

090

DIVULGAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DA CIDADE DE PELOTAS VIA INTERNET. *Elisa R. Piedras, Antônio C. R. da Costa, Graçaliz P. Dimuro* (Escola de Informática, UCPel)

O trabalho Divulgação do Patrimônio Cultural da cidade de Pelotas via Internet está sendo desenvolvido num projeto interdisciplinar do grupo de pesquisa WPG - Grupo de Programação na Web - da Escola de Informática da Universidade Católica de Pelotas, o qual reúne alunos dos cursos de Informática, Arquitetura e Comunicação Social. Primeiramente, buscou-se desenvolver um tipo de estrutura - um site na web - que proporcionasse a divulgação de informações e ilustrações sobre os aspectos históricos, culturais, turísticos, arquitetônicos, econômicos, comerciais, educacionais e artísticos da cidade de Pelotas. Para isso, contactou-se diversos indivíduos e instituições da cidade, objetivando a obtenção de artigos, depoimentos e fotos que viriam compor o cenário e o conteúdo do site. Além disso, complementou-se o trabalho com a leitura de livros sobre a história e os costumes da cultura local, visando a construção de textos que explicassem resumidamente as fotos dos pontos turísticos da cidade, o que permite a qualquer usuário da Internet conhecer a cultura e as imagens de Pelotas. Logo, partiu-se para o trabalho de construção do site (<http://www.pelotas.tche.br>), utilizando-se html e o software Homesite, java script, e, para a criação e tratamento das imagens, os softwares Corel Draw e Adobe PhotoShop. Entretanto, o site vai além da área cultural, servindo também como plataforma para o desenvolvimento experimental de serviços de comércio eletrônico para empresas da cidade de Pelotas interessadas em apoiar as atividades do grupo de pesquisa, como por exemplo, a fábrica Fibramor (<http://www.pelotas.tche.br/industria/fibramor>). Assim, o projeto reúne em si diversas áreas do conhecimento e busca na síntese de todas elas a elaboração de um espaço cultural, educacional e comercial que divulgue uma cidade através da web, contando com os atrativos deste meio, como a multimídia e a interatividade. (Apoio CNPq / Fapergs / UCPel)