



Universidade Federal de Sergipe



# NOÇÕES BÁSICAS DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA EM CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS, ARTES E LETRAS.

Prof.ª Drª Janaina Cardoso de Mello (DHI-UFS)

Prof.ª Me. Priscila Maria de Jesus (DMS-UFS)

# Inovação

- Ato de lançar algo novo, é uma das mais difíceis tarefas do empreendedor. Exige não só a capacidade de criar e conceitualizar, mas também a capacidade de entender todas as forças atuantes no ambiente. A novidade pode ser desde um novo produto até um novo sistema de distribuição, até um método para desenvolver uma nova estrutura organizacional.

# Empreendedorismo

- É o processo de criar algo novo com valor, dedicando o tempo e o esforço necessários, assumindo riscos financeiros, psíquicos e sociais correspondentes e recebendo as conseqüentes recompensas da satisfação e independência econômica e pessoal.

```
graph LR; A[Iniciativa] --> B[Organização]; B --> C[Reorganização];
```

Iniciativa

Organização

Reorganização



# Tecnologia

- Teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana (p.ex., indústria, ciência etc.).

# MCTI



- **Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicações (MCTIC)** foi criado em 15 de março de 1985. pertence à administração direta do governo federal do Brasil, responsável pela formulação e implementação da Política Nacional de Ciência e Tecnologia, e tem suas ações pautadas nas disposições do Capítulo IV da Constituição Federal de 1988.
- Abriga o patrimônio científico e tecnológico e seu desenvolvimento, a política de cooperação e intercâmbio concernente a esse patrimônio, a definição da Política Nacional de Ciência e Tecnologia, a coordenação de políticas setoriais, a política nacional de pesquisa, desenvolvimento, produção e aplicação de novos materiais e serviços de alta tecnologia.



# NTIC

- Tecnologias e métodos para comunicar surgidas no contexto da Revolução Informacional, "Revolução Telemática" ou Terceira Revolução Industrial, desenvolvidas gradativamente desde a segunda metade da década de 1970 e, principalmente, nos anos 1990. Ex: computadores pessoais, câmeras de vídeo ou foto, hds, pendrives, cartões de memória, telefonia móvel, tv por assinatura, internet, etc.



# Aplicação das NTICs

- O documento da Sociedade da Informação no Brasil (MCT, 2000) enfatiza a necessidade de uma metodologia adequada para introduzir as NTICs (novas tecnologias da informação e comunicação) na sociedade e na escola, contribuindo para a produção de bens e serviços, tomando decisões fundamentadas no conhecimento, aplicando criativamente as novas mídias e lidando positivamente com a transformação tecnológica acelerada.

®

®

®

®

®

# INPI



- Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) é o órgão que regulamenta os registros de propriedade intelectual (direitos do criador) e a viabilidade de marca, patente, desenho industrial, indicação geográfica, programa de computador, topografia de circuitos, transferência de tecnologia e informação tecnológica.

# Registro no INPI



- Regras, taxas, formulários, relatórios, informações em:  
<http://www.inpi.gov.br/>



BRASIL

Acesso à informação

Participe

Serviços

Legislação

Canais

Instituto Nacional da

**Propriedade Industrial**

Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior

Consulta à Base de Dados do INPI

[ [Início](#) | [Ajuda?](#) [Login](#) | [Cadastre-se aqui..](#) ]

» Consultar por: **[Base Patentes](#)** | [Pesquisa Avançada](#) | [Calendário](#) | [Finalizar Sessão](#)

### PESQUISA BÁSICA

*Forneça abaixo as chaves de pesquisa desejadas. Evite o uso de frases ou palavras genéricas.*

Contenha o Número do Pedido  ?

Contenha o Nº de Recolhimento da  
União - GRU  ?

Contenha o Nº do Protocolo  ?

Contenha  no  ?

