

DESIGN DA INFORMAÇÃO E CURADORIA DIGITAL EM ACERVOS MUSEOLÓGICOS NO CONTEXTO WEB

INFORMATION DESIGN AND DIGITAL CURATION IN MUSEUMS' COLLECTIONS IN WEB

Maria José Vicentini Jorente^a
Stephanie Cerqueira Silva^b
Simão Marcos Apocalypse^c
Gabriela de Oliveira Souza^d

RESUMO

Objetivo: analisar as contribuições da convergência entre o Design da Informação (DI) e a Curadoria Digital (CD), interdisciplinar à Ciência da Informação (CI), no contexto das ações laboratoriais do acervo do Museu da Faculdade de Filosofia e Ciências (FFC) da Universidade Estadual Paulista (Unesp). **Objetivos específicos:** listar e apresentar os recursos do DI associados às ações da CD em ambientes digitais de museus; relatar a dinâmica entre a categorização e os pontos de acessos na criação de hiperlinks; propor um modelo de descrição física padronizada; apresentar o processo de registro imagético, contextualizados em ambiente experimental do Laboratório de Pesquisa em Design e Recuperação da Informação (Ladri), entre 2017 e 2019. **Metodologia:** o artigo é de natureza qualitativa fundamentado no nível de pesquisa teórica-exploratória. Foi realizado um levantamento bibliográfico acerca das áreas da CI, do DI e da CD para relacioná-lo com a temática de museus. Posteriormente, apresentou-se a articulação da fundamentação teórica com as ações laboratoriais executadas no acervo. **Resultados:** destacam-se as possibilidades de digitalização, apresentação e compartilhamento de acervos museológicos em ambientes digitais, mediante à convergência entre o DI e a CD no escopo da CI. Sobreleva-se a digitalização de acervos composta por três ações ligadas ao objeto museal: categorização, descrição física e registro imagético. **Conclusões:** verificou-se que as práticas de desenvolvimento, execução e conceitualização da digitalização do acervo museológico foram aprimoradas pelos recursos do DI e pelas ações da CD que, convergidos, atuam ativamente para a organização, representação e apresentação da informação, potencializam seu acesso e compartilhamento, e contribuem para a documentação e preservação da memória e cultura.

^a Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista (PPGCI-UNESP). E-mail: mj.jorente@unesp.br

^b Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Marília. E-mail: stephanie.cerqueira@unesp.br

^c Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Marília. E-mail: simao.apocalypse@unesp.br

^d Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Marília. E-mail: gabriela.oliveira@unesp.br

Descritores: Museus. Design da Informação. Curadoria Digital. Ambientes digitais.

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), o crescimento da infraestrutura da Internet e os recursos oferecidos pela Web interferem na produção, na organização, no armazenamento, no acesso e no compartilhamento de informações. Desde o surgimento dos recursos 2.0, os ambientes digitais se tornaram mais interativos e dinâmicos, assim, oportunizaram a descentralização do acesso e do compartilhamento da informação, que contribuíram para melhoria dos processos comunicacionais entre os sujeitos informacionais.

A expansão decorrente das transformações reflete no modo como os equipamentos de cultura e informação se inserem na Web. No âmbito da Museologia, os museus se configuram como espaços complexos diante da heterogeneidade de seus acervos (FABBRI; MACHADO, 2010). Dessa forma, novas possibilidades de tratamento, disponibilização, acesso e compartilhamento da informação são potencializadas para a criação de ambientes digitais de museus que contemplem seus acervos.

Os acervos de museus brasileiros catalogados, digitalizados e disponibilizados publicamente na Web representam 40%, segundo a pesquisa Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.BR, 2018). Com a conjuntura criada a partir das restrições presenciais devido à pandemia da Covid-19, a presença dos museus no contexto da Web tem se expandido por meio da apresentação e conceituação da informação que reafirma o reconhecimento de seu caráter cultural, informacional e social.

Por outro lado, desenvolver padrões e modelos para a descrição física, o registro imagético e a categorização dos objetos museais é fundamental para o tratamento da informação, bem como para seu processo infocomunicacional, dada a complexidade dos acervos. Nesse contexto, os recursos, as estratégias

e os métodos do Design da Informação (DI) podem ser aplicados nos processos de digitalização dos artefatos e na criação de ambientes digitais para o seu compartilhamento. Ademais, quando convergidos com as ações da Curadoria Digital (CD), contribuem para a organização, representação e apresentação da informação, com vistas a propor melhorias tanto nos procedimentos internos dos museus quanto na sua comunicação com as comunidades de interesse e os sujeitos informacionais.

O problema de pesquisa que originou este artigo foi o de investigar convergências entre o DI e a CD para o design de ambientes digitais de museus. O objetivo geral é analisar as contribuições da convergência entre o DI e a CD, sob a perspectiva interdisciplinar da Ciência da Informação (CI), fundamentadas no contexto das ações laboratoriais do acervo do Museu da Faculdade de Filosofia e Ciências (FFC) da Universidade Estadual Paulista (Unesp), campus de Marília. Os objetivos específicos são: listar e apresentar os recursos do DI associados às ações da CD em ambientes digitais de museus; relatar a dinâmica entre a categorização e os pontos de acessos na criação de hiperlinks; propor um modelo de descrição física padronizada; apresentar o processo de registro imagético, contextualizados em ambiente experimental do Laboratório de Pesquisa em Design e Recuperação da Informação (Ladri), entre os anos 2017 e 2019, tendo em vista o caráter de ciência social aplicada da CI.

O artigo é, assim, de natureza qualitativa fundamentada no nível de pesquisa teórica-exploratória. Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico acerca das áreas da CI, do DI e da CD para relacioná-lo com a temática de museus. Posteriormente, este artigo apresentou a articulação da fundamentação teórica com as ações laboratoriais executadas no acervo.

Este trabalho se justifica por investigar o DI e a CD, interdisciplinares à área da CI, com vistas a melhorar a organização, a representação e a apresentação da informação para ambientes digitais de museus, bem como o processo infocomunicacional. A digitalização de acervos e a sua disponibilização na Web promovem a preservação dos simulacros e possibilitam o acesso e o compartilhamento da informação, de modo a minimizar as barreiras físicas e proporcionar maior interação com os internautas.

