



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DESIGN

EVANDRO GABRIEL DOS SANTOS SANTANA

**FUTEBOL, MEMÓRIA E IDENTIDADE: um memorial digital do Trio de Ferro de
Pernambuco**

Recife

2025

EVANDRO GABRIEL DOS SANTOS SANTANA

**FUTEBOL, MEMÓRIA E IDENTIDADE: um memorial digital do Trio de Ferro de
Pernambuco**

TCC apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Recife, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Dr. Danilo Fernandes Vitorino

Recife

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santana, Evandro Gabriel dos Santos.

FUTEBOL, MEMÓRIA E IDENTIDADE: um memorial digital do Trio de Ferro de Pernambuco / Evandro Gabriel dos Santos Santana. - Recife, 2025.
77 p. : il.

Orientador(a): Dr. Danilo Fernandes Vitorino

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2025.
Inclui referências, apêndices.

1. Design digital. 2. Memória esportiva. 3. Identidade cultural. 4. Futebol pernambucano. I. Vitorino, Dr. Danilo Fernandes. (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

EVANDRO GABRIEL DOS SANTOS SANTANA

**FUTEBOL, MEMÓRIA E IDENTIDADE: um memorial digital do Trio de Ferro de
Pernambuco**

TCC apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Recife, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovado em: 18/12/2025.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Danilo Fernandes Vitorino (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Adailton Laporte de Alencar (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº Marcelo Penha (Examinador Externo)

AGRADECIMENTOS

A conclusão deste Trabalho de Conclusão de Curso representa não apenas o término de um projeto, mas também de um período de aprendizado não apenas em design mas também no meu fortalecimento como pessoa, pois o processo também foi marcado por momentos difíceis.

Um agradecimento à minha família, em especial aos meus pais, Vitória e Wellington, por serem a principal fonte de incentivo, compreensão e suporte incondicional durante todas as etapas da minha jornada acadêmica. Agradeço a Maria Eduarda pela companhia e por transformar as longas horas de dedicação em momentos de motivação. Um abraço especial à minha avó, Dona Nem, que sempre sonhou em me ver formado numa universidade.

Aos meus amigos, que apesar de não cursarem junto a mim, me acompanharam de perto durante esses anos. Agradeço pelas conversas, pelos conselhos e pelo suporte nos momentos mais desafiadores.

Profunda gratidão a Danilo, meu orientador neste projeto, pelo apoio ao tema, pelas instruções e principalmente pela confiança depositada em mim apesar do tempo curto.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte desse processo, o meu muito obrigado.

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um memorial digital interativo dedicado aos três principais clubes do futebol pernambucano: Sport Club do Recife, Santa Cruz Futebol Clube e Clube Náutico Capibaribe. A proposta surge da necessidade de preservar e organizar a memória esportiva regional, frequentemente invisibilizada devido à centralização midiática no eixo Rio–São Paulo. O projeto busca oferecer uma plataforma que valorize a história, as conquistas e os elementos identitários desses clubes. A metodologia utilizada baseia-se na adaptação do método de projeto de Bruno Munari (2008), reorganizado em seis etapas: pesquisa, coleta e análise de dados, geração de alternativas, seleção de alternativas, execução e conclusão. O processo envolveu levantamento histórico, curadoria de conteúdos e desenvolvimento de protótipos digitais, incluindo telas sobre a história e conquistas dos clubes. O resultado é um protótipo web que apresenta o patrimônio futebolístico pernambucano de forma clara, organizada e visualmente coerente, contribuindo para a preservação da memória regional e para o fortalecimento da identidade cultural ligada ao esporte.

Palavras-chave: design digital; memória esportiva; identidade cultural; futebol pernambucano.

ABSTRACT

This work presents the development of an interactive digital memorial dedicated to the three main football clubs of Pernambuco: Sport Club do Recife, Santa Cruz Futebol Clube and Clube Náutico Capibaribe. The project emerges from the need to preserve and organize regional sports memory, which is often made invisible due to the media centralization concentrated in the Rio-São Paulo axis. The memorial seeks to offer a platform that highlights the history, achievements and identity elements of these clubs. The methodology employed is based on an adaptation of Bruno Munari's (2008) design method, reorganized into six stages: research, data collection and analysis, generation of alternatives, selection of alternatives, execution and conclusion. The process involved historical investigation, content curation and the development of digital prototypes, including screens that present the clubs' history and achievements. The result is a web prototype that displays Pernambuco's football heritage in a clear, organized and visually coherent structure, contributing to the preservation of regional memory and to the strengthening of cultural identity related to the sport.

Keywords: digital design; sports memory; cultural identity; Pernambuco's football.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Justificativa.....	11
1.2 Objetivo geral.....	13
1.2.1 Objetivos específicos.....	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.1 Memória e registro histórico.....	14
2.2 Identidade cultural e pertencimento no futebol pernambucano.....	15
2.3 A construção midiática do espaço e sua influência.....	16
2.4 Regionalização da mídia e hegemonia Rio-São Paulo.....	17
2.5 Design digital e mediação da memória.....	20
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	23
3.1 Estrutura original do método de Bruno Munari.....	23
3.2 Justificativa para a adaptação metodológica.....	24
3.2.1 Natureza digital do artefato.....	25
3.2.2 Curadoria.....	25
3.2.3 Cultura e identidade.....	25
3.3 Estrutura da metodologia adaptada.....	26
3.3.1 Pesquisa.....	26
3.3.2 Coleta e análise de dados.....	26
3.3.3 Geração de Alternativas.....	27
3.3.4 Seleção de alternativas.....	27
3.3.5 Execução.....	27
3.3.6 Conclusão.....	27
4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	28
4.1 Pesquisa.....	28
4.2 Coleta e Análise de dados.....	30
4.2.1 Coleta de dados.....	30
4.2.2 Análise de dados.....	31
4.3 Geração de alternativas.....	32
4.3.1 Alternativas de fluxos de navegação.....	33
4.3.2 Primeiros esboços e rascunhos de telas.....	34
4.3.3 Grids.....	35
4.3.4 Wireframes.....	37
4.3.4.1 Tela Inicial.....	37
4.3.4.2 Tela geral de cada clube.....	39
4.3.4.3 Tela de lista de títulos.....	40
4.3.4.4 Tela das seções e títulos.....	41
4.3.4.5 Títulos estaduais.....	42
4.3.5 Explorações tipográficas.....	44
4.4 Seleção de alternativas.....	45
4.4.1 Fluxo de navegação.....	45
4.4.2 Grid.....	46
4.4.3 Wireframes.....	47

4.4.3.1 Tela inicial.....	47
4.4.3.2 Tela geral de cada clube.....	47
4.4.3.3 Tela de lista de títulos.....	48
4.4.3.4 Tela das seções e títulos.....	49
4.4.3.5 Títulos estaduais.....	50
4.4.4 Tipografia.....	51
4.5 Execução.....	51
4.5.1 Desenvolvimento da Tela Inicial.....	52
4.5.2 Detalhamento da tela geral do clube.....	54
4.5.2.1 Aplicação estética e fundo personalizado.....	55
4.5.2.2 Organização do Conteúdo.....	56
4.5.3 Detalhamento da tela de lista de títulos.....	56
4.5.3.1 Estrutura Visual e Funcional.....	57
4.5.4 Detalhamento das telas de seções e títulos.....	57
4.5.5 Detalhamento da tela de títulos estaduais.....	59
4.6 Conclusão.....	60
5 RESULTADOS.....	62
5.1 Visão geral do protótipo.....	63
5.2 Tela inicial do memorial.....	63
5.3 Telas gerais dos clubes.....	64
5.4 Telas das seções de História e Identidade.....	65
5.5 Telas das seções de Conquistas e Glórias.....	67
5.5.1 Resultado das listas de títulos (nacionais e interestaduais).....	67
5.5.2 Resultado das telas de títulos.....	68
5.6 Resultado das telas de títulos estaduais.....	71
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72
6.1 Limitações e sugestões para estudos futuros.....	72
REFERÊNCIAS.....	74
APÊNDICE A - Link de acesso ao protótipo do memorial digital.....	77

1 INTRODUÇÃO

O futebol no Brasil vai muito além de ser apenas um esporte, tornando-se uma das maiores expressões de paixão e identidade cultural do país. De acordo com Soares (1994), conforme o futebol foi apropriado pelas massas mais populares, também passou a constituir a matriz cultural do Brasil. Diante disso, percebe-se que o futebol no país é muito mais do que uma prática esportiva, sendo também uma peça importantíssima que compõe a identidade cultural do Brasil (Giulianotti, 2010).

No entanto, a visibilidade nacional do futebol é muitas vezes contada com um foco maior nos clubes do Sudeste, o que gera uma desigualdade midiática que acaba escondendo a memória e a rica história de outras regiões. É por isso que é importante registrar, preservar e valorizar o acervo dos clubes fora desse centro, que também são importantes.

Em Pernambuco, essa relevância atinge seu ápice no Trio de Ferro: Sport Club do Recife, Santa Cruz Futebol Clube e Clube Náutico Capibaribe (Figura 1). Esses clubes, com suas tradições centenárias, não apenas carregam a história da capital, mas são as expressões máximas de pertencimento e memória coletiva para o torcedor pernambucano (Helal, 2011), representando parte essencial do seu cotidiano.

Figura 1: Brasões do Sport, Santa Cruz e Náutico



Fonte: Adaptado pelo autor (2025).

A mídia teve papel importante nesse processo de democratização e integração do futebol na sociedade brasileira. O rádio, por exemplo, levou o esporte

a lugares remotos, incluindo mais pessoas na massa de entusiastas pelo futebol (Negreiros, 1997). Entretanto, a mídia também contribuiu para o processo contrário, a centralização do esporte, prestigiando os clubes do eixo Rio-São Paulo e banalizando os clubes de outras regiões (Del Priore, 2017).

O futebol, como expressa a própria sociedade (DaMatta, 1982), reflete as estruturas sociais e as relações de poder do país. O Brasil, na verdade, abriga diferentes ecossistemas do futebol, cada um com sua própria história e paixão regional, sendo Pernambuco um dos mais relevantes. No entanto, o Nordeste sofre historicamente com a falta de investimentos e o estigma de ser uma região atrasada. No esporte não é diferente: apesar de Sport, Santa Cruz e Náutico possuírem torcidas expressivas e conquistas históricas, sua relevância regional e impacto cultural raramente recebem a mesma profundidade na cobertura midiática nacional. Por conseguinte, os times pernambucanos sofrem com a falta de visibilidade e investimentos.

Nesse contexto, com o passar dos anos, a disparidade entre os clubes de cada região só aumentou. Isso deve-se, por exemplo, à falta de visibilidade, a qual afeta a captação de novos torcedores e patrocinadores, impactando diretamente no poder de investimento dos clubes, na sua infraestrutura, na qualidade técnica do elenco e, consequentemente, na capacidade de competir entre as melhores equipes do país por títulos importantes.