Nº de Processos por Página :

Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro - RJ - CEP: 20090-910 | Rua São Bento, 1 - Centro - RJ - CEP: 20090-010



» Consultar por: Base Patentes | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (13/09/2017 às 07:49:36)**Pesquisa por:**

Todas as palavras: 'HISTÓRIA no Título' \

Foram encontrados **10** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **1**.

Pedido	Depósito	Título	IPC
BR 11 2014 001734 4	28/07/2012	MELHORA DA EFICIÊNCIA E PRECISÃO DA GEOCERCA COM BASE NA HISTÓRIA DO USUÁRIO	G01C 21/34
BR 10 2012 001740 7	26/01/2012	HISTÓRIA EM QUADRINHOS RASPÁVEL	B42D 15/00
BR 11 2013 009351 0	18/10/2011	SISTEMAS E MÉTODO DE FORNECIMENTO DE INFORMAÇÕES DE HISTÓRICO PARA PLURALIDADE DE VEÍCULOS, INTERFACE DE USUÁRIO DA HISTÓRIA DE VEÍCULO E ARMAZENAMENTO FÍSICO NÃO TRANSITÓRIO EM COMPUTADOR	G06F 17/00
PI 1006746-9	02/03/2010	AVALIAÇÃO DE INTEGRIDADE DE CONECTOR DE ENERGIA DE SOBRECARGA POR APLICAÇÃO DE DETECTORES DE HISTÓRIA TÉRMICA	H01R 33/945
PI 0921243-4	17/11/2009	FORNECIMENTO DE HISTÓRIA RECENTE COM RESULTADOS DE PESQUISA.	G06F 17/30
PI 0213829-8	01/11/2002	CONJUNTO DE JOGO, MÉTODO PARA RECRIAR UMA REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL DE UM CAPÍTULO DE UM LIVRO E ESTRUTURA DE JOGO PARA REPRESENTAR UMA HISTÓRIA BASEADA EM TEMA DE MÚLTIPLAS PARTES	A63F 3/00
PI 9906990-3	03/09/1999	SISTEMA DE GERAÇÃO DE CHARACTER POR COMPUTADOR EM UM SISTEMA DE COMPUTADOR PARA OFERECER MERCADORIAS, SERVIÇOS E/OU INFORMAÇÃO DE UM COMPUTADOR DE VENDEDOR, E, PROCESSOS IMPLEMENTADO POR COMPUTADOR PARA ENTREGAR MERCADORIAS COMPRADAS DE UM VENDEDOR, IMPLEMENTADO POR COMPUTADOR INTERATIVO PARA OFERECER MERCADORIAS, SERVIÇOS E/OU INFORMAÇÃO DE UM COMPUTADOR DE VENDEDOR, PARA FORNECER ANÚNCIO NO LOCAL DE ACESSO DE REDE DE UM COMPUTADOR DE PROVEDOR FIXO, IMPLEMENTADO POR COMPUTADOR PARA SABIDAMENTE MONITORAR NAVEGAÇÃO EM REDE E HISTÓRIA DE COMPRA DE UMA PLURALIDADE DE CLIENTES POR UM PROVEDOR FIXO, E PARA FORNECER OFERTAS DE VENDEDOR EXTERNO EM UM LOCAL DE ACESSO DE REDE DE UM COMPUTADOR DE PROVEDOR FIXO	G06F 17/00
MU 7502383-0	25/10/1995	MUSEU DINÂMICO INTERATIVO PARA OBJETOS DA HISTÓRIA DA MULHER	A63G 31/00
PI 9403762-0	14/09/1994	REVISTA EM QUADRINHOS COM OPÇÃO DO FINAL DA HISTORIA	B42D 1/00
PI 9007793-8	31/10/1990	PROCESSO PARA A MANUFATURA DE MATERIAIS FOTOSENSÍVEIS TENDO UMA HISTÓRIA DE BAIXO AQUECIMENTO	G03F 7/027



BRASIL

Acesso à informação

Participe

Serviços

Legislação

Canais

Instituto Nacional da

**Propriedade Industrial**

Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior

Consulta à Base de Dados do INPI

[ Início | Ajuda? ]

» Consultar por: Base Patentes | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (13/09/2017 às 07:51:42)

**Pesquisa por:**

Todas as palavras: 'GEOGRAFIA no Título' \

Foram encontrados **3** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **1**.