2 PERSPECTIVAS DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO PARA AMBIENTES DIGITAIS DE MUSEUS

A partir do final do século XX, as transformações das TIC influíram diretamente nas formas de comunicar, compartilhar e interagir com a informação entre os atores que compõem os sistemas infocomunicacionais. Novos desafios surgiram devido a potencialidade da informação disponibilizada em ambientes Web, o que direcionou estudos em diferentes áreas do conhecimento, como a CI.

Tais transformações possibilitaram diversas maneiras de produzir, acessar e compartilhar a informação. Com a transição da Web 1.0 para 2.0, o cenário em que os internautas apenas recebiam a informação foi rompido e permitiu, também, a produção colaborativa de conteúdos. Para Castells (2005), o mundo está em processo multidimensional de transformação estrutural configurado pelo novo paradigma tecnológico que, de forma desigual, se espalhou pelo mundo e caracterizou o que chama de sociedade em rede.

Embora o acesso às tecnologias e à Internet não seja homogêneo para a população mundial, é fundamental compreender e refletir sobre seus efeitos na contemporaneidade para a área da CI. A CI emergiu na década de 1960, um período de mudanças tecnológicas e questionamentos significativos referentes à informação. A definição clássica da CI foi conceituada por Harold Borko, em 1968:

Uma ciência interdisciplinar que investiga as propriedades e comportamento da informação, as forças que governam os fluxos e os usos da informação, e as técnicas, tanto manual quanto mecânica, de processamento da informação, visando sua armazenagem, recuperação, e disseminação ideal (BORKO, 1968, p. 5).

Por seu caráter interdisciplinar, a CI propicia a visão de outras áreas convergentes com seu objeto de estudo - a informação. A interdisciplinaridade é necessária para desenvolver seus estudos, e o relacionamento direto com áreas como a Ciência da Computação, Comunicação, Filosofia, Linguística, Sociologia, entre outras (SARACEVIC, 1996) contribui para as reflexões acerca da

informação e seus desdobramentos. A interdisciplinaridade entre diferentes áreas oportuniza estudos e discussões fundamentais para compreensão de como a informação pode ser armazenada e disponibilizada em ambientes Web (OLIVEIRA, 2015).

O tratamento e o processamento adequados da informação buscam melhorias para o seu acesso e o seu compartilhamento. Nesse sentido, as possibilidades de pesquisas que abordem o impacto dos diferentes ambientes informacionais e dos modos de interação são ampliadas na busca de “reflexões em relação às novas sensibilidades e às novas formas de consciência, que são firmadas nesses novos ambientes e ecossistemas e mídias convergentes” (JORENTE; SANTOS, 2014, p. 193) para o entendimento da informação na sociedade contemporânea.

No contexto dos museus - espaços sociais do saber e do fazer - a presença na rede é importante, pois carregam consigo conhecimento, história e identidade (MUSEUS EM NÚMEROS, 2011, p. xiii). Contudo, a heterogeneidade dos museus e seus acervos apresenta desafios relacionados aos ambientes e às plataformas digitais para a sua disponibilização. Faz-se pensar, assim, na eficiência do processo infocomunicacional e no compartilhamento eficiente para compreensão dos atores, o que traduz a complexidade dos sistemas envolvidos.

Um objeto museal é um ator e um agente de informação que, ao atuar via narrativas da curadoria, faz emergir interpretações que variam em tempo e espaço entre os visitantes. Para a museologia, objeto museal e documento são sinônimos, portanto, o acervo é a base pela qual se gera e compartilha conhecimento (BOTTALLO, 2010).

As características dos objetos, quando dígito-virtualizados pelo setor de documentação de um museu, são transmutadas por meio de práticas associadas à CD que, contemporaneamente, congrega a digitalização, a descrição, o registro imagético e a categorização de pontos de acesso. Tais práticas podem ser visualizadas no padrão de documentação Object ID, recomendado pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) para identificar e registrar bens culturais (ICOM, [2022]). A lista de controle do padrão está apresentada no Quadro 1.

Quadro 1 – Lista de controle do padrão Object ID

Ação	Descrição
Registro imagético	Captura fotográfica dos objetos digitais que assegurem a sua identificação para a segurança, conservação, reparo e acesso.
Informações	Responder às questões sobre: <ul style="list-style-type: none">● Tipo de objeto● Materiais e técnicas● Medidas● Incrições e marcas● Características particulares● Título● Assunto ou tema● Data ou período● Autor ou fabricante
Descrição	Breve descrição física do objeto
Proteção	Preservar as informações em local seguro.

Fonte: Adaptado de ICOM ([2022])

Estabelecer diretrizes para os processos de criação dos objetos digitais é essencial para a organização, representação e apresentação dos objetos museais, bem como para a construção eficiente e eficaz de ambientes digitais, capazes de preservar a memória, ao permitir o acesso e o compartilhamento da informação.

Desse modo, com base nas recomendações do padrão Object ID, as ações laboratoriais executadas no Ladri foram elaboradas para fundamentar diretrizes para o processo de digitalização e, simultaneamente, para compreender o papel da convergência entre o DI e a CD na execução e na implementação dos procedimentos.

3 CONVERGÊNCIAS ENTRE O DESIGN DA INFORMAÇÃO E A CURADORIA DIGITAL NOS AMBIENTES DIGITAIS DE MUSEUS

As possibilidades apresentadas pela Web 2.0 permitiram a comunicação horizontal, na qual a informação é produzida e compartilhada de muitos para muitos. Com as diversas linguagens utilizadas na Web, é necessário um tratamento adequado para uma comunicação eficiente e eficaz da informação.

O DI é uma subárea multidimensional do Design que combina recursos

para favorecer a interação do sujeito com a informação em meio às dificuldades encontradas no processo infocomunicacional (OLIVEIRA; JORENTE, 2015, p. 15). Seus recursos e estratégias contribuem no planejamento, na estruturação, na organização, na representação e na apresentação da informação em ambientes digitais, centrados nos humanos, pois “interagem como protagonistas, colaboradores e co-criadores de informação e conhecimento” (JORENTE; NAKANO; BATISTA; RODRIGUES, 2016, p. 66).

Horn (1999, p. 15, tradução nossa) definiu o DI como a “arte e ciência de preparar a informação para que possa ser usada por seres humanos com eficiência e eficácia”, e aponta três principais objetivos:

1. Desenvolver documentos que sejam compreensíveis, precisos e rapidamente recuperáveis, além da sua fácil transformação em ações efetivas;
2. projetar interações por meio de equipamentos que sejam naturais, fáceis e agradáveis. Isto envolve resolver os problemas do design da interface humano-computador;
3. permitir que as pessoas se orientem em um espaço tridimensional com facilidade e conforto, sendo esse espaço principalmente o espaço urbano, mas também o espaço virtual (HORN, 1999, p. 15, tradução nossa).