Além disso, a pouca atenção e a baixa repercussão midiática que os clubes pernambucano e seus feitos recebem afeta a forma como a história é contada e lembrada (Albuquerque Júnior, 2011), enfraquecendo os registros e levando ao surgimento dos chamados "torcedores mistos": "Ele tem por hábito torcer por dois times: um de seu estado, e outro de uma região diferente, sendo este último geralmente dos estados Rio de Janeiro e São Paulo" (Vasconcelos, 2011, p.13).

Em contrapartida, iniciativas recentes apontam para um movimento de fortalecimento da identidade regional (Canclini, 2019). A Copa do Nordeste, por exemplo, tornou-se um marco desse processo ao unir tradição, rivalidade e representatividade cultural. Suas transmissões alcançam altas audiências, mobilizam torcidas e evidenciam a força simbólica e econômica do futebol nordestino, mostrando o potencial da regionalização da mídia para valorizar uma produção cultural antes marginalizada.

Diante desse cenário, percebe-se que, apesar da riqueza histórica e simbólica dos três clubes do Trio de Ferro, não existe um memorial digital estruturado e unificado que apresente suas trajetórias de forma organizada e interativa. Os registros disponíveis encontram-se dispersos em diferentes mídias, desatualizados ou de difícil acesso, o que contribui para o apagamento gradual da memória coletiva e da identidade futebolística pernambucana. Assim, o problema central deste trabalho reside justamente nessa ausência de um espaço digital que preserve, valorize e torne visível essa história. A criação de um memorial digital surge, portanto, como uma proposta com potencial de fortalecer o pertencimento regional, democratizar o acesso à informação e reafirmar o papel cultural do futebol pernambucano.

1.1 Justificativa

A elaboração de um memorial digital dedicado ao Sport, Santa Cruz e Náutico se justifica pela importância histórica, cultural e social que estes clubes possuem na formação da identidade pernambucana. Esses times representam expressões de pertencimento, conexões afetivas e estão totalmente conectados ao cotidiano e à memória coletiva do torcedor pernambucano.

Segundo uma pesquisa O GLOBO/ Ipsos-Ipec realizada em 2025, os clubes nordestinos somam bons números no ranking das torcidas do Brasil, com Sport e Santa Cruz presentes entre os 20 clubes com as maiores torcidas do país. Além disso, Pernambuco possui 6 títulos nacionais, com clubes como Sport, Náutico, Santa Cruz e Retrô somando troféus em diversas divisões do Campeonato Brasileiro (Série A, B, C e D) e também na Copa do Brasil. Com a conquista da Série D pelo Retrô em 2024, Pernambuco tornou-se o primeiro estado do Nordeste a ter títulos em todas as divisões nacionais.

Embora os títulos das divisões inferiores recebam menos destaque na mídia, eles têm grande valor simbólico para torcedores e comunidades locais, especialmente em regiões fora do eixo Rio-São Paulo. Essas conquistas das Séries B, C e D fortalecem a identidade dos clubes e o sentimento de pertencimento dos torcedores, representando a capacidade competitiva e de reconstrução e a permanência dessas instituições em um sistema marcado por desigualdades estruturais.

Entretanto, apesar da rica tradição, a memória esportiva pernambucana encontra-se fragmentada e vulnerável ao apagamento, pois não existe hoje uma plataforma digital unificada que apresente a história dos três clubes com curadoria estruturada. Portanto, esse projeto apresenta uma proposta de centralização e curadoria, preenchendo esse espaço e unindo história e design digital. Dessa forma, a história do Trio de Ferro de Pernambuco pode ser conhecida de forma intuitiva (Canclini, 2019).

Outro fator que reforça a pertinência do projeto é o modo como a mídia esportiva brasileira historicamente privilegiou as equipes do sudeste, especialmente do eixo Rio-São Paulo (Figura 2), deixando de lado outras regiões e estados, inclusive Pernambuco (Del Priore, 2017; Araújo, 2022). Por conseguinte, os times pernambucanos sofrem com a falta de visibilidade e investimentos, além de terem suas trajetórias banalizadas ou esquecidas, o que reflete a desigualdade e a estereotipação histórica da região (Albuquerque Júnior, 2011; Araújo, 2022).

Figura 2: Clubes do eixo Rio-São Paulo



Fonte: Adaptado pelo autor (2025).

Nesse cenário, percebe-se que, com o passar do tempo, os registros dessas equipes podem ficar enfraquecidos e de difícil acesso ao público. Portanto, este trabalho demonstra-se necessário, pois através de um memorial digital pode-se levar esses registros a um público muito abrangente, concretizando-os em sua memória. Esse trabalho se revela importante, também, pelo seu potencial de contribuição para a mudança desse cenário de desigualdade e desvalorização.

Por fim, cabe destacar que a escolha do tema também se justifica por interesse pessoal do autor, que possui relação afetiva com o futebol pernambucano e identifica nesse projeto a oportunidade de unir vivências próprias com prática de design. Assim, o memorial torna-se não apenas um trabalho acadêmico, mas também um projeto de significado pessoal.

1.2 Objetivo geral

Propor a estrutura de um memorial digital interativo para os clubes Sport, Santa Cruz e Náutico, analisando como a curadoria e a organização de acervos históricos podem atuar como instrumentos de valorização cultural, preservação da memória coletiva e fortalecimento da identidade regional no futebol brasileiro.

1.2.1 Objetivos específicos

- Analisar as correlações entre o futebol nordestino e a cobertura midiática nacional, identificando lacunas na preservação da memória regional;
- Selecionar e categorizar marcos históricos e simbólicos fundamentais para a representação da identidade dos clubes no ambiente digital;
- Estruturar a lógica de organização do conteúdo e a hierarquia visual para facilitar a navegação;
- Desenvolver uma interface digital com foco no engajamento e que reforce a identificação cultural.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta as teorias e os conceitos fundamentais que sustentam o desenvolvimento do memorial digital. Nele são abordados temas como memória, identidade cultural, mídia e design digital. O objetivo é construir um embasamento teórico que oriente as escolhas feitas no projeto, para que o memorial vá além da aparência visual e tenha também uma construção fundamentada em discussões acadêmicas e culturais.

2.1 Memória e registro histórico

A discussão sobre memória e preservação cultural é fundamental para compreender a relevância de um memorial digital dedicado aos três principais clubes de Pernambuco. Segundo Halbwachs (1990), a memória não é apenas uma coleção de lembranças individuais, mas um fenômeno social construído coletivamente. Halbwachs (1990 apud Peres, 2021) entende que quanto mais forte é um grupo social, mais fortes tendem a ser suas memórias.

No contexto do futebol, essa memória coletiva se manifesta por meio das vivências comunitárias, nas tradições construídas ao longo de décadas e das narrativas compartilhadas entre torcedores, familiares e gerações. É nesse ambiente social que se formam e se perpetuam as identidades ligadas ao Sport, Santa Cruz e Náutico.

Além disso, Pierre Nora (1993) observa que a memória não se conserva de maneira automática, por isso, sociedades contemporâneas criam “lugares de memória” para impedir que histórias significativas desapareçam. Em uma perspectiva contemporânea, Ramos Filho (2025) destaca que a imersão nas redes digitais instiga novas formas de pensar e escrever a história. No futebol pernambucano, espaços como o Arruda, os Aflitos e a Ilha do Retiro (Figura 3, p. 15) personificam esses lugares que, segundo Nora (1993), surgem justamente quando a lembrança corre risco de fragmentação, pois, caso contrário, não haveria razão para a existência desses lugares. Esse conceito se aplica diretamente ao Trio de Ferro pernambucano, que tem boa parte de sua história dispersa em documentos pouco organizados.

Figura 3: Estádios de Santa Cruz, Náutico e Sport



Fonte: Montagem/Diário de Pernambuco (2020).

O sociólogo austríaco Michael Pollak (1992) acrescenta que a memória é seletiva e está sempre sujeita a transformações. Isso significa que o registro histórico não é apenas documentação, mas também interpretação. Jelin (2020) reforça essa perspectiva ao argumentar que a memória nunca é única ou permanente, existindo em cenários de luta onde diferentes atores disputam os sentidos do passado. Para a autora, nenhum acontecimento histórico está encerrado, pois cada novo presente traz pontos de vista que reativam ou silenciam memórias adormecidas. Pollak (1992) ainda destaca que lembranças são reconstruídas conforme passam pelas dinâmicas sociais, e determinados acontecimentos ganham maior visibilidade enquanto outros são esquecidos. Portanto, o registro e a organização desses acontecimentos, estruturados em uma plataforma digital, ajudam a sustentar a continuidade da identidade coletiva e a combater o apagamento de partes importantes da história.

2.2 Identidade cultural e pertencimento no futebol pernambucano

Diversos autores brasileiros destacam que o futebol está profundamente conectado à formação das identidades nacionais e regionais. Helal (2011) discute como as narrativas em torno do esporte são fundamentais para a construção do sentimento de pertencimento e para a afirmação das identidades locais. Na mesma linha, DaMatta (1982) aponta que o esporte produz formas de sociabilidade que reforçam vínculos comunitários e funciona como espelhos de valores sociais.

A identidade cultural pode ser entendida como um processo de construção coletiva que se forma a partir de narrativas, práticas, símbolos e experiências compartilhadas. Identidades não são essências fixas, mas construções históricas e sociais que emergem de relações entre grupos e contextos (Hall, 2006). No caso de Pernambuco, o futebol ocupa uma posição importante nesse processo, atuando como espaço de reconhecimento e pertencimento para amplos segmentos da população.

A relação entre identidade regional e futebol também encontra reforço nas análises de Albuquerque Júnior (2011), que discute a invenção histórica do Nordeste como categoria cultural. De acordo com o autor, a identidade nordestina é resultado de construções simbólicas que se afirmam em oposição a centros hegemônicos do país. Dentro dessa lógica, os clubes de Pernambuco funcionam como marcadores dessa diferença, expressando orgulho regional, resistência simbólica e valorização do local frente às narrativas dominantes da mídia esportiva concentrada no eixo Rio-São Paulo.

O futebol é constituído por uma estrutura complexa de sentidos, ações e representações sociais, especialmente no meio urbano (Mascarenhas, 2012). Em Pernambuco, essa estrutura aparece no modo como torcedores se identificam com bairros, estádios e tradições próprias de cada clube, reforçando vínculos afetivos e dando forma à identidade local.

2.3 A construção midiática do espaço e sua influência

Santos (2006) argumenta que os meios de comunicação de massa, como televisão, rádio e a internet tendem a se concentrar nos grandes centros urbanos e metrópoles. Essa concentração gera desigualdade na distribuição de notícias e infraestrutura de comunicação. Haesbaert (2014) aponta que no mundo contemporâneo, o controle do espaço não é apenas físico, mas também exercido através de redes de informação que podem isolar ou integrar determinados territórios. Com isso, a mídia reforça a importância dos grandes centros econômica, política e culturalmente, deixando as regiões periféricas como meros receptores de conteúdos produzidos fora de sua realidade local (Santos, 2006).