Pedido	Depósito	Título	IPC
PI 0513047-6	31/05/2005	APLICAÇÕES DE REDE BAYESIANA À GEOLOGIA E À GEOGRAFIA	G06F 17/00
MU 7602264-1	18/11/1996	"GLOBO TERRESTRE PARA ENSINO DE CIÊNCIA E GEOGRAFIA"	G09B 27/08
PI 8501407-9	28/03/1985	MATERIAL DIDÁTICO PARA APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA	G09B 1/06

Páginas de Resultados:

**1**

» Consultar por: Base Patentes | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (13/09/2017 às 07:52:31)**Pesquisa por:**

Todas as palavras: 'TURISMO no Título' \

Foram encontrados **17** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **1**.

Pedido	Depósito	Título	IPC
MU 9002664-0	22/12/2010	DISPOSIÇÃO CONSTRUTIVA APLICADA EM VEICULO DE TRACÇÃO MUSCULAR PARA VENDA, PUBLICIDADE, LANÇAMENTO, EXPOSIÇÃO, PASSEIO, LOCAÇÕES E TURISMO	B62K 7/00
MU 9002337-4	16/12/2010	DISPOSIÇÃO TÉCNICA INTRODUZIDA EM SISTEMA DE AR CONDICIONADO DESTINADO A TRANSPORTES COLETIVOS DE TURISMO OU DE CARGA DE PEQUENO PORTE	B60H 1/00
PI 0900262-6	16/02/2009	SISTEMA INTEGRADO APLICADO NO TURISMO URBANO REALIZADO POR ÔNIBUS E VEÍCULOS EQUIVALENTES	G08G 9/00
PI 0811959-7	14/05/2008	MÉTODO E SISTEMA PARA CRIAR ROTAS DE TURISMO ADAPTADAS PARA SEREM UTILIZADAS POR UM SISTEMA DE NAVEGAÇÃO PORTÁTIL.	G01C 21/20
MU 8303268-1	29/12/2003	PUBLITV-PAINEL INFORMATIVO PARA TÁBUA DE MARÉS, MERCHANDISING E TURISMO	G09F 13/02
PI 0201739-3	30/04/2002	MÉTODO APLICADO NO GERENCIAMENTO DO SETOR DE TURISMO CORPORATIVO	G06Q 50/14
PI 0100573-1	02/02/2001	MÉTODO E SISTEMA PARA PREPARAR CENTRO, PARQUE DE EXPOSIÇÕES, CONGRESSO E EVENTOS COMERCIAIS, INDUSTRIAIS, TURISMO E LAZER	E04H 3/10
PI 0004814-3	29/09/2000	SISTEMA DE INFORMAÇÃO E NEGOCIAÇÃO INTEGRADO AO TURISMO E ENTRETENIMENTO	G06F 17/30
PI 9704944-1	30/09/1997	ÔNIBUS, EM PARTICULAR UM ÔNIBUS DE TURISMO OU REGULAR, E, ESPELHO RETROVISOR EXTERNO PARA SER UTILIZADO COM UM ÔNIBUS	B60R 1/08
MU 7601350-2	09/05/1996	TOBOGÃ ELEVADIÇO PARA EMBARCAÇÕES DE TURISMO E LAZER	A63G 21/20
MU 7400907-9	22/04/1994	"SISTEMA DE TURISMO PARTICIPATIVO"	A63J 3/00
PI 9103020-0	10/07/1991	RECEPCIONAMENTO PRA AGÊNCIAS DE TURISMO E SIMILARES	G09F 19/00
PI 8604602-0	19/09/1986	MECANISMO DE SEGURANCA PARA VEICULO DE CARGA OU TURISMO	B60D 1/12
PI 8502340-0	07/05/1985	MECANISMO DE SEGURANÇA PARA VEÍCULO DE CARGA OU TURISMO	B62D 53/08
MU 6401599-8	21/09/1984	PROJETO DE TURISMO:HOTEL LOCALIZADO ENTRE OS PILARES E SOB A PONTE RIO-NITEROI	E04H 3/02
PI 8203017-0	24/05/1982	CHEQUE DE VIAGEM PARA TURISMO SEM IMPOSTOS	B42D 15/02
MU 5800523-4	28/04/1978	SISTEMA DE CADERNETA DE TURISMO	-