Para Frascara (2004), há duas tarefas do DI - organização e apresentação da informação - que requerem capacidade e habilidade para compreender formas verbais e não verbais, para convergi-las e para obter soluções visualmente simples e funcionais, além da boa compreensão das estruturas lógicas e dos processos cognitivos.

Para a Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI), que [levou](#) em consideração a complexidade dos sistemas, o DI emerge como uma área que busca resolver diversos aspectos dos sistemas de informação, a fim de otimizar o processo de aquisição da informação em ambientes analógicos ou digitais (SBDI, 2020).

Complementarmente, na área do conhecimento da CI, o DI se posiciona como um campo multidimensional que fornece métodos e estratégias para criação e interação de interfaces focados na comunicação, no acesso, na usabilidade e na acessibilidade, a partir de aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos dos sistemas de informação atrelados ao cotidiano humano (JORENTE, 2015; PETTERSSON, 2021).

Nos ambientes informacionais digitais, o DI envolve metodologias e

processos que favorecem a comunicação. Jorente, Nakano e Padua (2020, p. 142) apontaram que o DI “envolvido na criação de ambientes que se encontram na plataforma, compreende fases de análise, planejamento, apresentação e o entendimento de uma ação comunicativa, levando em conta conteúdo, linguagem e forma apresentada”.

O DI é constituído por fases que se iniciam na análise e planejamento para a comunicação da informação. De modo convergente, a CD, inicialmente focada na preservação da informação e, posteriormente, no acesso como condição da preservação, prevê ações essenciais para o cenário Web contemporâneo nos seus processos.

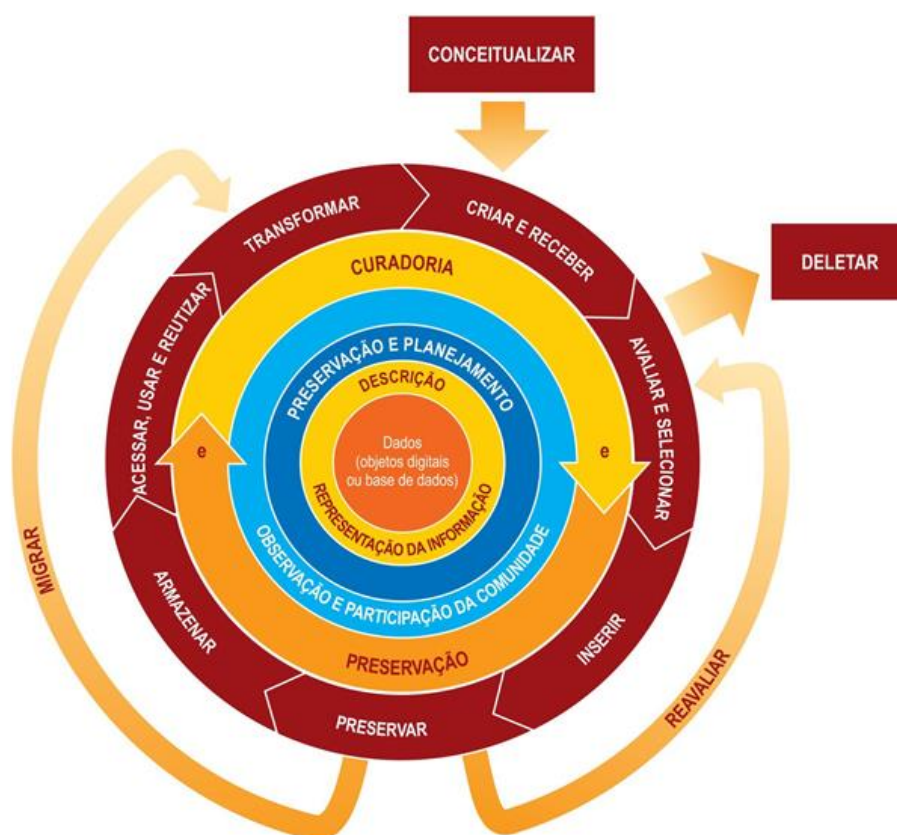
Abbott (2008, não paginado, tradução nossa) destacou vantagens da CD:

- Acesso permanente aos dados digitais confiáveis;
- Melhor qualidade dos dados em si e do seu contexto de pesquisa;
- O uso de padrões comuns em diferentes conjuntos de dados, o que, por sua vez, leva a mais oportunidades para pesquisa cruzada e colaboração;
- Verificações de autenticidade, melhorando a confiabilidade dos dados;
- Assegurar que os dados são válidos como um registro formal a evidência legal;
- Explorar o investimento inicial garantindo que os dados estejam disponíveis para uso e reutilização e proteção [...];
- Maior velocidade e alcance de acesso, compartilhamento de dados e outras pesquisas [...].

Para Higgins (2011, 2018), a CD progrediu pelos estágios de desenvolvimento de uma disciplina ao compreender dimensões técnicas e teóricas, e se estabeleceu como parte da complexidade emergida na área da CI. A CD envolve ações de manutenção e preservação da informação, por meio de uma gestão ativa que evita ameaças a longo prazo e agrega valor ao objeto digital (DCC, 2019).

Para suprir tais demandas, um modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital (CVCD) foi desenvolvido por Higgins, em 2008, e incorporado pelo Digital Curation Centre (DCC). O modelo (Figura 1) explicita as etapas para implementação efetiva da CD, desde a criação da informação digital. [Tal modelo](#) é flexível e aplicável para diferentes organizações, que devem analisar e avaliar quais ações são efetivas para atender seus objetivos (DCC, 2019).

Figura 1 – Modelo de Ciclo de Vida da Curadoria Digital



Fonte: Traduzido de Higgins (2008)

O modelo CVCD é dividido em ações completas, ações sequenciais e ações ocasionais. As diversas ações executadas no tratamento da informação são essenciais para a preservação e o acesso aos recursos de informação digital, considerados o cerne da CD (SANTOS, 2014, p. 106). Além disso, a CD propicia maior qualidade da informação, para que o acesso e o compartilhamento sejam viabilizados ao longo do tempo.