Santos (2006) destaca que a mídia não apenas transmite informações sobre o espaço, mas também constrói o imaginário sobre esse espaço. Ao dar mais

visibilidade a certos lugares, culturas e estilos de vida, a mídia estabelece uma identidade de lugar e influencia a sensação de pertencimento do cidadão. Girardi Júnior (2021) reforça que, hoje, essa influência é ainda mais profunda, pois as plataformas digitais decidem o que deve ou não ter visibilidade.

As narrativas midiáticas veiculadas a partir desses centros simbólicos ajudam a universalizar padrões culturais e de consumo, reforçando a centralidade cultural dos grandes polos, o que vai contra a diversidade regional (Santos, 2006).

Diante disso, fica claro que a mídia não apenas informa sobre os lugares, mas também cria imagens e percepções sobre eles. Quando a cobertura esportiva se concentra quase totalmente nos grandes centros urbanos, isso acaba reforçando a ideia de que apenas esses lugares são relevantes. Como consequência, clubes de outras regiões, como os do Nordeste, aparecem menos, têm menos espaço para contar suas histórias e, muitas vezes, ficam fora do imaginário nacional. Essa falta de visibilidade não afeta apenas a informação disponível, mas também o orgulho, a identidade e a forma como essas regiões se reconhecem culturalmente.

Nesse cenário, um memorial digital como o proposto neste trabalho ganha importância. Ao organizar e apresentar a história de Sport, Santa Cruz e Náutico, o projeto ajuda a fortalecer a memória esportiva pernambucana e oferece um espaço onde essas narrativas podem existir, circular e ser valorizadas, independentemente da cobertura limitada da mídia tradicional.

2.4 Regionalização da mídia e hegemonia Rio-São Paulo

O motivo de a mídia ter se concentrado tanto no Sudeste, principalmente no eixo Rio-São Paulo, não é coincidência. Essa área sempre teve mais poder político e econômico, e isso acabou moldando o futebol brasileiro e a forma como as pessoas se identificam com os times (Santos; Bolaño, 2016). A maioria dos grandes clubes se tornou "nacional" porque a mídia estava lá.

Na história do Brasil, a força do Rio de Janeiro e de São Paulo fez com que essa região fosse vista como a cara do desenvolvimento (Del Priore, 2017). Essa visão forte se espalhou por jornais, pelo rádio e pela televisão, que davam mais atenção aos jogos e eventos de lá.

O rádio foi fundamental nessa dominação. Emissoras grandes conseguiam alcançar o país inteiro, inclusive o Nordeste (Fonseca, 2014). Com isso, as pessoas

em outras regiões foram forçadas a consumir o futebol do Rio e de São Paulo. Isso fez com que torcedores distantes criassem uma identificação com esses times (Fernandes, 2021). O Flamengo é o maior exemplo, tornou-se o time com mais torcida no país, em parte, devido à atuação do governo de Getúlio Vargas durante o Estado Novo. Nesse período, o futebol foi utilizado estratégicamente como um instrumento político e de propaganda (Figura 4). Ao associar a imagem do clube a um projeto de identidade brasileira unificada, o regime acabou por beneficiar e impulsionar a popularidade do Flamengo em escala nacional (Coutinho, 2013).

Figura 4: Desfile de 1º de maio no estádio de São Januário



Fonte: Arquivo Nacional (1942).

O resultado desse processo foi que a mídia do Sudeste se tornou a principal, deixando o futebol de outras regiões, especialmente o Nordeste, de lado. O Nordeste passou a ser visto de forma estereotipada, ligado a uma posição de inferioridade (Albuquerque Júnior, 2011).

Nos anos 2000, as coisas começaram a mudar. Com a globalização, as pessoas, de forma curiosa, passaram a valorizar mais suas origens (Cabral, 2006). Vendo o monopólio da Rede Globo e a falta de atenção ao futebol nordestino, canais menores viram uma chance de mercado (Santos; Bolaño, 2016).

O Esporte Interativo (EI), ao comprar os direitos da Copa do Nordeste em 2013, usou a regionalização como sua principal tática. O canal decidiu não brigar com os gigantes, mas sim focar em um produto que estava esquecido,

apresentando-se como quem traria a "libertação" para essa falta de atenção (Araújo, 2022).

O EI e, depois, o NordesteFC/LiveMode, usaram o marketing popular (folkmarketing) (Lucena Filho, 2005). Eles pegaram símbolos e falas que já são muito fortes no Nordeste (Araújo, 2022), como o uso do sotaque e das artes regionais nas transmissões, conforme exemplificado na Figura 5. Isso serviu, em primeiro lugar, para criar identificação, usando elementos familiares para fazer o público se sentir representado (Santaella, 2008).

Figura 5: Peça de divulgação da semifinal da Copa do Nordeste do ano de 2017



Fonte: Esporte Interativo/YouTube (2017).

Também ajudou a conquistar o consumidor, pois ao se colocarem como defensores do Nordeste, os canais transformaram a transmissão em um ato de resistência contra o domínio do Sudeste, conquistando a lealdade dos torcedores que se sentiam ignorados (Araújo, 2022).

Além disso, deu força ao Movimento Anti-Misto nas arquibancadas, que não aceita torcer para times de fora, ao oferecer na Copa do Nordeste e em sua cobertura uma ferramenta para dar valor ao futebol da própria região (Vasconcelos, 2011). O sucesso da Copa do Nordeste e da mídia regional que a abraçou mostrou que valorizar o que é local, usando boas estratégias de comunicação, pode mudar a lógica do jogo e trazer muito mais visibilidade e desenvolvimento para uma região que, por muito tempo, foi deixada de lado no esporte nacional.

2.5 Design digital e mediação da memória

O design digital tem papel crucial na forma como narrativas históricas são organizadas, apresentadas e acessadas na atualidade. À medida que parte significativa da experiência cultural migra para ambientes digitais, designers assumem a função de mediadores entre o público e os conteúdos disponibilizados. O design de interação vai além do aspecto visual, ele envolve a criação de estruturas, comportamentos e formas de navegação que influenciam diretamente como as pessoas compreendem e se relacionam com informações no meio digital (Rogers, Sharp & Preece, 2013).

Nesse contexto, os princípios de UX (User Experience) e UI (User Interface) tornam-se fundamentais e indissociáveis. Enquanto a UX foca na jornada e na facilidade de uso, a UI é responsável pela aplicação dessa experiência através de elementos visuais, como cores e tipografia. Para garantir a eficiência dessa interface, Shneiderman (2016) estabelece princípios fundamentais conhecidos como as “Oito Regras de Ouro” (Figura 6).

Figura 6: Regras de ouro de Shneiderman

Critérios e princípios para o projeto de interfaces

• Regras de ouro (Ben Shneiderman)

1. Perseguir a consistência;
2. Fornecer atalhos;
3. Fornecer feedback informativo;
4. Marcar o final dos diálogos;
5. Fornecer prevenção e manipulação simples de erros;
6. Permitir o cancelamento de ações;
7. Fornecer controle e iniciativa ao usuário;
8. Reduzir a carga de memória de trabalho.

Fonte: Rosendy Jess Fernandez Galabo, adaptado de Shneiderman (2016).

Entre elas, destacam-se a busca pela consistência, permitindo que o usuário reconheça padrões em todo o memorial, e a oferta de feedback informativo, que favorece ao torcedor o entendimento de cada ação na plataforma. Ao reduzir a carga cognitiva, as regras de Shneiderman auxiliam para que a exploração da memória seja fluida e intuitiva. Segundo Norman (2008), o design vai além do utilitário,

alcançando o nível do Design Emocional. Para o autor, uma interface que gera prazer visual (nível visceral) e evoca memórias afetivas (nível reflexivo) é capaz de criar um vínculo muito mais profundo com o usuário, algo essencial para um memorial esportivo que lida com a paixão do torcedor.

Garrett (2011) explica que experiências digitais bem-sucedidas dependem de alguns pilares, tais como:

1. **Clareza:** É o que torna um sistema fácil de usar. A clareza diz respeito a quanto rapidamente o usuário entende para que o sistema serve e o que cada parte da tela faz. Um design claro evita confusões e não faz o usuário ter que adivinhar o que fazer. Para isso, é importante usar uma linguagem simples, botões e nomes bem definidos e uma comunicação visual direta, ajudando o usuário a se orientar logo no primeiro contato com a interface.
2. **Hierarquia:** É a organização visual que estabelece a importância relativa dos elementos de conteúdo e interação em uma interface. Por meio de recursos como tamanho, contraste, cor e posicionamento, o design hierárquico guia o olhar do usuário, indicando quais informações devem ser processadas primeiro e qual é o fluxo de navegação mais lógico.
3. **Organização:** Lida com a maneira estrutural e consistente pela qual o conteúdo é agrupado e distribuído no sistema. Um design bem organizado utiliza padrões consistentes de layout, categorias lógicas e modelos padronizados de apresentação de dados. A consistência é muito importante, se um elemento se comporta de uma maneira em uma tela, ele deve se comportar da mesma forma nas telas seguintes, por exemplo. Isso reduz a carga cognitiva do usuário e facilita a aprendizagem do sistema de navegação.

Artefatos digitais exigem decisões que facilitem a navegação, permitam ao usuário entender rapidamente onde está, como voltar, como avançar e como localizar as informações que procura, por exemplo.

Além da estética, o engajamento no ambiente digital pode ser potencializado por estratégias de gamificação. Zichermann e Cunningham (2011) definem a gamificação como o uso de mecânicas de jogos em contextos que não são jogos, visando fidelizar e cativar usuários. No caso de um memorial digital, essas mecânicas transformam o consumo passivo em uma experiência participativa, incentivando o torcedor a explorar o acervo de forma mais completa.

De acordo com Cohen e Rosenzweig (2006), o meio digital ampliou as formas de registrar e compartilhar memórias, criando novas possibilidades de preservação que superam limitações físicas de acervos tradicionais. Projetos como museus digitais, arquivos interativos e plataformas colaborativas permitem não apenas o armazenamento, mas também a reinterpretação contínua da história.

Além disso, Lévy (1999) aponta que o meio digital transforma a forma como consumimos cultura, tornando-a não linear e interativa. Para um memorial visual, essa lógica é essencial, pois o usuário percorre a história dos clubes não apenas por texto, mas por imagens, datas e conexões visuais que reforçam a compreensão.

O design digital também possui responsabilidade na preservação da memória regional. De acordo com Jenkins (2009), ambientes digitais permitem que comunidades culturais produzam suas próprias narrativas e escapem da dependência dos grandes veículos midiáticos. Em outras palavras, plataformas digitais ajudam a democratizar o acesso à memória, permitindo que histórias locais ganhem espaço mesmo quando negligenciadas pela mídia tradicional.

Assim, ao estruturar o memorial com base em princípios de UX, narrativa digital e curadoria visual, o projeto transforma conteúdo histórico em experiência interativa. A tecnologia digital não substitui o passado, ela cria novas formas de mantê-lo vivo, reforçando o papel do design digital como ferramenta cultural.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho caracteriza-se como uma pesquisa aplicada de natureza exploratória, utilizando uma abordagem qualitativa para a resolução de um problema projetual. Faz-se necessário, portanto, o uso de procedimentos adequados para sua elaboração, como coleta de dados e experimentação. Para tal, buscando selecionar os conteúdos mais relevantes para o memorial, será utilizada a pesquisa documental, na qual serão analisadas mídias como fotos, jornais e registros dos próprios clubes. Os dados coletados durante essa etapa serão analisados e organizados.