Páginas de Resultados:

**1**



Instituto Nacional da

**Propriedade Industrial**

Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior

Consulta à Base de Dados do INPI

[\[ Início | Ajuda? \]](#)[» Consultar por: Base Patentes | Finalizar Sessão](#)**RESULTADO DA PESQUISA** (13/09/2017 às 07:57:06)**Pesquisa por:**

Todas as palavras: 'LITERATURA no Título' \

Foram encontrados 3 processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página 1 de 1.

Pedido	Depósito	Título	IPC
PI 1002908-7	25/08/2010	MÉTODO E MEIO DE EXPOSIÇÃO E AQUISIÇÃO CONCOMITANTEMENTE DE LITERATURA DIGITAL	G06F 17/30
PI 0901709-7	11/05/2009	LIVRO LITERÁRIO EM TECIDO-UMA LITERATURA ECOLÓGICA	-
PI 0503465-5	09/08/2005	LIVRO ELETRÔNICO PORTÁTIL PARA LEITURA DE OBRAS DE LITERATURA, LIVROS TÉCNICOSE DIDÁTICOS	G06F 15/02

Páginas de Resultados:

**1**

» Consultar por: Base Programas | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (13/09/2017 às 07:59:19)**Pesquisa por:**

Todas as palavras: 'MUSEU no TituloPrograma' \ Foram encontrados **2** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **1**.

Pedido	Depósito	Título
BR 51 2015 000560 0	08/06/2015	MUSEU INTERATIVO
BR 51 2014 000519 4	19/05/2014	"SISTEMA DOCUMENTAL INFORMATIZADO, DO MUSEU PAULISTA/USP"

Páginas de Resultados:

**1**



BRASIL

Acesso à informação

Participe

Serviços

Legislação

Canais

Instituto Nacional da

**Propriedade Industrial**

Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior

Consulta à Base de Dados do INPI

[ Início | Ajuda? ]

» Consultar por: Base Programas | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (13/09/2017 às 08:01:03)

**Pesquisa por:**

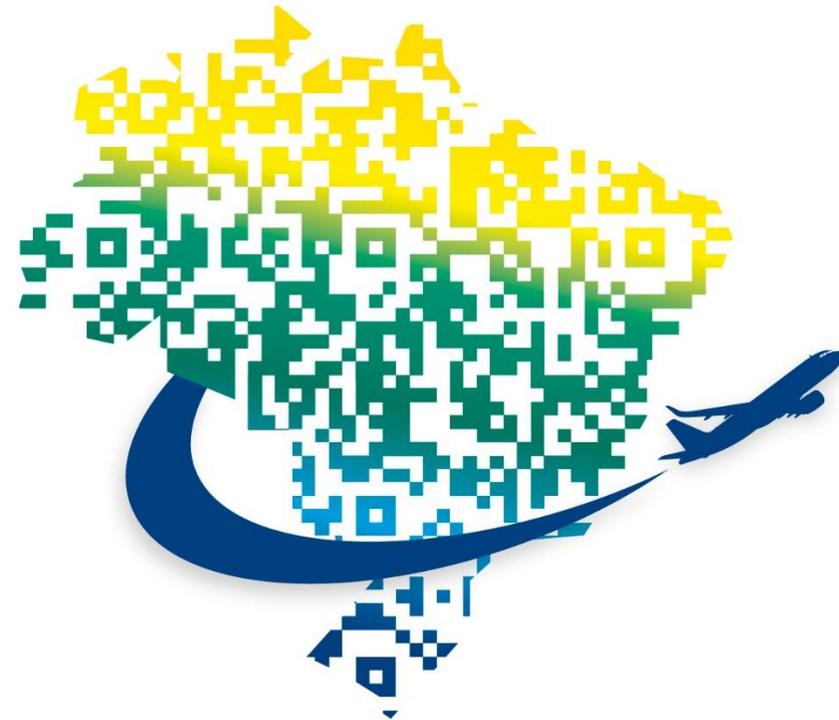
Todas as palavras: 'ARTE no TituloPrograma' \ Foram encontrados **6** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **1**.