Desse modo, entende-se que os recursos, as estratégias e os métodos do DI convergidos às ações da CD contribuem nos processos de tratamento da informação, em meio à complexidade dos sistemas. O planejamento orientado a partir de tal convergência assegura eficiência e eficácia do processo infocomunicacional. Conseqüentemente, o trabalho realizado pelo Ladri se baseou nessas perspectivas, com ações de organização, representação e apresentação da informação, na sua preservação e no seu acesso para a

digitalização de acervos museológicos e para a criação de ambientes digitais modelares de museus.

4 AÇÕES LABORATORIAIS DE DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO MUSEOLÓGICO SOB A PERSPECTIVA DA CONVERGÊNCIA ENTRE O DESIGN DA INFORMAÇÃO E A CURADORIA DIGITAL

As ações laboratoriais do Ladri são descritas neste artigo, pois os seus resultados fundamentam a análise da convergência entre o DI e a CD. Para explicar tais ações, foi utilizada parte da metodologia do Design Thinking (DT), na busca de sistematizar a capacidade humana de imaginar experiências e, assim, solucionar problemas em diversos contextos (BROWN, 2008). O DT é dividido em três fases: imersão, ideação e implementação (BROWN, 2008) que são iterativas - processo de repetição de uma ou mais ações, em que cada repetição possui uma ou mais iterações. Nas ações laboratoriais, as fases do DT se desdobraram da seguinte maneira:

Fase de imersão: compreensão dos problemas e das oportunidades diante das necessidades, latentes ou não, dos sujeitos na procura de soluções e/ou melhorias para determinado objetivo (BROWN, 2008; NAKANO; OLIVEIRA; JORENTE, 2018). Durante o processo de descrição física dos objetos museais, diferentes tipologias, características, cores, detalhes e tamanhos foram notados, o que configura um acervo heterogêneo.

Dessa maneira, a heterogeneidade dos objetos norteou os problemas encontrados nesta fase, que tiveram como objetivo elaborar diretrizes para o processo de digitalização, baseado no padrão Object ID, ao considerar as ações de: (1) organizar e agrupar os objetos por categorização, a fim de criar pontos de acesso; (2) desenvolver padrões para a descrição física; (3) desenvolver padrões para o registro imagético.

Fase de ideação: “[...] visa gerar ideias, usar a criatividade e alcançar inovações que possam solucionar o problema definido na fase de imersão” (NAKANO; OLIVEIRA; JORENTE, 2018, p. 748, tradução nossa). Para solucionar os problemas elencados na fase anterior, primeiramente, foram

estruturadas planilhas com o intuito de quantificar o acervo e para agrupar os objetos em categorias correspondentes à sua classificação (utensílios domésticos, utensílios de cozinha, relógios, entre outras).

Para a elaboração das categorias, foram utilizados o Tesouro de Objetos do Patrimônio Cultural nos Museus Brasileiros (FERREZ, 2016), as diretrizes Documentação e conservação de acervos museológicos (ACAM PORTINARI, 2010) e os conjuntos e subcategorias dos objetos museais já existentes no acervo, a fim de garantir a padronização, a representação e a recuperação da informação. De acordo com Garret (2010) e Petersson (2021), que classificam como matéria do DI a criação de agrupamentos e hierarquias, segue a síntese de categorias no Quadro 2.

Quadro 2 – Categorização para a dinâmica dos pontos de acesso

ACESSÓRIO DE MONTARIA	AMOSTRAS E FRAGMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Caçamba <ul style="list-style-type: none"> ○ Sapata (sinônimo) ● Espora <ul style="list-style-type: none"> ○ Chilena (sinônimo) ○ Esporim (sinônimo) ○ Roseta (sinônimo) ● Estribo <ul style="list-style-type: none"> ○ Arreio (sinônimo) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fóssil ● Fragmento de construção
	ARTEFATOS DE POVOS ORIGINÁRIOS
	<ul style="list-style-type: none"> ● Adorno ● Armas ● Instrumentos musicais ● Panela ● Recipiente
DOCUMENTOS	EQUIPAMENTOS DE COSTURA
<ul style="list-style-type: none"> ● Documento escrito ● Fotografia ● Gravura ● Pintura 	<ul style="list-style-type: none"> ● Máquina de costura ● Roca <ul style="list-style-type: none"> ○ Roda de fiar (sinônimo)
EQUIPAMENTO DE MEDIÇÃO	INSÍGNIAS
<ul style="list-style-type: none"> ● Balança ● Peso 	<ul style="list-style-type: none"> ● Broche ● Distintivo ● Medalha
INSTRUMENTOS MÚSICAIS	LAZER E DESPORTO
MÓVEIS	OBJETOS DE ARMARIA

<ul style="list-style-type: none"> ● Cadeira 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acessórios de armaria ● Armas ● Equipamento de defesa ● Instrumento de caça ● Munição
OBJETOS DE ILUMINAÇÃO	OBJETOS PECUNIÁRIOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Candeeiro <ul style="list-style-type: none"> ○ Lampião (sinônimo) ● Lamparina <ul style="list-style-type: none"> ○ Candeia (sinônimo) ● Lâmpada ● Lanterna ● Castiçal 	<ul style="list-style-type: none"> ● Apólice ● Cartão postal ● Cédula Moeda
OBJETOS RELIGIOSOS	RELÓGIOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Monsenhor Bicudo ● Objetos de culto ● Santos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Relógio <ul style="list-style-type: none"> ○ Acessório de interiores ● Relógio de bolso <ul style="list-style-type: none"> ○ Uso pessoal ● Equipamento de medição
REVOLUÇÃO DE 1932	SANTOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Arma ● Capacete ● Cartão postal ● Broche ● Distintivo ● Insígnias ● Medalha 	<ul style="list-style-type: none"> ● Crucifixo ● Nome do santo ● Objetos religiosos
TRABALHO	USO PESSOAL
<ul style="list-style-type: none"> ● Equipamento agrícola ● Equipamento de costura ● Equipamento de marcenaria ● Equipamento de pecuária ● Equipamento de pesca ● Equipamento para comunicação escrita <ul style="list-style-type: none"> ○ máquina de escrever 	<ul style="list-style-type: none"> Adorno Artigo de tabagismo Óculos Relógio de bolso Roupa
UTENSÍLIOS DE COZINHA	UTENSÍLIOS DOMÉSTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Almofariz <ul style="list-style-type: none"> ○ Pilão (sinônimo) ○ Socador de temperos (sinônimo) ● Bacia ● Balde ● Bule 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acessórios de interiores ● Relógio ● Decoração ● Ferro de passar <ul style="list-style-type: none"> ○ Ferro de passar roupa (sinônimo) ○ Ferro de engomar (sinônimo)