Diante do exposto, o processo de design adotado neste trabalho baseia-se no método projetual proposto por Bruno Munari (2008), cuja estrutura lógica e sequencial tornou-se uma das mais utilizadas no campo do design. O método organiza o processo criativo de forma coerente, fornecendo um caminho bem estruturado para a resolução de problemas projetuais. Formado por etapas sequenciais e adaptáveis, permite conduzir o processo de design de forma lógica e criativa. Apesar de ser mais comumente associado ao design gráfico e design industrial, sua natureza é flexível permite que seja rearranjado e reformulado para diferentes áreas do design, incluindo o design digital, que é a área em que se encontra este projeto.

Como mencionado, originalmente, as etapas propostas são voltadas principalmente para a criação de produtos físicos, contudo, Munari (2008) também defendia que o método não deve ser absoluto e que pode ser modificado conforme a necessidade do projeto. Por isso, entendeu-se necessária para o desenvolvimento deste trabalho, considerando sua natureza digital, uma adaptação metodológica, mantendo a estrutura lógica do processo no decorrer das etapas e condensando o método em uma menor quantidade de fases.

3.1 Estrutura original do método de Bruno Munari

Em sua forma completa, normalmente esse método é composto por 12 passos, conforme Figura 7 (p. 24): Problema (P), Definição do problema (DP), Componente do problema (CP), Coleta de dados (CD), Análise de dados (AD),

Criatividade (C), Materiais e tecnologia (MT), Experimentação (E), Modelos (M), Verificação (V), Desenho final (DF) e Solução (S).

Figura 7: Síntese de modelo de metodologia apresentado por Munari



Fonte: Luiz Carlos Teixeira, adaptado de Munari (1981).

As primeiras etapas dizem respeito à identificação e compreensão do problema. As etapas intermediárias tratam da pesquisa, experimentação e geração de soluções para o problema estudado. Já as últimas etapas são voltadas para a verificação e materialização do projeto, incluindo a produção final. No contexto deste trabalho, que trata-se de um artefato digital e imaterial, algumas dessas etapas tornam-se menos impactantes, especialmente as que falam da escolha de materiais ou desenho de construção, pois essas estão mais ligadas à produção de objetos físicos. Entretanto, a essência metodológica de Munari permanece, que é investigar, testar e solucionar.

3.2 Justificativa para a adaptação metodológica

O memorial digital sobre os clubes pernambucanos de futebol Sport, Santa Cruz e Náutico envolve alguns aspectos importantes: curadoria histórica, organização das informações, experiência do usuário, identidade visual e construção de interfaces. Ou seja, trata-se de um projeto em que o conteúdo e sua narrativa são tão importantes quanto sua forma, o que exige um método como o de Munari (2008),

capaz de lidar com aspectos conceituais e visuais. Dessa forma, a adaptação da metodologia foi crucial principalmente pelos seguintes motivos:

3.2.1 Natureza digital do artefato

O método original trata de materiais, técnicas de fabricação e construção, etapas que podem não conversar tão bem com um ambiente digital. Por isso, foi necessário substituir e condensar essas fases por estágios equivalentes no âmbito do design digital, como prototipagem, interfaces e navegação.

3.2.2 Curadoria

Artefatos como esse, que tratam de memória, exigem etapas de coleta, análise e filtragem de conteúdo bem elaboradas, quando comparado àqueles que são puramente visuais. Assim, a parte de pesquisa e seleção de conteúdo ganhou mais peso no processo.

3.2.3 Cultura e identidade

Por se tratar das relações de identidade futebolística pernambucana, a análise conceitual integrou reflexões sobre memória, pertencimento, identidade regional e mídia.

Para fins de transparência e para demonstrar a coerência entre o método original e a adaptação, apresenta-se a seguir um quadro comparativo (Quadro 1) que demonstra a relação direta entre as fases propostas por Munari (2008) e as fases reorganizadas para este trabalho.

Quadro 1: Resumo das etapas adaptadas

Etapas de Munari	Etapa adaptada no projeto	Objetivo
P, DP, CP, CD	Pesquisa	Entendimento do contexto e definição do problema
CD, AD	Coleta e Análise de dados	Reunir e filtrar informações e materiais visuais
C, E, M	Geração de alternativas	Criação e experimentação de soluções visuais

V, MT	Seleção de alternativas	Escolha da solução final e definição da identidade
DF	Execução	Produção do protótipo digital
S	Conclusão	Finalização e registro do processo

Fonte: Autoria própria (2025).

3.3 Estrutura da metodologia adaptada

As 12 etapas de Bruno Munari foram reestruturadas em 6 etapas, que organizam o processo projetual de forma clara, coerente e funcional para um produto digital. A seguir cada etapa é apresentada com seus respectivos equivalentes no método original e sua função dentro do projeto.

3.3.1 Pesquisa

Equivalência em Munari: Problema; Decomposição do problema; Componentes do problema.

Essa etapa abrange ao diagnóstico inicial e o estudo teórico que fundamentam o projeto. Abrange a compreensão do papel do futebol na cultura pernambucana, a relevância da memória esportiva, o impacto da mídia na identidade do torcedor e as relações entre design e preservação cultural.

3.3.2 Coleta e análise de dados

Equivalência em Munari: Coleta de dados; Análise de dados.

Após compreender o problema, inicia-se o processo de coleta de informações. São reunidos dados históricos e visuais sobre os três clubes, buscando definir o escopo do memorial. Esse processo é fundamental para evitar sobrecarga de informações e garantir que o memorial mantenha uma experiência fluida e equilibrada. A coleta envolve fontes como as páginas oficiais dos clubes, jornais e fotografias. A partir do material coletado, realiza-se a análise e organização dos dados, que servirão como base para as próximas etapas e influenciarão decisões estruturais.

3.3.3 Geração de Alternativas

Equivalência em Munari: Criatividade; Experimentação.

Nesta etapa desenvolvem-se as primeiras possibilidades visuais do memorial. São explorados layouts, combinações tipográficas, paletas de cores e diferentes estruturas de navegação. Protótipos iniciais e *wireframes* são produzidos no Figma, permitindo avaliar soluções, testar caminhos e visualizar como os conteúdos podem ser apresentados.

3.3.4 Seleção de alternativas

Equivalência em Munari: Modelo; Verificação

Após a experimentação, as alternativas são avaliadas criticamente para selecionar a solução final. A seleção considera aspectos como: clareza da comunicação, naveabilidade intuitiva e equilíbrio entre os três clubes. A partir dessa etapa define-se a identidade visual do memorial, incluindo tipografia, paleta de cores, proporções e layout.

3.3.5 Execução

Equivalência em Munari: Desenho final

Essa etapa corresponde à fase em que o projeto toma forma concreta. São produzidas as telas, definidas as hierarquias visuais, ajustados espaçamentos, proporções e elementos de interface. O protótipo web é construído no Figma, com o fluxo de navegação organizado para proporcionar uma experiência clara e intuitiva.

3.3.6 Conclusão

Equivalência em Munari: Solução

A etapa final consiste na revisão geral do projeto, refinamentos visuais, checagem da navegação e consolidação do protótipo. Aqui, apresenta-se o memorial digital coerente com os objetivos iniciais: preservar e valorizar a memória esportiva pernambucana, oferecendo uma experiência significativa ao usuário.

4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Para o desenvolvimento do memorial digital sobre o futebol pernambucano, seguiu-se uma adaptação da metodologia de Bruno Munari (2008), aplicada ao contexto do design digital. Será relatado o processo, o qual foi dividido em seis etapas: Pesquisa, Coleta e Análise de dados, Geração de Alternativas, Seleção de Alternativas, Execução e Conclusão. Essas etapas orientaram o desenvolvimento desde a compreensão do problema até a produção do protótipo. A seguir, pode-se acompanhar o desenvolvimento de cada uma dessas etapas.

4.1 Pesquisa

A etapa de Pesquisa constituiu o início estruturante do desenvolvimento deste projeto e teve como finalidade compreender o contexto histórico, cultural e comunicacional que molda o futebol pernambucano. Essa primeira fase resumiu-se na investigação do contexto histórico que abrange não só o futebol pernambucano, mas o Nordeste como um todo, já que os clubes da região compartilham processos semelhantes de formação de identidade e de representação no imaginário nacional. Inicialmente, buscou-se compreender como o futebol atua como elemento importante na formação da memória coletiva, identidade e pertencimento de um grupo. Além disso, buscou-se também entender como historicamente a mídia esportiva contribuiu para centralizar as atenções nos grandes clubes do eixo Rio-São Paulo, deixando os demais clubes, especialmente os de Pernambuco, em segundo plano. Essa dinâmica não apenas afeta a visibilidade dos clubes, mas também interfere na forma como suas histórias são registradas, narradas e preservadas.

A partir desse reconhecimento de contexto, a pesquisa avançou para a formulação do problema central que justifica o desenvolvimento do memorial digital: a ausência de um espaço organizado e contemporâneo que reúna, de forma visual e interativa, os elementos fundamentais da memória dos três principais clubes de Pernambuco. Embora Sport, Santa Cruz e Náutico possuam longas trajetórias, títulos relevantes e identidades visuais ricas, essas informações encontram-se dispersas em múltiplas fontes, como sites oficiais, arquivos jornalísticos, redes sociais, acervos físicos e blogs, o que dificulta a construção de uma perspectiva

geral e unificada. Dessa forma, viu-se a necessidade de reunir esse material de modo sistematizado, com curadoria e apresentação digital coerente, permitindo que o usuário compreenda a importância dos clubes.

Para orientar o levantamento de informações, foram definidas quatro perguntas norteadoras:

1. Quais elementos históricos e simbólicos definem a identidade do Sport, Santa Cruz e Náutico?
2. Quais símbolos e títulos são relevantes?
3. De que maneira esses elementos são documentados e disponibilizados ao público atualmente?
4. Como o design digital pode organizar esse conteúdo de forma clara, interativa e culturalmente expressiva?

Esses questionamentos ajudaram a definir o que precisava ser pesquisado e orientaram a busca pelas informações mais relevantes. Dessa forma, o memorial seria um projeto com sentido, narrativa e coerência, e não apenas um conjunto de informações reunidas.

Outro ponto importante dessa fase foi o estudo de referências teóricas sobre memória, design digital e regionalismo. Entender como experiências digitais podem preservar e transmitir memória ajudou a guiar futuras decisões sobre a interface, organização e estrutura geral do protótipo. A intenção foi garantir que o projeto final fosse capaz, de alguma forma, de representar a riqueza cultural presente na história dos clubes.

