarina; a ninfa dos mares, Anfítrite; e o deus mitológico Mercúrio, compondo com duas barricas, alegoria alusiva ao comércio e a indústria catarinense. Os ladrilhos da calçada a frente da sede foram importados e assentados no ano de 1910.

Posteriormente, nas obras de manutenção, foram realizados inúmeros acréscimos e modificações internas, além de pinturas que se acumularam em várias camadas com o passar dos anos. Em 1977 deu-se início a um grande trabalho de restauração do edifício, já em 1974 o prédio é tombado como patrimônio histórico do Estado e iniciam-se novas obras de restauração, as quais lhe devolvem as características arquitetônicas originais da reforma feita em 1898.

A partir de 2005 foram retomados os trabalhos de restauração das pinturas decorativas das paredes internas e dos forros de estuque, tratamento emergencial necessário, que vêm sendo realizado por uma equipe de profissionais qualificados, dentro de rigorosos critérios técnicos. Possui como público-alvo estudantes e turistas que procuram resgatar através da visita um pouco da história do Estado. Seu horário de funcionamento é de terça à sexta das 10 às 18 horas, e sábados e domingos das 10 às 16 horas. Este horário restringe a outros tipos de públicos, e poderia melhorar após a implementação do software de catalogação do acervo, com a disponibilização on-line do acervo.

### 2.1 Constituição do Acervo

O acervo do museu constitui-se, além da própria arquitetura que concilia arquitetura barroca e neoclássica, por diversos tipos de materiais como: fotografias; móveis; objetos

variados; documentos; obras de arte moedas; medalhas; artefatos arqueológicos entre outros itens, que quando catalogados irão proporcionar uma melhor organização e recuperação dos mesmos, visando à disponibilização aos usuários do museu. A instituição não possui conhecimento sobre o número aproximado de peças que fazem parte do acervo, pois a mesma não possui sequer um inventário das peças.

### **3 O SOFTWARE DE IMPLANTAÇÃO: BIBLIOSHOP**

O software Biblioshop, apresenta uma linha de softwares para informatização/automação, tanto de Museus quanto de Arquivos, Bibliotecas e Centros de Documentação, e presta serviços de consultoria para implantação dos mesmos. O software que será aplicado é o WEBMARC, um gerenciador de base de dados via web e projetado de acordo com o padrão ISO 2709 (padrão internacional), que é capaz de desenvolver bases de dados baseadas nesse formato, como o MARC 21 e bases no padrão CDS/ISIS, como o IBICT, LILACS, REPIDISCA, CEPAL etc.

Embora o Museu não apresente nenhum tipo de base de gerenciamento de acervo, o qual será lançado na base de forma inicial e por também ser um acervo muito específico ( que provavelmente não utilizará muita importação de dados), é importante a implantação de um software que trabalhe com padrões internacionais e que permita a importação de registros para futuras eventualidades ou pesquisas.

O Biblioshop também irá elaborar um padrão customizado do software, de acordo com as especificidades e necessidades do Museu, além de apresentar características técnicas como:

- Ambiente web;
- Desenvolvido em Java;
- Banco de dados relacional com versões para os principais produtos comerciais e livres;
- Multiplataforma (Windows, Linux e outras que suportem Java e o banco de dados adotado pelo cliente).

Principais relatórios aplicativos:

- Catálogo do acervo;
- Índice de autores, títulos e assuntos;
- Etiquetas de códigos de barras, lombada e bolso;
- Empréstimo por código de barras, carteirinha do usuário com foto, envio de e-mails;
- Consulta via Web no site da instituição ( se assim ela desejar)
- Visualização de imagens (foto) e textos digitalizados na íntegra (PDF, JPG, etc.)

Dentre os softwares de gerenciamentos de acervo conhecidos, o mais adequado a instituição e as suas necessidades foi este, pois seus requisitos técnicos e suas especificidades são válidos ao tipo de instituição, sendo que há possibilidade de expansão e modificação do software mediante assistência técnica.

#### **4 ORÇAMENTO**

Os recursos financeiros para a compra do software pago serão disponibilizados através de parcerias, porém o valor não pode ser definido no momento, pois a empresa que realizará a implantação do software precisa de dados da instituição (como o número exato ou aproximado do acervo), e só serão disponibilizados após o inventário da mesma. Os recursos para compra dos equipamentos necessários serão captados a partir de licitações, pois a instituição depende de um órgão maior e público, onde a realização desse tipo de projeto pode levar algum tempo para poder ser realizada.

O que já pode ser fixado é o valor da assistência técnica, de R\$100,00 a hora. E valores que serão gastos em equipamentos eletrônicos, que terão um custo aproximado de R\$4.000,00 gastos na compra de dois computadores e uma impressora multifuncional; R\$1.238,00 na compra de mesas, cadeiras e estantes e R\$ 800,00 na compra de materiais de papelaria/escritório.

## 5 METODOLOGIA

Como a unidade de informação que implantará o software é uma entidade com algumas especificidades, primeiramente os técnicos da empresa Biblioshop farão uma visita a instituição, para verificação dos objetivos e uma verificação das reais necessidades da entidade. Após as observações e devidas alterações, ocorrerá a implantação e treinamento dos funcionários do Museu. Posteriormente será realizada a Catalogação do acervo pelos funcionários e alimentação contínua na base.

## 6 CRONOGRAMA

O cronograma abaixo apresenta as etapas definidas para a implantação do software de gerenciamento de Museus WEBMARC e o tempo necessário para a implantação do mesmo:

<b>ETAPA</b>	<b>PERÍODO</b>
LICITAÇÃO	3 MESES
PARCERIAS	2 MESES
INSTALAÇÃO DE EQUIPAMENTOS	3 DIAS
IMPLANTAÇÃO DO SOFTWARE	3 DIAS
TREINAMENTO	4 DIAS
<b>TEMPO TOTAL</b>	<b>5 MESES E 10 DIAS</b>

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O projeto de implantação de um software de gerenciamento de acervo, permitirá a instituição obter maior controle de seus processos, facilitando a localização, o monitoramento e o acesso aos materiais.

O desenvolvimento desta atividade auxiliará no futuro a colação do acervo em meio online, possibilitando a consulta aos usuários e tornando esta unidade cultural competitiva perante aos demais centros que já possuem esse diferencial.



## REFERÊNCIAS

BIBLIOSHOP SISTEMAS PARA ARQUIVOS BIBLIOTECAS & MUSEUS. Disponível em: <<http://www.biblioshop.com.br/>>. Acesso em: 02/12/2010.