<ul style="list-style-type: none">● Caldeirão● Caneca● Canjirão● Chaleira● Fruteira● Louça● Moedor● Panela● Pichel<ul style="list-style-type: none">○ Jarra (sinônimo)● Pichorra● Tacho● Xícara	<ul style="list-style-type: none">● Jarro● Objeto de iluminação● Louça
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Ladri (2019)

No Quadro 2, apresentam-se as categorias gerais (título do grupo) e subcategorias específicas (sinalizadas pelo marcador preto) e seus sinônimos (marcador branco). Suas categorias e subcategorias seguem as informações e descrições recomendadas pelo padrão Object ID para identificação do objeto. Além disso, a criação do quadro de categorias é um meio para a padronização de pontos de acesso de assunto permitidos no software AtoM, como local, nomes e gênero.

Os pontos de acesso são hiperlinks que facilitam a navegação e levam aos resultados e, ainda, permitem a busca de objetos relacionados. Por exemplo, os pontos de acesso de assunto têm papel fundamental na representação do objeto, no acesso e no compartilhamento da informação, pois proporcionam melhor fluxo da informação e possibilitam interação dos sujeitos com a informação.

Ainda na fase de ideação, foi criado um modelo de descrição física para padronizar e sequenciar os elementos necessários para atender a heterogeneidade dos objetos e das competências individuais, uma vez que tal ação foi executada por diferentes integrantes do Ladri, como demonstra o Quadro 3:

Quadro 3 – Modelo para descrição física do objeto museal

<p>{nome da peça} de {material e cor}, de {ano ou local se houver, no caso do local, pode-se usar o adjetivo da localidade em questão; ex. prato alemão, lamparina francesa, se houver marca colocar também - da marca x}. A base {forma da base, descrição de qualquer detalhe presente na base da peça, inclusive na parte inferior}. O corpo da peça apresenta forma {descrição do corpo da peça - forma, detalhes, laterais, etc}. A parte superior {descrição de</p>

detalhes presentes na parte superior da peça}. Contém {**descrição de outros** detalhes e partes da peça}.

Fonte: Ladri (2019)

O modelo de descrição física dos objetos contribuiu para a organização e apresentação da informação disponibilizada no software AtoM, além de auxiliar na representação padronizada do objeto, de modo a garantir a qualidade das informações fornecidas.

Para os registros imagéticos, a captura de diferentes ângulos e o foco em detalhes foram determinados como critério padrão para a criação do objeto digital, bem como seguir as especificações das descrições físicas, conforme a Figura 2.

Figura 2 – Registro imagético do objeto museal “Relógio Silco”



Fonte: Ladri (2019)

A solução de design dos problemas encontrados na fase de imersão contemplou a organização da informação para que as representações textuais e imagéticas dos objetos resultassem em padronizações facilitadoras dos processos técnicos e, conseqüentemente, na melhoria da sua apresentação e sua recuperação.

Fase de implementação: processo de tornar as ideias tangíveis, por meio de modelos ou protótipos que representem a solução para o problema (NAKANO; OLIVEIRA; JORENTE, 2018). O fluxo de trabalho atendeu aos procedimentos: (1) utilizar o modelo de descrição física; (2) inserir a descrição física no AtoM; (3) utilizar a relação das categorizações para a criação de pontos de acesso; (4) fazer o upload dos objetos digitais para o Archivematica e interoperá-los com o AtoM.

Tais procedimentos seguidos foram fundamentais tanto para a organização da informação quanto para a representação e apresentação dos objetos, disponibilizados por meio das plataformas AtoM (descrição) e Archivemática (preservação dos objetos digitais), softwares gratuitos, de código aberto e em beta-perpétuo.

Destaca-se que as fases do DT foram executadas de maneira não linear e até simultâneas; assim, foi possível identificar aspectos de aprimoramento em cada etapa, seja ela da categorização, da descrição ou do registro imagético. É importante ressaltar que os procedimentos descritos em cada fase foram implementados no âmbito do próprio laboratório, devendo em futuro próximo ser expandidos às comunidades de interesse, por meio do ambiente digital do Ladri, como previsto para a sequência do projeto inicial.

Após a categorização dos pontos de acesso, a descrição física e o registro imagético dos objetos, as informações obtidas de cada objeto foram enviadas para o software AtoM, “um sistema de representação da informação documental via descrição arquivística” (BATISTA, 2018, p. 101). O AtoM contempla as informações (zona de identificação) e descrição do objeto (zona de conteúdo e estrutura, no subcampo âmbito e conteúdo) listadas no Object ID.

Pode, ainda, convergir textos e imagens, por meio da interoperabilidade com o Archivemática, um sistema de preservação digital, interoperável com o AtoM, que trata os objetos digitais para tanto (BATISTA, 2018). O upload dos registros imagéticos no Archivemática geraram os objetos digitais que foram linkados com a descrição inserida no AtoM. Nesse sentido, as ações de categorização, descrição física e registro imagético padronizam estruturas de representação da informação (Figura 3).

Figura 3 – Página no AtOM do objeto museal

Item H/90 - Bule de ágata (Preliminar)

Museu Histórico da Faculdade de Filo... > Interiores > Utensílio de Cozinha > Bule de ágata

Outros idiomas disponíveis

H-90 - Bule de ágata-2

CATEGORIAS
Agrupamento e hierarquia
Tipo de objeto (Object ID)

Registro Imagético
Critérios de capturas
Convergência à representação textual
Identificação visual (Object ID)

Informações
Recomendações de identificação
(Object ID)

Descrição física
Modelo de descrição
Recomendação (Object ID)

Pontos de acesso
Padrão de categorias e subcategorias
Hiperlinks

Zona de identificação	
Código de referência	BRMHFC-INT-UTECOZ-H/90
Título	Bule de ágata
Data(s)	• 12/31/1959 (Acumulação)
Nível de descrição	Item
Dimensão e suporte	Tridimensional - ágata; metal Altura: 19 cm Largura: 25 cm Profundidade: 17 cm

Zona do contexto	
Nome do produtor	Não identificado
Entidade detentora	Museu Unesp Marília
Fonte imediata de aquisição ou transferência	Doado por

Zona do conteúdo e estrutura	
Âmbito e conteúdo	Bule inglês de ágata na cor cinza e prata com detalhes em metal. A peça possui base circular em metal com dois furos, corpo em pedra ágata no formato côncavo, com detalhe de metal em alto relevo ao centro, contendo uma alça de formato semi circular, com ...
Avaliação, seleção e eliminação	Permanente
Ingressos adicionais	Sem ingressos adicionais

Zona de condições de acesso e utilização	
Condições de acesso	Acesso virtual.
Condições de reprodução	Sem restrições.