Pedido	Depósito	Título
BR 51 2016 000925 0	21/07/2016	HIPERGPS: PLATAFORMA DE GEOLOCALIZAÇÃO PARA ARTE E TECNOLOGIA
BR 51 2015 000159 0	27/02/2015	AVARTEA - AMBIENTE VIRTUAL DE ARTE-EDUCAÇÃO AMBIENTAL
BR 51 2014 001314 6	04/11/2014	ARTHRON CULT - SISTEMA DE GERENCIAMENTO E TRANSMISSÃO DE FLUXOS MULTIMÍDIAS EM REDE (STREAMING) APLICADO À ARTE, CULTURA E TECNOLOGIA
04117-6	18/10/2001	ACERVO - CATALOGAÇÃO DE OBRAS DE ARTE E PUBLICAÇÕES
03128-6	05/06/2000	SESINHO 500 ANOS DE ARTE
01147-0	30/06/1995	DESIGN A ARTE PARA SER USADA

Páginas de Resultados:

**1**





**MAP TOUR**

# Aplicação de Inovação Tecnológica

- Uso de tecnologias existentes ou suas adequações para finalidades diferenciadas.
- Deve se levar em conta:
  1. Linguagem;
  2. Layout;
  3. Funcionalidade.

Na atualidade as tecnologias mobile tem ganhado grande destaque, uma vez que a grande população já dispõe da ferramenta, os smartphones.

# Realidade Aumentada



- Produz imagens e efeitos em três dimensões a partir de superfícies ou locais. Nesse universo, seria como uma sobreposição de um objeto ou imagem virtual tridimensional, que foram geradas por um computador a partir da modelagem da mesma, no plano real, por meio de *smarthponhes*, *tablets*, e outros. Comparado ao QR Code, a realidade aumentada se diferencia pois projeta na tela uma imagem que não é real, mas dialoga com o que está no seu entorno. Pode trazer possibilidades educativas e comunicacionais variadas, sobretudo no campo museal, ao recriar ambientes e objetos que não estejam na sua totalidade, dando ao visitante de poder ver como ele era anteriormente.



# Realidade Virtual



- Consiste em uma tecnologia que possibilita a interação ente um usuário e o sistema operacional, criando o máximo de sensações de “realidade” possíveis por meio de ferramentas computacionais.





# QR Code



- Consiste em um código de barras em duas dimensões que possibilita o visitante acessar mais informações sobre o acervo. Pode ser considerada uma tecnologia de baixo custo, uma vez que não precisa de profissionais específicos para a sua geração e manutenção, como no caso da realidade aumentada e da realidade virtual, que é necessário um rol de profissionais que vão de programadores, modeladores, direção de arte, entre outros.
- Sites criam gratuitamente os códigos na internet.

# Games



- Para o desenvolvimento de *games* de computadores ou para celulares, o investimento pode ser alto pois é necessário uma equipe de profissionais específicos para a sua confecção. No entanto, a internet dispõe de aplicativos específicos e fáceis de utilizar para a criação de jogos, sendo necessário para isso que o seu desenvolvedor conheça um pouco de programação.
- Na atualidade existem alguns aplicativos para o desenvolvimento de jogos gratuitos na internet como o *Construct* e o *Game Maker*.