A frente contextual dedicou-se à compreensão da relação entre futebol, cultura e mídia. Para isso, foram analisados estudos sobre memória coletiva, como Halbwachs (1990) e Pollak (1992); pesquisas sobre identidade cultural e regionalismo, como Hall (2006) e Albuquerque Júnior (2011); além de trabalhos que investigam a centralização midiática no esporte brasileiro, como Del Priore (2017) e a dissertação de Araújo (2022).

Em resumo, essa etapa funcionou como base para o resto do processo. A partir da compreensão do contexto histórico e das reflexões teóricas realizadas, foi possível orientar o projeto de maneira mais consistente. Essa fase permitiu

estabelecer um propósito mais claro, que é usar o design para valorizar e preservar a memória do futebol pernambucano.

4.2 Coleta e Análise de dados

A etapa de coleta e análise de dados representou um ponto central no desenvolvimento deste projeto, pois foi a partir dela que se tornou possível transformar a pesquisa inicial em um conjunto concreto e organizado de informações que compõem o memorial digital. Diferente da fase anterior, que buscou compreender o universo cultural, histórico e simbólico do futebol pernambucano, essa etapa se concentrou na identificação, seleção e classificação dos conteúdos específicos que fariam parte do memorial.

4.2.1 Coleta de dados

A coleta foi estruturada em duas áreas: histórica e iconográfica. A frente histórica envolveu o levantamento de dados sobre a história e identidade dos clubes, buscando compreender não apenas acontecimentos em ordem cronológica, mas como cada instituição se formou, evoluiu e consolidou sua identidade ao longo do tempo.

A esfera iconográfica concentrou-se na coleta de imagens históricas: fotografias de estádios, versões antigas de escudos, mascotes e suas origens, troféus e registros visuais. Embora muitos desses materiais sejam antigos e de menor nitidez, foram considerados igualmente valiosos por possuírem autenticidade histórica e contribuírem para a preservação da memória dos clubes, que é um dos principais propósitos deste projeto. Essa etapa foi essencial, uma vez que o memorial possui natureza predominantemente visual e exige um repertório rico para apoiar as decisões de design.

Nessa etapa, para o levantamento histórico, documental e imagético, utilizou-se fontes variadas, visando garantia e autenticidade às informações reunidas. Entre os acervos escolhidos, destacam-se os sites oficiais dos clubes, arquivos de edições passadas de jornais como Diário de Pernambuco, Jornal do Commercio e Sport Ilustrado, que possuem registros consistentes sobre o futebol no estado desde o início do século XX. Também foram analisadas reportagens

contemporâneas e materiais multimídia de veículos jornalísticos, incluindo o “*GE Globo*”. Esses materiais ajudaram a reunir informações verificadas e contextualizadas sobre cada instituição.

4.2.2 Análise de dados

Coletados os dados, iniciou-se a etapa de análise. Nela, os dados foram classificados para compor a estrutura base do memorial.

Durante a análise do material coletado, também foram identificados conteúdos relevantes que, apesar de seu valor histórico e cultural, não fizeram parte da versão final do memorial. Entre esses conteúdos estavam listas de grandes ídolos de cada clube, campanhas marcantes de temporadas específicas, registros de partidas emblemáticas e aspectos ligados aos costumes das torcidas dentro dos estádios.

Esses temas foram reconhecidos como importantes, porém exigem uma pesquisa mais extensa e um aprofundamento que vai além do escopo definido para este projeto. O critério de priorização definiu que, para o estabelecimento de um memorial institucional, a história da fundação e os símbolos oficiais deveriam preceder os dados estatísticos e as trajetórias individuais de atletas. No entanto, esses conteúdos permanecem como possibilidades para expansões futuras do projeto, mas não fazem parte do recorte atual.

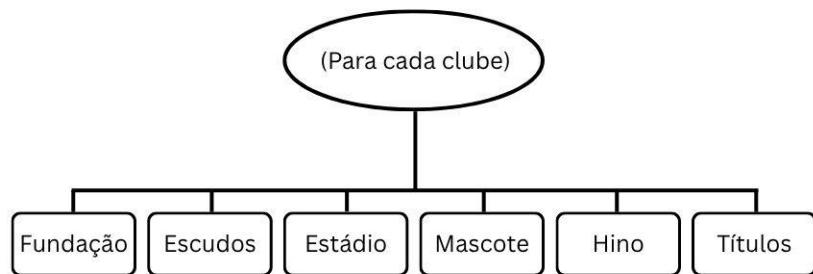
O objetivo foi priorizar os elementos que não mudam e que formam a base da história de cada clube. Dessa forma, a escolha do conteúdo buscou atender um público que deseja conhecer a origem e a importância das instituições, sem sobrecarregar a interface com dados que fugiriam do propósito de um memorial de preservação.

Em relação aos títulos, optou-se por apresentar uma quantidade reduzida ao invés de todos os títulos de todos os clubes. No caso do Campeonato Pernambucano, por exemplo, optou-se por apresentar apenas as três últimas conquistas de cada clube. Essa decisão está diretamente relacionada ao escopo do projeto, que neste momento se configura como um protótipo do memorial digital. Produzir a listagem completa de todas as edições ampliaria significativamente a complexidade do protótipo, exigindo mais tempo de desenvolvimento, maior volume de telas e novos módulos de navegação que ultrapassariam as limitações desta etapa.

Assim, a escolha por um recorte reduzido é uma estratégia projetual necessária para garantir que o memorial seja apresentado em uma versão clara, navegável e tecnicamente viável dentro dos prazos e do escopo acadêmico. A intenção, no entanto, não é substituir ou diminuir a importância das demais conquistas. Em uma futura versão completa, o memorial poderá incorporar todos os títulos oficiais, organizados de maneira mais ampla e detalhada, seguindo o mesmo padrão visual e estruturado aqui desenvolvido.

Nesse ponto, iniciou-se a etapa decisiva de transformar esse volume de informações em um conjunto coerente e utilizável dentro do memorial. Para isso, os dados foram classificados em grandes categorias definidas a partir da estrutura planejada do projeto, conforme a Figura 8.

Figura 8: Estrutura inicial base para o conteúdo do projeto



Fonte: Autoria própria (2025).

Essa categorização também garante consistência e padronização entre os três clubes, facilitando a navegação futura na interface.

Dessa forma, a etapa de coleta e análise de dados cumpriu sua função como pilar do projeto ao transformar um conjunto de informações dispersas em uma base estruturada e aplicável ao projeto. A partir disso, tornou-se possível avançar para as fases seguintes do processo metodológico, principalmente as relacionadas ao design e à produção da interface do protótipo.

4.3 Geração de alternativas

A etapa de geração de alternativas envolveu o processo criativo e experimental do design do memorial. O propósito desta fase é ampliar o campo de

possibilidades antes de reduzi-lo na etapa seguinte. A intenção é explorar, comparar e avaliar múltiplas abordagens visuais, estruturais e de navegação que possam atender às necessidades do memorial digital e do público.

4.3.1 Alternativas de fluxos de navegação

Um componente essencial da etapa de geração de alternativas foi a exploração de diferentes fluxos de navegação, entendidos como os caminhos percorridos pelo usuário para acessar as seções, compreender as informações e circular entre os clubes. A definição do fluxo é fundamental porque determina como o memorial se comporta como experiência, se é fluido, simples e intuitivo, ou se se torna confuso, fragmentado e cansativo. Por isso, diversos cenários foram simulados, cada um testando uma lógica de navegação distinta e alinhada aos objetivos do projeto.

- Uma alternativa consistiu em um fluxo totalmente unificado, no qual o usuário, ao entrar no memorial, encontrava um painel único contendo os três clubes, destaques e categorias agrupadas. Nessa estrutura, o usuário escolhe entre categorias (como “Estádio” ou “Títulos”) antes de escolher o clube. Esse fluxo tem a vantagem de reforçar a ideia de conjunto, mas geraria sobrecarga de informações na página inicial e confundiria a linha narrativa, especialmente quando o usuário buscasse navegar exclusivamente por um clube.
- Em seguida, foi explorada uma das alternativas mais promissoras. Nela, a navegação apresentava uma tela inicial unificada, mas com portas de entrada claras para cada clube. Após selecionar um deles, o usuário é direcionado para uma divisão organizada por categorias internas, sem perder a coerência com o conjunto. A partir desse ponto, ele poderia circular internamente pelas categorias do clube escolhido ou voltar facilmente à *home* para mudar de clube. Essa abordagem ofereceu um meio-termo equilibrado entre unidade e individualidade e preservou o contexto da experiência.
- Outra alternativa testada foi o fluxo baseado em navegação contínua por rolagem, no qual todos os conteúdos do clube selecionado eram organizados

em uma sequência longa vertical, por exemplo: fundação - estádio - títulos. Apesar de fluido na teoria, esse formato mostrou-se cansativo. Além disso, prejudicava o acesso pontual a informações específicas, uma vez que o usuário precisaria rolar longas distâncias até encontrar o que queria.

- Também foi pensado um fluxo com navegação primária por abas fixas, onde categorias ficavam sempre no topo da tela, permitindo alternância rápida entre elas. A solução funcionaria bem em telas maiores, mas apresentaria problemas no mobile, especialmente quando a quantidade de abas chegasse a cinco ou seis. Isso gera compressão do texto e dificuldades de toque.

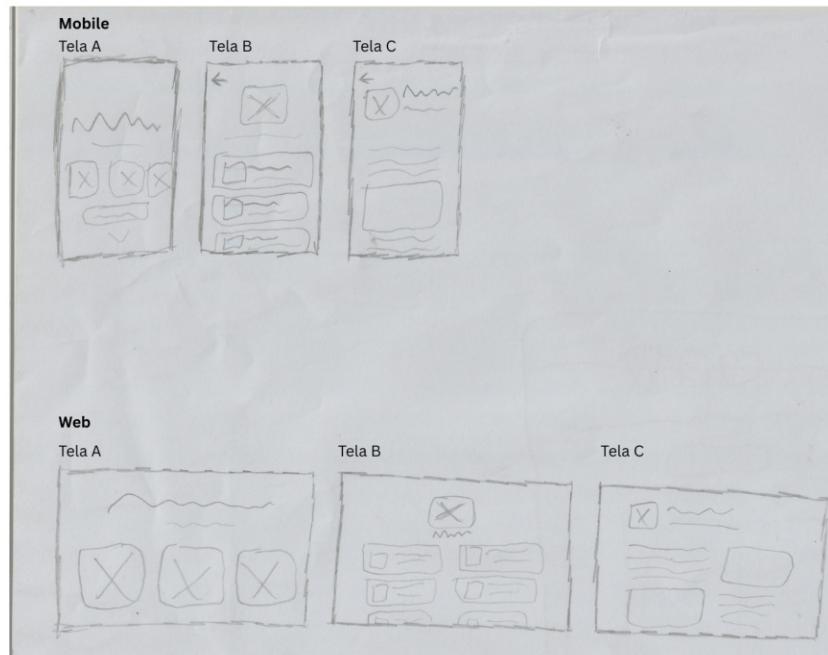
A análise desses fluxos permitiu compreender suas vantagens e limitações, revelando aspectos fundamentais da experiência desejada. Embora nenhuma opção tenha sido descartada sem critérios, algumas se mostraram mais adequadas ao equilíbrio entre clareza, identidade visual e fluidez narrativa. A partir dessa síntese, tornou-se possível avançar para a etapa de seleção das alternativas, na qual as melhores decisões foram combinadas e refinadas.