Zona das notas	
Nota	Nota de conservação: A peça possui alguns pontos de desgaste, detalhe de metal em alto relevo ao centro danificado.

Pontos de acesso	
Pontos de acesso - Assuntos	• Utensílio de cozinha • Bule
Pontos de acesso - Locais	• Marília, São Paulo, Brasil.
Pontos de acesso - Nomes	• Não identificado (Produtor)
Pontos de acesso de gênero	• Tridimensional

Fonte: elaborado pelos autores

O tratamento descrito atende as particularidades do Object ID, a partir de uma visão complexa para:

- Representação da informação: categoria e classificação dos objetos museais, inserção de pontos de acesso, descrição física e registro fotográfico;

- Preservação: utilização dos softwares AtoM e Archivematica;
- Acesso e compartilhamento: disponibilização das representações já curadas no ambiente Web.

Nas interfaces, são apresentadas todas as informações, as descrições e os registros fotográficos de cada objeto museal catalogado. Nelas, o DI contribuiu para que o ambiente digital fosse mais eficiente e eficaz, ao propor: a) plataforma multilíngue, aberta e *open source*; b) interfaces responsivas; c) disponibilização de acervos digitalizados; d) descrições físicas, registros imagéticos e pontos de acesso dos objetos museais do acervo; e) interoperabilidade entre sistemas de descrição e preservação.

O DI forneceu as estratégias teórico-metodológicas necessárias ao desenvolvimento e à aplicação prática das ações laboratoriais anteriormente descritas. Além disso, o modelo de CVCD proporcionou um melhor planejamento das ações de preservação e compartilhamento do acervo digitalizado, a partir do uso e da interoperabilidade que os softwares proporcionam aos objetos digitais tanto para a documentação e a descrição (AtoM) quanto para a preservação a longo prazo (Archivematica).

A CD, otimizada pelo DI, contribuiu para a representação e apresentação da informação, e tornou-a compreensível, apesar das complexidades dos sistemas informacionais e dos objetos museais. O DI, convergido às ações da CD, agregou valor sintático e semântico às representações dígito-virtuais do acervo em questão, e possibilitou uma melhor organização e compreensão das formas verbais e não verbais da informação (FRASCARA, 2004).

Por fim, para a escalabilidade do acesso e do compartilhamento da informação, a opção de utilizar o software AtoM possibilitará a disponibilização Web para a ampliação das comunidades de interesse e dos sujeitos informacionais, a partir de ambiente digital criado por seu intermédio, já em fase de construção.

Nessa tela, o DI fez emergir a CD a partir da elaboração de procedimentos técnicos das ações descritas anteriormente, com foco na organização, na representação e na apresentação da informação do acervo, e deve fazer emergir, também, melhorias no acesso e no compartilhamento em ambientes

digitais. A Figura 4 apresenta as contribuições da convergência entre o DI e a CD.

Figura 4 – Contribuições da convergência entre o DI e a CD



Fonte: elaborado pelos autores

A convergência das ações da CD com os recursos do DI contribuiu para a construção de interações, nas quais os integrantes de Ladri puderam criar padrões e significados, estimular a compreensão das mensagens e compartilhá-las em uma comunicação participativa. As ações da CD aprimoram os processos enquanto o DI subsidia o planejamento e a elaboração da informação, assim, se complementam multidirecionalmente (JORENTE; LANDIM; APOCALYPSE, 2021).

Dentre os principais resultados da aplicação deste estudo, destacam-se as possibilidades de digitalização de acervos museológicos, da apresentação e do compartilhamento em ambientes digitais mediante à convergência entre o DI e a CD, no escopo da CI. Busca-se, futuramente, contribuir para a aproximação

e a interação das comunidades de interesse com a comunicação museológica em ambientes digitais, que podem desempenhar seu papel cultural, informacional e social, por meio de participação efetiva no contexto web.

5 PORQUE A CONVERGÊNCIA ENTRE O DESIGN DA INFORMAÇÃO E A CURADORIA DIGITAL É IMPORTANTE PARA OS MUSEUS

As possibilidades oferecidas pela Web 2.0 e o crescente acesso à Internet atestam mudanças significativas no cotidiano dos indivíduos. Assim, a inserção de instituições culturais, como os museus, na Web é fundamental na contemporaneidade, através de ambientes digitais que propiciam novas formas de interação e comunicação.

Visto que o acervo do museu em questão é heterogêneo, a organização, apresentação e disponibilização da informação ali custodiada podem ser caracterizadas como um desafio aos profissionais da informação envolvidos nas atividades relacionadas ao acesso e à preservação. As ações de representação, preservação, acesso e compartilhamento da informação são executadas com maior precisão quando estabelecidas padronizações, o que garante eficiência e eficácia para a informação no ambiente Web.

O processo de digitalização do acervo museológico envolveu a categorização, a descrição física, o registro imagético e a criação de pontos de acesso. A dinâmica entre categorias e subcategorias para agrupar e hierarquizar permitiu a classificação do objeto museal em si e facilitou e orientou o acesso, o compartilhamento e a recuperação da informação, mediante a utilização de pontos de acesso. O modelo eleito para a descrição física garantiu padronização na representação textual do objeto e assegurou que as características e elementos principais não fossem negligenciados, além de reduzir subjetividades do indivíduo descritor. No registro fotográfico, os padrões para a captura resultaram no detalhamento do objeto e na convergência com a informação textual apresentada pela descrição física.

No contexto da utilização do AtoM, verificou-se suas potencialidades quanto ao registro informacional dos objetos museais de forma eficiente, bem como a sua interoperabilidade com o Archivematica, que se demonstrou

operativa. Ademais, a partir do compartilhamento público na Web, o acervo poderá ampliar seu acesso para comunidades de interesse e sujeitos informacionais.