# Banco de Dados (BD)



- Segundo Korth (1994), Banco de dados “é uma coleção de dados inter-relacionados, representando informações sobre um domínio específico”.
- Já um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD) é um software capaz de gerenciar as informações do BD.
- Deve-se buscar a inovação na sistematização de conhecimentos e dados para áreas carentes desses recursos.

# Aplicativos mobile



- São softwares desenvolvidos para alcançar objetivos específicos por meio do uso de *smartphones*, pode ser tanto na plataforma IOS ou Android.

## Vantagens:

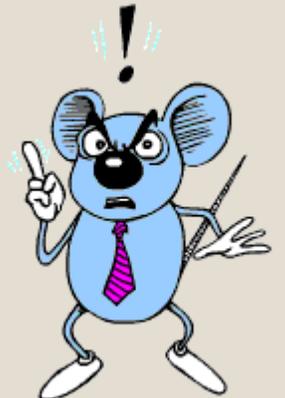
1. Uso de recursos do próprio celular como câmeras, GPS, bluetooth entre outros;
2. Armazenamento de informações off-line;
3. Facilidade de uso.

# Tipos de APP Mobile



- Entretenimento;
- Informação: conteúdos atualizados em tempo real ou que possuam uma utilidade de longa duração (guia de museu, turístico, promoções, etc.)
- Comunicação: aproximar e estabelecer contato entre usuários do mesmo dispositivo;
- Serviços: conteúdo de forma rápida e simplificada como GPS, previsão do tempo, etc.

# O que não é Inovação Tecnológica?



# Como criar seu Plano de Desenvolvimento em Inovação Tecnológica - PDIT

- O Plano de Desenvolvimento em Inovação Tecnológica consiste em um método de agrupamento de informações que, uma vez diagnosticadas possibilitam o bom gerenciamento e desenvolvimento de uma Inovação tecnológica nas áreas das Ciências Humanas, Sociais, Letras e Artes.
- Para a sua aplicação é necessário que a equipe conheça e tenha uma noção de:
  - O que quer?
  - Como quer?
  - Para quem?
  - De que forma?

# Área de aplicação

- Consiste em diagnosticar as ausências e possibilidades de desenvolvimento inovador de tecnologias aplicadas nas áreas de Ciências Humanas, Sociais, Letras e Artes.
- Levantamento de tecnologias desenvolvidas para outras áreas que possam ser adaptadas para as áreas de Ciências Humanas, Sociais, Letras e Artes.

# Interface com o usuário

- Adequação da linguagem utilizada (terminologias) para o público a que se destina;
- Rapidez de acesso à informação;
- Utilização de layout atrativo e de fácil percepção;
- Facilidade de manuseio e acesso;
- Conteúdo claro e objetivos que atenda às necessidades de seu utilizador.

# NTIC-TOOLS

- Consiste na seleção de ferramentas inovadoras e dinâmicas que em uso com outras metodologias existentes nas áreas de Ciências Humanas, Sociais, Artes e Letras possibilite sua aplicação no desenvolvimento de produtos de inovação tecnológica. A exemplo de:
  1. Metodologia Q;
  2. APP Makr;
  3. 3D Bin;
  4. Plano de Desenvolvimento em Inovação Tecnológica - PDIT.

# Estratégia de Marketing

◦ Desenvolvimento e utilização de marketing de baixo custo:

1. Marketing de boca a boca:

2. Redes sociais:

3. Blogs e sites:

4. QR Codes:

5. Mala direta:

# Transferência Tecnológica

- É importante que a proposta de inovação tecnológica agregue um valor de uso capaz de atrair *stakeholders*, desde aqueles que apoiem financeiramente quanto atuem na distribuição gratuita dos produtos.
- Parcerias privadas mediante a compra de espaço para divulgação da marca;
- Parcerias com secretarias Estaduais e Municipais;
- Parcerias com Ministérios;
- Participação em editais e fomento.

# Atividades Fins

- Criação de um produto que possa ser replicável em outras realidades;
- Que possa ser passível de registro de propriedade intelectual;
- Se concretize como transferência tecnológica;
- Dinamize a área e a geração de conhecimento à área a qual se destine;
- Potencialize a adequação dos conhecimentos das áreas de Ciências Humanas, Sociais, Letras e Artes nas NTICs.