4.3.2 Primeiros esboços e rascunhos de telas

Antes da elaboração dos primeiros *wireframes* digitais, foi realizada uma etapa essencial de estudos preliminares através de esboços manuais e rascunhos no papel. Essa prática, comum em processos projetuais baseados em Munari (2008), possibilitou visualizar rapidamente diferentes possibilidades de organização do conteúdo e distribuição das informações sem investimento de tempo em detalhes gráficos. Os esboços serviram como terreno inicial para testar a hierarquia das informações, a posição de elementos-chave e também para experimentar diferentes estruturas de navegação.

Na parte superior da imagem a seguir (Figura 9, p. 35) estão os esboços para dispositivos móveis, representando três telas fundamentais do memorial: (A) a tela inicial, destinada à seleção do clube desejado; (B) a tela interna do clube escolhido, onde as categorias de conteúdo são apresentadas; e (C) a tela de detalhes, que exibe informações específicas de uma categoria selecionada. Na parte inferior da imagem estão os esboços equivalentes em versão web.

Figura 9: Esboços primordiais de telas



Fonte: Autoria própria (2025).

Esses rascunhos simples feitos a mão testam alternativas de hierarquia visual, proporção entre texto e imagem e possíveis formas de navegação em espaços reduzidos. Os desenhos permitiram avaliar rapidamente quais estruturas funcionavam melhor, especialmente em termos de clareza e fluxo.

Esses esboços, apesar de simples, tiveram papel essencial no processo projetual. Eles serviram como ponto de partida para refinar ideias, identificar limitações e orientar as decisões que seriam posteriormente testadas em *wireframes* digitais no Figma. O caráter experimental e de baixa fidelidade desse material permitiu explorar possibilidades antes de avançar para etapas mais detalhadas do design.

4.3.3 Grids

A construção do grid foi uma etapa essencial dentro da geração de alternativas, pois produtos digitais, como esse memorial, exigem organização e uma estrutura visual capaz de comportar imagens, blocos textuais e elementos de navegação. Por isso, foram elaboradas variações de grid (Figura 10, p. 36) que

visam uma futura solução responsiva, apresentando lógicas de distribuição para os formatos mobile e web. Entretanto, para a continuidade do projeto e viabilização da prototipagem de alta fidelidade, definiu-se que apenas um desses formatos seria selecionado para o desenvolvimento detalhado, conforme apresentado na etapa de seleção de alternativas.

Figura 10: Opções de grid - mobile ou web



Fonte: Autoria própria (2025).

Opção A: Grid Mobile (375 x 812 px)

Configuração testada:

4 colunas

Layout: Stretch

Margens laterais: 16px

Gutter: 16px

Essa opção foi explorada por ser uma configuração bastante utilizada em interfaces mobile, garantindo equilíbrio entre fluidez e simplicidade. O grid de 4 colunas permite testar diferentes formações de cards e blocos de texto. As margens de 16px ajudam a reforçar a respiração do layout, enquanto o gutter de 16px

mantém espaçamentos consistentes entre imagens, textos e botões. Essa opção ajuda a visualizar como o conteúdo do memorial se comportaria em um dispositivo de uso cotidiano do torcedor.

Opção B: Grid Web (1440 × 1024 px)

Configuração testada:

12 colunas

Center

Colunas com largura fixa: 65px

Gutter: 24px

Essa alternativa foi desenvolvida para avaliar o memorial em um formato desktop, permitindo maior liberdade visual e melhor distribuição do conteúdo. O grid de 12 colunas, padrão em projetos digitais, oferece versatilidade para compor diferentes estruturas. A largura fixa de 65 px para cada coluna, combinada com o gutter de 24px, garante equilíbrio visual e consistência mesmo com grande quantidade de elementos.

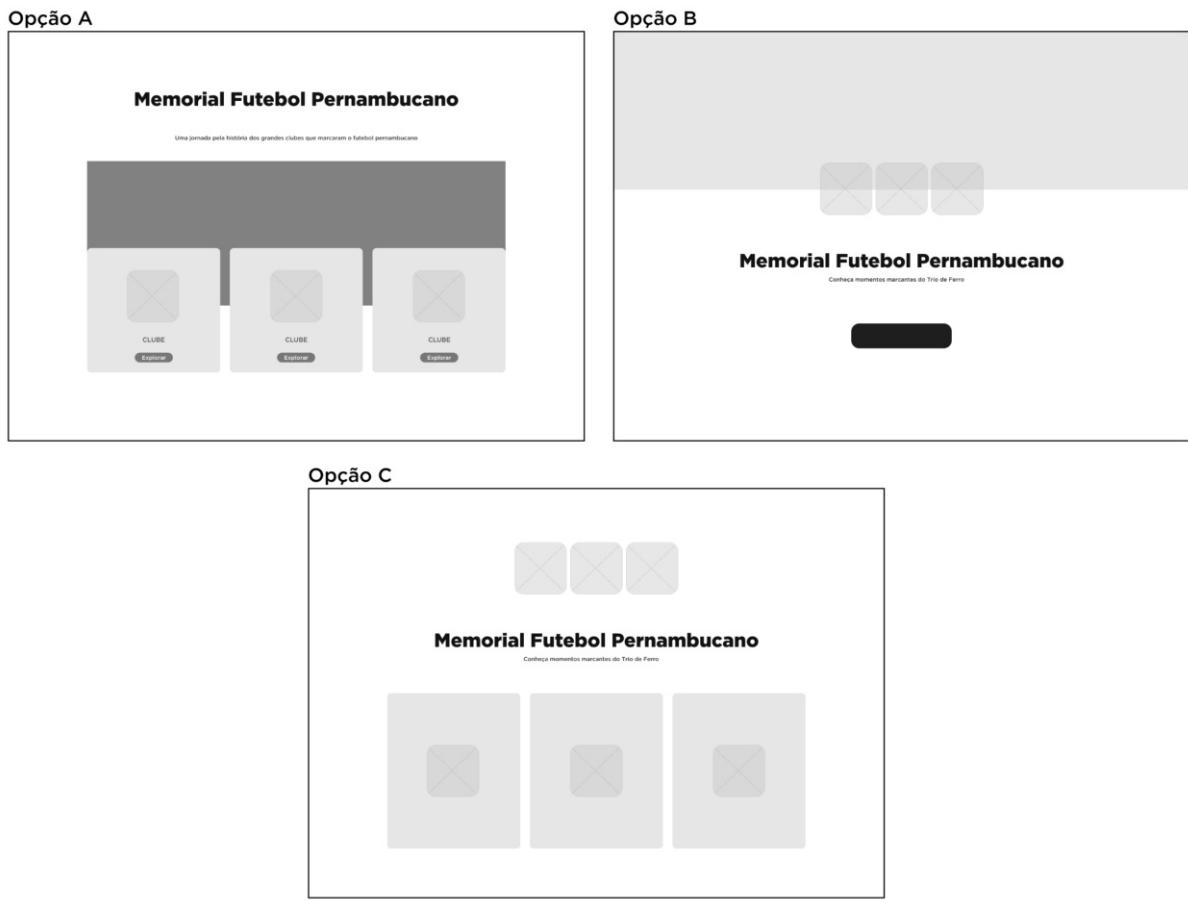
4.3.4 Wireframes

Durante a etapa de geração de alternativas, foram desenvolvidos diferentes *wireframes* para testar a organização e o comportamento das telas internas.

4.3.4.1 Tela Inicial

A Tela Inicial é a porta de entrada para o memorial e exige um layout que combine a introdução do projeto com a navegação de forma equilibrada. Foram exploradas três alternativas de arranjo visual para a apresentação do *Headline* e das opções de seleção dos clubes, conforme a Figura 11 (p. 38).

Figura 11: Opções de layout para a tela inicial do protótipo



Fonte: Autoria própria (2025).

A Opção A adota uma hierarquia superior de conteúdo. O texto de apresentação e o bloco de imagem principal ocupam a parte superior da tela. As opções de seleção dos três clubes são posicionadas abaixo em uma linha horizontal. Essa estrutura é direta e prioriza o texto contextual antes da ação, seguindo um fluxo de leitura natural. A organização em uma única linha horizontal para os clubes é eficiente em termos de espaço e reforça a ideia de que eles estão no mesmo nível de importância.

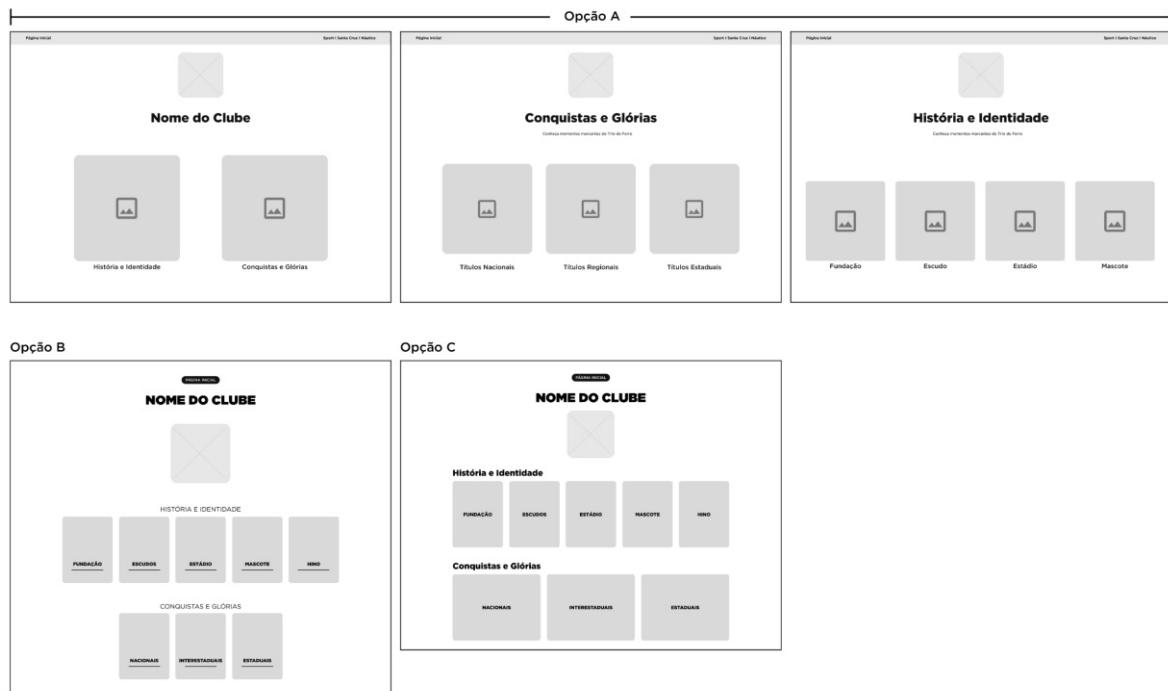
A Opção B inverte a hierarquia, colocando os elementos de seleção dos clubes no topo, representados por caixas discretas. O *Headline* e a chamada são transferidos para a metade inferior da tela, centralizados acima de um grande botão de ação genérico. Essa disposição prejudica o objetivo de contextualização imediata, pois o usuário encontra as opções de navegação antes de entender a proposta do memorial. Além disso, o foco excessivo no botão de ação inferior é desnecessário, pois a própria seleção do clube já inicia a navegação.