O estudo contextualizou os recursos e as estratégias do DI, convergidos com a CD, na digitalização de acervos de museus para ambientes digitais na Web 2.0, interdisciplinar à CI. A partir do levantamento e dos estudos sobre a temática, tornou-se possível aprimorar as atividades relacionadas ao desenvolvimento, à execução e à conceitualização das ações realizadas no LADRI com as recomendações do padrão Object ID. As atividades resultaram, também, no livro “Acervo revisitado: intersecções e convergências no redesign de uma coleção díspare⁵”, que contempla a importância do DI e da CD para esses ambientes e que apresenta uma seleção de objetos digitais do acervo.

Considera-se estratégico para a CI convergir recursos e estratégias do DI e da CD, pois contribuem de forma ativa nas ações previstas no modelo de CVCD, bem como na organização, na representação e na apresentação da informação. Portanto, visa o acesso e o compartilhamento da informação na busca de uma experiência informacional iterativa, interativa e profícua, e, também, contribui para a documentação e preservação dos acervos museológicos.

Espera-se que, a partir deste estudo, perspectivas relacionadas às possibilidades de utilização do software Atom interoperável ao Archivematica sejam melhor exploradas, no processo de curadoria de ambientes digitais de museus. As potencialidades de tal convergência, aqui demonstradas, compreendem a busca por meios alternativos direcionados à solução de problemas informacionais e demandas contemporâneas de acesso ao patrimônio histórico e artístico, por meio de acervos digitais.

REFERÊNCIAS

ACAM PORTINARI. **Documentação e conservação de acervos museológicos**: diretrizes. Brodowski: Acam Portinari, 2010. Disponível em: <https://www.sisemsp.org.br/wp->

⁵ Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/272

content/uploads/2013/12/Documentacao_Conservacao_Acervos_Museologicos.pdf. Acesso em: 2 mar. 2022.

ABBOTT, D. What is digital curation? **Digital Curation Centre**, 2008.

Disponível em:

https://www.era.lib.ed.ac.uk/bitstream/handle/1842/3362/Abbott%20What%20is%20digital%20curation_%20_%20Digital%20Curation%20Centre.pdf?sequence=2. Acesso em: 2 mar. 2022.

BATISTA, L. S. **O redesign do Sistema Access To Memory (Atom) para a Curadoria Digital de acervos museológicos heterogêneos**. 2018. 175 f.

Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília, 2018. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/11449/154326>. Acesso em: 2 mar. 2022.

BORKO, H. Information science: what is it? **American Documentation**, [S.l.], v. 19, n. 1, 1968.

BOTTALLO, M. Diretrizes em documentação museológica. *In*: ASSOCIAÇÃO CULTURAL DE AMIGOS DO MUSEU CASA DE PORTINARI. **Documentação e conservação de acervos museológicos**: diretrizes. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, 2010. p. 48-79. Disponível em:

https://www.sisemsp.org.br/wp-content/uploads/2013/12/Documentacao_Conservacao_Acervos_Museologicos.pdf. Acesso em: 2 fev. 2022.

BROWN, T. Design Thinking. **Harvard Business Review**, 2008. Disponível em: <https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2022.

CASTELLS, M. A sociedade em rede: do conhecimento à política. *In*:

CASTELLS, M.; CARDOSO G. (org.). **A sociedade em rede do conhecimento à ação política**. Belém: Imprensa Nacional, 2005. p. 17-30.

Disponível em: <https://egov.ufsc.br/portal/conteudo/sociedade-em-rede-do-conhecimento-à-acção-política>. Acesso em: 2 mar. 2022.

CETIC.BR. **Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos equipamentos culturais brasileiros**: TIC Cultura 2018. São Paulo: CETIC, 2019. Disponível em: <https://cetic.br/media/analises/lancamento-pesquisa-tic-cultura-2018.pdf>. Acesso em: 2 fev. 2022.

DCC. **What is digital curation?** 2019. Disponível em:

<https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>. Acesso em: 2 mar. 2022.

FABBRI, A.; MACHADO, C. Informatização dos acervos dos museus como ferramenta de acesso. *In*: ASSOCIAÇÃO CULTURAL DE AMIGOS DO MUSEU CASA DE PORTINARI. **Documentação e conservação de acervos museológicos**: diretrizes. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura de São

Paulo, 2010. p. 26-29. Disponível em: https://www.sisemsp.org.br/wp-content/uploads/2013/12/Documentacao_Conservacao_Acervos_Museologicos.pdf. Acesso em: 2 mar. 2022.

FERREZ, H. D. **Tesouro de objetos do patrimônio cultural nos museus brasileiros**. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <http://tesauromuseus.com.br/download/tesouro.pdf>. Acesso em: 2 mar. 2022.

FRASCARA, J. **Communication Design: principles, methods and practice**. New York: Allworth Press, 2004.

GARRET, J. J. **The elements of User Experience: user-centered design for the web and beyond**. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010.

HIGGINS, S. Digital curation: the emergence of a new discipline. **The International Journal of Digital Curation**, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 78-88, 2011. Disponível em: <http://www.ijdc.net/index.php/ijdc/article/%20view/184>. Acesso em: 2 fev. 2022.

HIGGINS, S. Digital curation: the development of a discipline within information science. **Journal of Documentation**, [S.l.], v. 78, n. 6, p. 1318-1338, 2018. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JD-02-2018-0024/full/html>. Acesso em: 2 jan. 2022.

HORN, R. E. Information Design: Emergence of a New Profession. *In*: JACOBSON, R. E. (ed.). **Information Design**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999. Disponível em: <https://epdf.tips/information-design.html>. Acesso em: 20 fev. 2022.

ICOM. **Object ID**. ICOM, 2022. Disponível em: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/objectid/>. Acesso em: 20 fev. 2022.

JORENTE, M. J. V.; LANDIM, L. A.; APOCALYPSE, S. M. Convergências entre a Curadoria Digital e o Design da Informação no contexto pós custodial da Ciência da Informação. **Encontros Bibli: Revista eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da informação**, Florianópolis, v. 26, p. 1-19, 2021. Disponível em: <http://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/78692>. Acesso em: 4 fev. 2022.

JORENTE, M. J. V.; NAKANO, N.; BATISTA, L. S.; RODRIGUES, N. L. F. O Design da Informação na criação de um modelo para o Museu Afro Brasil: um estudo comparativo. **Brazilian Journal of Information Science**, [S.l.], v. 10, n. 2, p. 65-73, 2016. Disponível em: <http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/bjis/article/view/6042/4172>. Acesso em: 2 fev. 2022.