# Suportes executáveis

- Consiste no arrolamento dos recursos humanos e tecnológicos necessários para a execução do produto. O seu desenvolvedor deve ter conhecimento básico de NTICs que possibilite o diálogo e execução de projetos e atividades de inovação tecnológica. Dentre os principais suportes executáveis para o desenvolvimento tecnológico encontram-se:
  1. Acesso à internet;
  2. Equipamentos com configurações e softwares compatíveis com a demanda do seu projeto;
  3. Equipe multidisciplinar e com o apoio de programas de inovação científica e tecnológica.

# Execução de cronograma

- A partir do planejamento do produto a ser desenvolvido é necessário que as etapas de realização sigam um cronograma com no mínimo 12 meses de execução. Este deverá compreender distintas fases de criação, testes, adequações e difusão do produto.
- Durante o período de execução deve-se realizar prospecções nas bases de registro de produtos, como o INPI, WIPO e Spacenet para identificar se a ideia mantém sua originalidade.

# Recursos financeiros

- No momento de se pensar a implementação de um projeto de inovação tecnológica deve-se atentar para questões como:
  1. Um cronograma orçamentário compatível com a instituição, desde a implementação da tecnologia bem como sua manutenção ao longo dos anos, que deve estar prevista na dotação orçamentária;
  2. Utilização de tecnologias sociais (baixo custo, softwares livres);
  3. Fomento à bolsas PIBITI;

# Recursos financeiros

1. Concorrer a editais de fomento (Edital Universal do CNPQ, Observatório Cultural do Itaú, Prêmio Rodrigo de Melo Franco, Edital de apoio a projetos culturais de demanda espontânea – Sergipe, Editais FAPITEC, Prêmio de Arqueologia do IPHAN, Ibero Museus, Prêmio Samuel Benchimol e Banco do Estado da Amazônia, Editais Santander, Banco do Nordeste, Banco do Brasil).