A Opção C mantém a hierarquia do texto na parte superior, parecida com a Opção A, mas isola os elementos de seleção dos clubes em caixas soltas e dispostas de forma mais espaçada. Embora limpa, essa distribuição pode quebrar a unidade visual.

4.3.4.2 Tela geral de cada clube

A Tela Geral do Clube é a principal interface de acesso ao conteúdo histórico, funcionando como o ponto de partida após o usuário selecionar um dos times. O design desta tela deve equilibrar a apresentação de um clube com a facilidade de acesso às categorias internas. Três estruturas de organização foram exploradas, como ilustrado na Figura 12.

Figura 12: Opções de layout para as telas gerais de cada clube



Fonte: Autoria própria (2025).

A Opção A propõe um fluxo sequencial em três passos, que representa uma navegação mais profunda. Inicialmente, a Tela Geral atua apenas como um painel de introdução, oferecendo duas grandes áreas: "História e Identidade" e "Conquistas e Glórias". Ao selecionar uma dessas áreas, o usuário é levado a uma tela intermediária que apresenta, então, as subcategorias (como "Fundação", "Escudos" ou "Títulos Nacionais"). Essa divisão em três etapas evita a sobrecarga visual na

Tela Geral, mas cria cliques de navegação adicionais que podem retardar o acesso ao conteúdo específico.

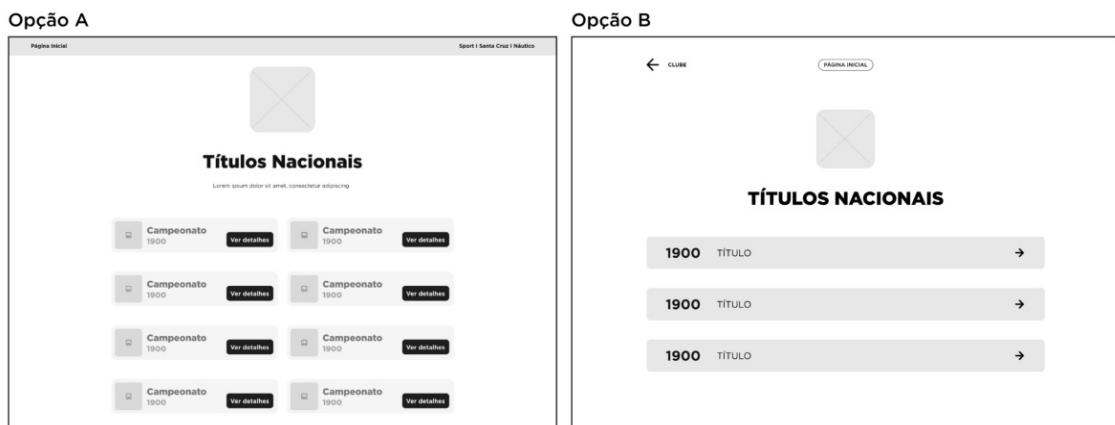
A Opção B adota uma estrutura unificada e hierárquica, onde todas as categorias são apresentadas diretamente na Tela Geral. O layout é organizado em dois grupos principais, com a divisão clara entre "História e Identidade" e "Conquistas e Glórias". Sob cada grupo, os cards para as seções específicas são dispostos de forma que o usuário acesse o conteúdo com apenas um clique. Essa abordagem permite que o usuário veja todo o conteúdo disponível de forma imediata e simplifica o fluxo de navegação, sendo ideal para a usabilidade.

A Opção C também utiliza uma estrutura unificada, mas com uma organização visual diferente da Opção B. As categorias são apresentadas em grupos definidos, mas o layout utiliza um arranjo mais espaçado e modular para os links internos. Embora visualmente limpa, a disposição excessivamente distribuída dos elementos pode dificultar a percepção imediata da hierarquia de grupos, exigindo mais esforço visual para identificar o bloco de pertencimento de cada seção.

4.3.4.3 Tela de lista de títulos

As telas para listas de títulos (Nacionais e Interestaduais) são feitas para organizar conquistas que não têm a frequência de um campeonato estadual. O design precisa ser claro e direto, colocando o título e o ano como a informação mais importante. Duas opções principais de layout foram criadas (Figura 13).

Figura 13: Opções de Layout para as telas com listas de títulos



Fonte: Autoria própria (2025).

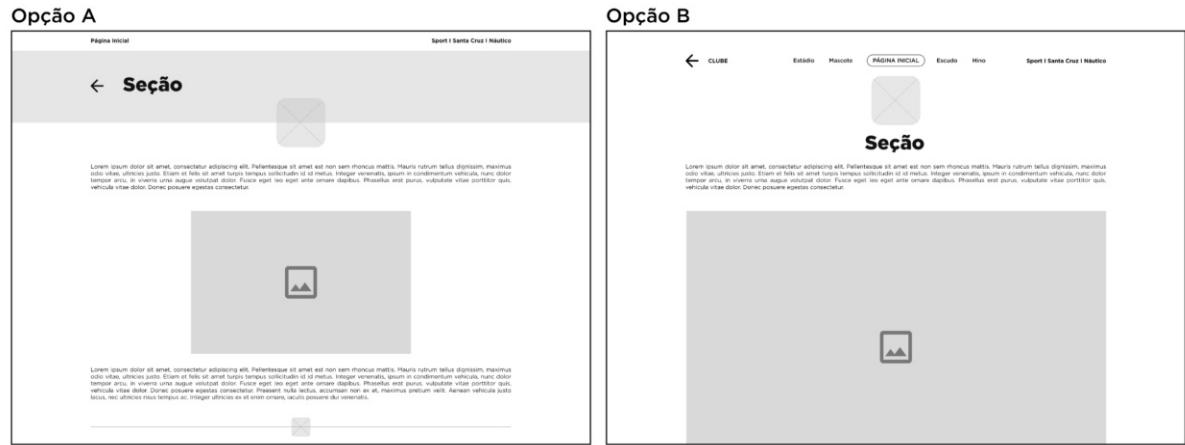
A Opção A utiliza um arranjo em duas colunas.. O conteúdo é dividido em pequenos blocos lado a lado. Cada bloco mostra o nome do campeonato, o ano e um botão visível ("Ver detalhes"). Esta estrutura permite exibir muitos títulos de uma vez, no entanto, o uso de duas colunas e a repetição do botão de ação podem poluir o visual, tirando o foco do título e comprometendo a sobriedade que se busca.

A Opção B escolhe um arranjo de lista vertical e linear. Nesta proposta, cada título ocupa uma única linha horizontal em toda a largura da tela. A informação é apresentada de forma simples. O ano é destacado à esquerda, seguido pelo Nome do Título. A opção de "Ver detalhes" é sinalizada por uma seta discreta à direita. Esta estrutura é mais fácil de ler e mais fluida. O layout vertical de lista única permite que o usuário visualize a lista rapidamente, sem distrações visuais, e é naturalmente direcionado para o detalhe.

4.3.4.4 Tela das seções e títulos

Foram elaboradas opções tanto para as seções do memorial, como "Escudos", "Estádio" quanto para a tela de uma conquista específica. Como pode ser observado na Figura 14, dois modelos principais foram criados para essa fase.

Figura 14: Opções de Layout para as seções internas do protótipo



Fonte: Autoria própria (2025).

A Opção A adota uma composição mais segmentada, com uma faixa horizontal destacando o título e, posteriormente, uma área destinada a imagens organizadas em pequenos grupos. O layout traz maior separação entre blocos e

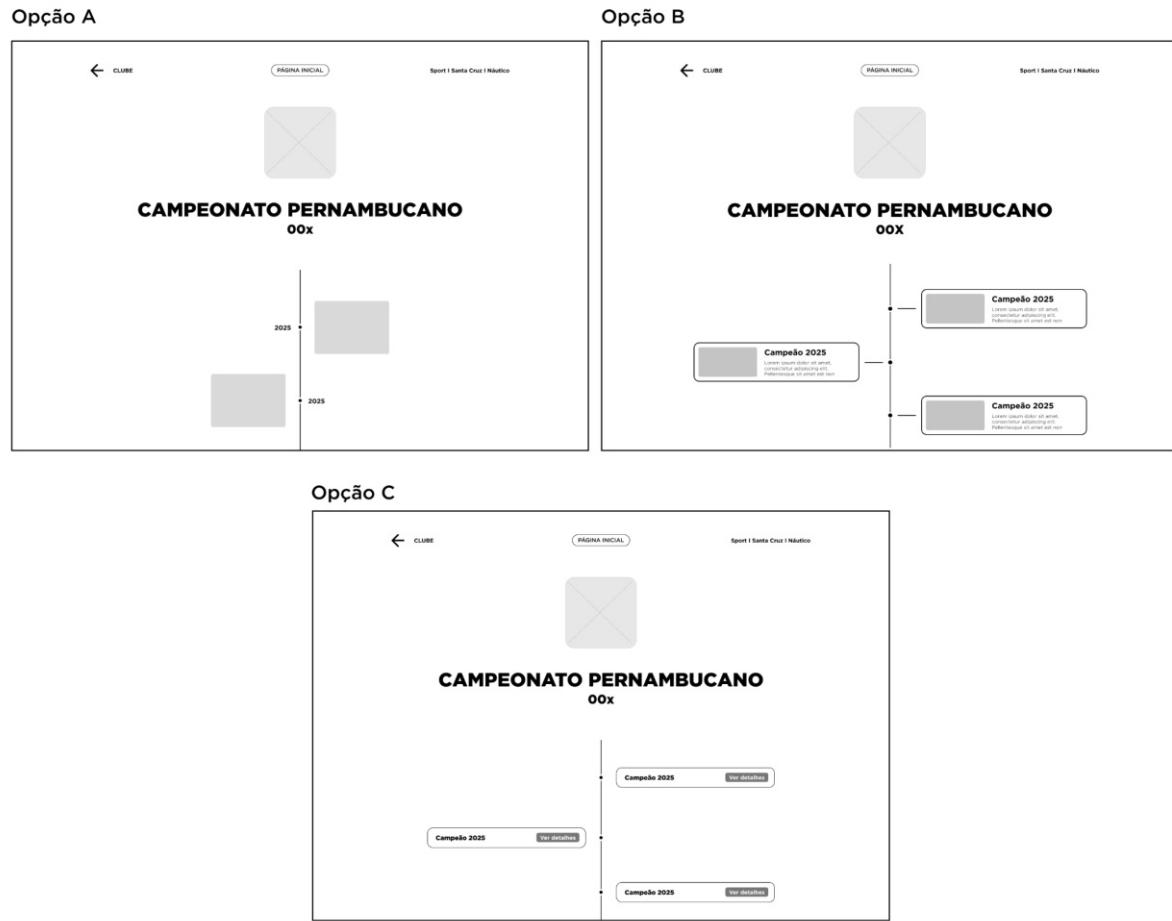
uma divisão mais rígida entre texto e imagem, criando um ritmo visual mais marcado.