JORENTE, M. J. V.; SANTOS, P. L. V. A. C. Mídias de informação e comunicação e Ciência da Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 19, n. 1, p. 190-206, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pci/v19n1/12.pdf>. Acesso em: 2 jan. 2022.

JORENTE, M. J. V. **Tecnologia e design da informação: interdisciplinaridades e novas perspectivas para a Ciência da Informação**. Bauru: Canal 6, 2015.

JORENTE, M. J. V.; NAKANO, N.; PADUA, M. C. **A emergência do Design da Informação na contemporaneidade da Ciência da Informação**. 2. ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/190. Acesso em: 15 jan. 2022.

LADRI. **Arquivos e documentos particulares**. 2019.

MUSEUS EM NÚMEROS. **Cadastro Nacional de Museus / MinC**. Ibram, 2011. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/museus-em-numeros-volume-1/>. Acesso em: 2 fev. 2022.

NAKANO, N.; OLIVEIRA, J. A. D. B.; JORENTE, M. J. V. Design thinking as a dynamic methodology for information science. **Information and Learning Science**, [S.l.], v. 119, n. 12, p. 743-757, 2018. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ILS-07-2018-0061/full/html>. Acesso em: 8 mar. 2022.

OLIVEIRA, J. A. D. B. **A Ciência da Informação e o Design de Informação: perspectivas interdisciplinares**. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista, Marília, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/126604>. Acesso em: 2 fev. 2022.

OLIVEIRA, J. A. D. B.; JORENTE, M. J. V. Design da Informação e Ciência da Informação: uma aproximação possível. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 16., 2015. **Anais [...]**. João Pessoa: 2015. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/43876>. Acesso em: 11 fev. 2022.

PETTERSSON, R. **It depends: principles and guidelines**. Institute for Infology, Tullinge, Sweden, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/281810734_11_It_Depends. Acesso em: 2 fev. 2022.

SANTOS, T. N. C. **Curadoria digital: o conceito no período de 2000 a 2013**. 2014. 165 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/17324/1/2014_ThayseNataliaCantanhe

deSantos.pdf. Acesso em: 2 fev. 2022.

SARACEVIC, T. Ciência da Informação: origem, evolução e relações.

Perspectivas em Ciência da Informação, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, 1996. Disponível em:

<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/235>. Acesso em: 2 mar. 2022.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI).

Definições. Brasil, 2020. Disponível em: <http://sbdi.org.br/definicoes>. Acesso em: 2 mar. 2022.

INFORMATION DESIGN AND DIGITAL CURATION IN MUSEUMS' COLLECTIONS IN WEB

ABSTRACT

Objective: to analyze the contributions of the convergence between Information Design (ID) and Digital Curation (DC), interdisciplinary to Information Science (IS), in the context of laboratory actions of the collection of the Museum of the School of Philosophy and Sciences, São Paulo State University (Unesp), Marília campus. Specific objectives: list and present ID resources associated with DC actions in museum digital environments; report the dynamics between categorization and hotspots in creating hyperlinks; propose a model of standardized physical description; present the image registration process, contextualized in an experimental environment of the Research Laboratory in Design and Information Retrieval (Ladri), between 2017 and 2019. **Methodology:** the article is qualitative in nature based on the level of theoretical-exploratory research. A bibliographic survey was carried out on the areas of IS, ID and DC to relate it to the theme of museums. Subsequently, this article presented the articulation of the theoretical foundation with the laboratory actions performed in the collection. **Results:** the possibilities of digitization, presentation and sharing of museum collections in digital environments through the convergence between ID and DC within the scope of IS are highlighted. The digitization of collections stands out, consisting of three actions linked to the adjacent museum: categorization, physical description and image registration. **Conclusions:** it was found that the practices for the development, execution and conceptualization of the digitization of the museological collection were improved by the resources of the ID and the DC actions that, converged, actively act for the organization, representation and presentation of the information, enhancing its access and sharing, and contribute to the documentation and preservation of memory and culture.

Descriptors: Museums. Information Design. Digital curation. Digital environments

DESIGN DE LA INFORMACIÓN Y CURACIÓN DIGITAL EN ACERVOS MUSEOLÓGICOS EN EL CONTEXTO WEB

RESUMEN

Objetivo: analizar las contribuciones de la convergencia entre el Design de la Información (DI) y la Curación Digital (CD), interdisciplinario a la Ciencia de la Información (CI), en el contexto de las acciones laboratoriales del acervo del Museo de la Facultad de Filosofía e Ciencias (FFC) de la Universidad Estadual Paulista (Unesp). Objetivos específicos: listar y presentar los recursos del DI asociados a las acciones de la CD en los entornos digitales de museos; verificar la dinámica entre la categorización y los puntos de accesos en la creación de hiperlinks; proponer un modelo de padronización para la descripción física; presentar el proceso de registro imagético, contextualizados en entorno experimental de el Laboratorio de Pesquisa em Design y Recuperação de la Información (Ladri), entre 2017 y 2019. **Metodología:** el artículo es de naturaleza cualitativa fundamentado en el nivel de pesquisa teórica-exploratoria. Un levantamiento bibliográfico fue realizado acerca de las áreas de la CI, de lo DI y de la CD para relacionarlos con la temática de museos. Posteriormente, el artículo ha presentado la articulación de la fundamentación teórica con las acciones laboratoriales realizadas en el acervo. **Resultados:** las posibilidades destacadas son de la digitalización, de la presentación y del intercambio de los acervos museológicos en entornos digitales, frente a la convergencia entre el DI y la CD en el ámbito de la CI. Destaca la digitalización de acervos, que consta de tres acciones vinculadas al objeto del museo: categorización, descripción física y registro imagético. **Conclusiones:** se constató que las prácticas de desarrollo, ejecución y conceptualización de la digitalización del acervo museológico fueran mejoradas por los recursos de lo DI e por las acciones de la CD que, confluidos, actúan activamente para la organización, representación y presentación de la información, potencian su acceso e intercambio, y contribuyen para la documentación y preservación de la memoria y la cultura.

Descriptor: Museos. *Design* de la Información. Curación Digital. Entornos digitales.

Recebido em: 10.03.2022

Aceito em: 28.06.2022