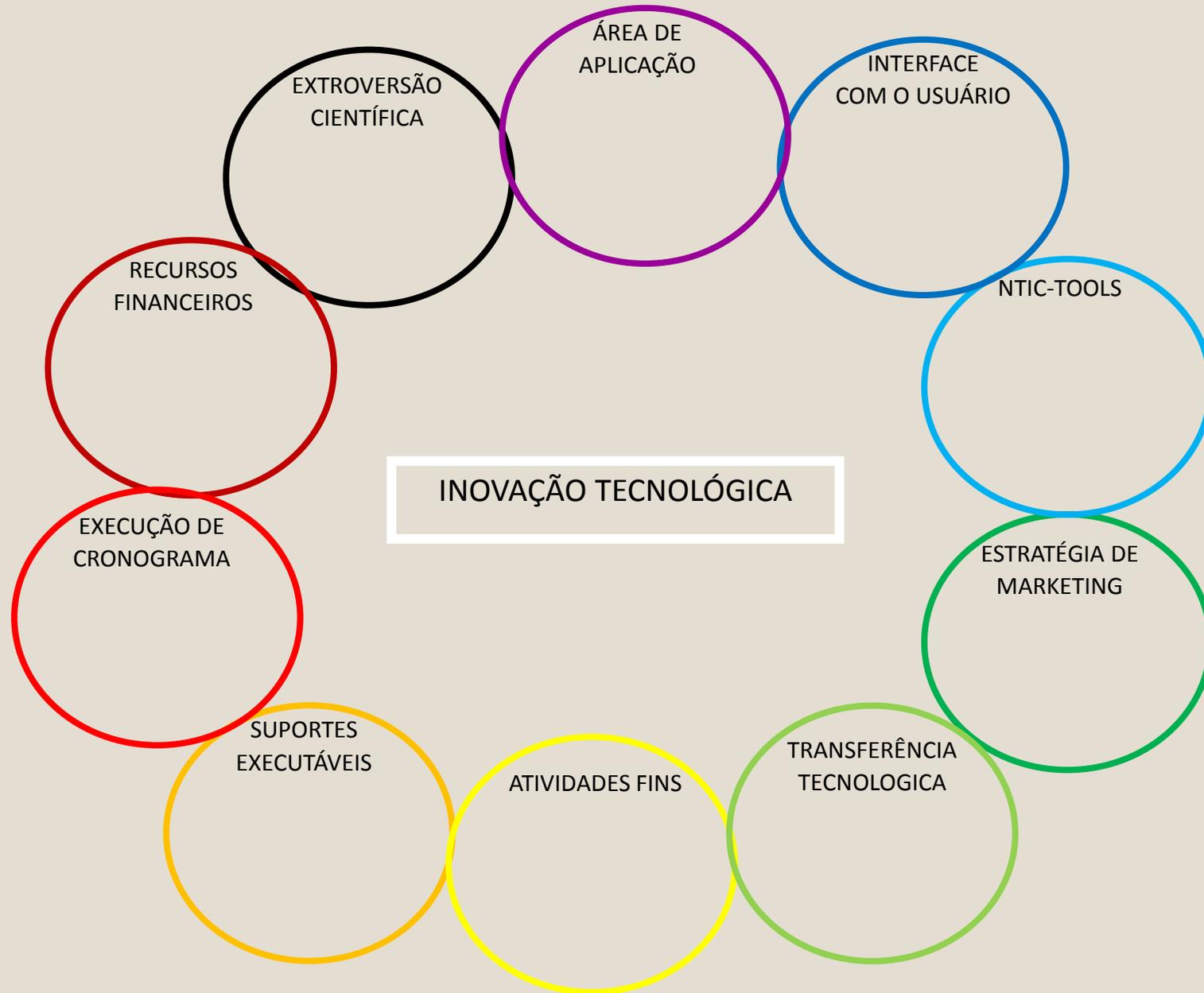
# Extroversão científica

- Relatórios Parcial e Final da pesquisa em inovação tecnológica desenvolvida;
- Levantamento de Periódicos e eventos científicos afins para publicação de artigos, relatos de pesquisa com os resultados obtidos;
- Participação de feiras de Ciência e Tecnologia;
- Realização de eventos locais para socialização das pesquisas desenvolvidas ou em desenvolvimento;
- Publicação de livros, capítulos de livros, e-books;
- Construção de sites e blogs para disseminação acadêmica;

# Extroversão científica

- Construção de vídeo documentários;
- Realização de oficinas para replicação dos conhecimentos em escolas, instituições culturais e outros.
- Criação de uma rede de colaboração em inovação tecnológica em Ciências Humanas, Sociais, Letras e Artes.

# Plano de Desenvolvimento em Inovação Tecnológica - PDIT



# Referências

- COMA, Laia; SANTACANA, Joan. *La apuesta digital*. In.: COMA, Laia; SANTACANA, Joan (coord.). **El m-learning y la educación patrimonial**. Gijón: Ediciones TREA, 2014.
- KORTH, H.F. e SILBERSCHATZ, A.; *Sistemas de Bancos de Datos*, Makron Books, 2a. edição revisada, 1994.
- LOCKER, Pam. **Conception d'exposition**. Pyramyd, 2011.
- TORRES, David Ruiz. **La realidad aumentada y su aplicación en el patrimonio cultural**. Gijón: Ediciones TREA, 2013.
- Fotos: Google
- Vídeos: Youtube e Vimeo

# Obrigada!

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Janaina Cardoso de Mello (DHI-UFS)  
[janainamello.ufs@gmail.com](mailto:janainamello.ufs@gmail.com)

Prof.<sup>a</sup> Me. Priscila Maria de Jesus (DMS-UFS)  
[priscilamdj@gmail.com](mailto:priscilamdj@gmail.com)

**Avalie nossa oficina:**



[pdit.ufs@gmail.com](mailto:pdit.ufs@gmail.com)