A Opção B apresenta uma composição mais vertical e respirada. Nela, os elementos são distribuídos de forma centralizada, com destaque para o título da seção e para a imagem principal, posicionada logo abaixo. O bloco de texto inicial é apresentado de forma contínua, permitindo uma leitura orgânica da introdução, enquanto os demais conteúdos são organizados em sequência, respeitando uma hierarquia linear. Essa estrutura reforça a simplicidade e a fluidez da navegação, favorecendo o usuário que deseja avançar naturalmente pelo conteúdo sem desvios laterais.

4.3.4.5 Títulos estaduais

A tela de Títulos Estaduais, diferente das telas dos outros títulos, apresenta-se como uma linha do tempo do Campeonato Pernambucano, sendo um componente fundamental para a narrativa histórica do memorial. Exige-se um layout capaz de conciliar a quantidade de informações, já que a lista é extensa, com a estética proposta. O objetivo principal consiste em apresentar a progressão histórica de forma visualmente agradável e funcionalmente intuitiva. Como ilustrado na Figura 15 (p. 43), três alternativas de *wireframe* foram desenvolvidas para a visualização cronológica, mantendo a estrutura de navegação padrão.

Figura 15: Opções linha do tempo para os títulos estaduais



Fonte: Autoria própria (2025).

A Opção A é um modelo linear simples e usa uma linha do tempo vertical bem resumida. Cada acontecimento aparece apenas como um ponto no centro, com o ano escrito ao lado. O objetivo é deixar tudo organizado e fácil de entender, seguindo um estilo minimalista e direto, que favorece uma leitura rápida em ordem. Por outro lado, por ser simples demais, esse modelo não mostra nenhuma explicação junto com as datas e usuário só vê os anos e uma imagem.

A Opção B mantém a linha do tempo vertical, mas acrescenta cartões ao lado de cada ano. Esses cartões mostram o ano e um pequeno resumo de cada conquista. Eles aparecem alternando entre a esquerda e a direita, o que deixa o visual mais dinâmico, equilibrando simplicidade com informação. Assim, o usuário já entende o básico de cada título sem precisar clicar. Esse modelo transmite um visual mais moderno e organizado, melhora a navegação, favorece o fluxo de leitura e o rápido entendimento da cronologia, pois já mostra o nome e um resumo direto na tela.

A Opção C também usa a linha do tempo vertical, mas mostra, ao lado de cada ano, um botão claro escrito “Ver detalhes”. O ano e o botão ficam organizados de forma simples, um após o outro. Essa opção facilita o uso, pois deixa bem claro onde o usuário deve clicar para ver mais informações.

4.3.5 Explorações tipográficas

A escolha tipográfica foi uma etapa essencial dentro do processo de geração de alternativas, uma vez que o memorial digital depende diretamente da clareza textual e da qualidade da leitura para transmitir informações.

A tipografia foi tratada, durante a etapa de geração de alternativas, como um dos elementos centrais da identidade visual do memorial digital. Por se tratar de um projeto baseado em conteúdo histórico a escolha tipográfica precisava equilibrar o tema esportivo com o digital. Por esse motivo, três famílias tipográficas foram selecionadas para testes exploratórios: Gotham, Montserrat e Poppins (Figura 16).

A Gotham foi testada inicialmente por sua sólida presença gráfica e por ser amplamente utilizada em identidades fortes e institucionais.

A Montserrat foi explorada por sua estética contemporânea e versatilidade para títulos. Sua forte identidade urbana e esportiva mostra-se adequada para seções de destaque do memorial.

A Poppins também foi testada por suas formas geométricas arredondadas e aparência mais amigável.

Figura 16: Opções de tipografia

LIGHT	GOTHAM	THIN	MONTSERRAT	THIN	POPPINS
BOOK	GOTHAM	LIGHT	MONTSERRAT	LIGHT	POPPINS
MEDIUM	GOTHAM	REGULAR	MONTSERRAT	REGULAR	POPPINS
BOLD	GOTHAM	MEDIUM	MONTSERRAT	MEDIUM	POPPINS
BLACK	GOTHAM	SEMIBOLD	MONTSERRAT	SEMIBOLD	POPPINS
ULTRA	GOTHAM	BOLD	MONTSERRAT	BOLD	POPPINS
		EXTRABOLD	MONTSERRAT	EXTRABOLD	POPPINS
		BLACK	MONTSERRAT	BLACK	POPPINS

Fonte: Autoria própria (2025).

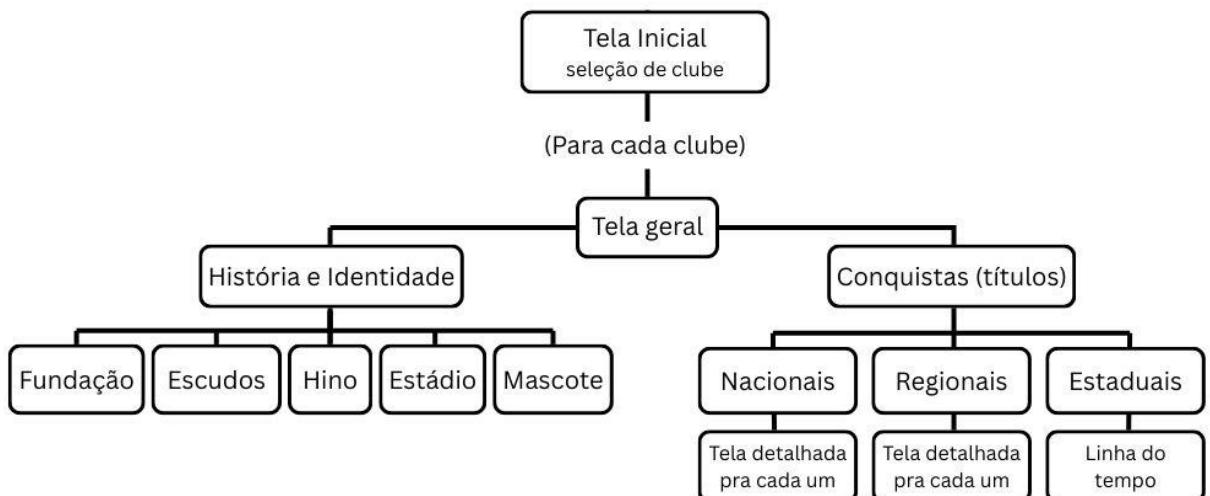
4.4 Seleção de alternativas

Após a fase exploratória da geração de alternativas, tornou-se necessário realizar uma avaliação das possibilidades desenvolvidas para selecionar as soluções mais adequadas ao memorial digital. Essa etapa corresponde ao momento em que as propostas criadas (layouts, tipografias, fluxos de navegação, grids etc) são analisadas com base em critérios como: clareza comunicacional, coerência visual entre os três clubes, equilíbrio na hierarquia da informação, facilidade de navegação e capacidade de organizar o conteúdo de maneira intuitiva. A partir dessa análise, definiu-se o conjunto final de diretrizes visuais e estruturais que orientariam a construção do protótipo web.

4.4.1 Fluxo de navegação

A seleção do fluxo de navegação foi definida pela estrutura que melhor equilibra a unidade do memorial com a individualidade da história de cada clube. O fluxo escolhido (Figura 17), que se inicia com a Tela Inicial de Seleção de Clube, foi a alternativa mais promissora explorada na fase anterior. Essa estrutura oferece uma porta de entrada clara, permitindo ao usuário decidir o foco da navegação antes de se aprofundar no conteúdo.

Figura 17: Fluxo de navegação



Fonte: Autoria própria (2025).

4.4.2 Grid

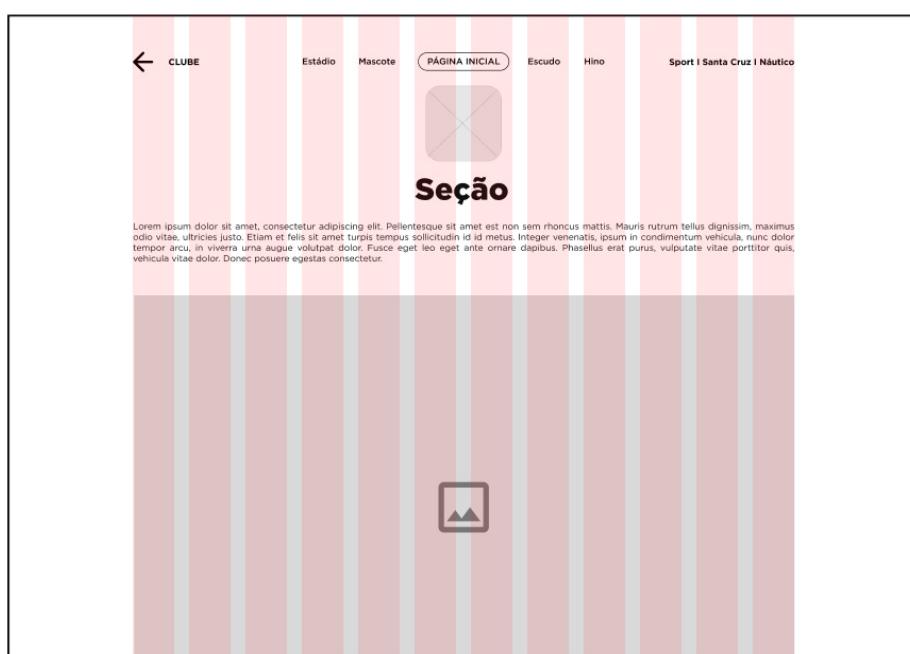
Após a experimentação das duas alternativas de grid, mobile e web, a estrutura selecionada para o memorial digital foi a Opção B (Web), correspondente ao grid web de 12 colunas (colunas de 65 px, gutter de 24 px e alinhamento Center), conforme a Figura 18. A escolha foi fundamentada na necessidade de apresentar conteúdo histórico de maneira organizada e clara.

A estrutura web foi selecionada para o protótipo de alta fidelidade pela capacidade de organizar grandes volumes de conteúdo com equilíbrio e hierarquia. Embora o acesso mobile represente uma parcela significativa do público, a versão web permite explorar a interface em sua complexidade informativa, ficando a adaptação responsiva completa como um desdobramento futuro do projeto.

Por fim, o grid web favorece melhor integração com o protótipo final, já que a navegação, o ritmo de leitura e a estruturação dos conteúdos se aproximam mais da experiência esperada de um memorial digital. Entretanto, a opção mobile seria desenvolvida numa eventual futura versão final do memorial, principalmente pela presença no cotidiano das pessoas.

Assim, a opção web foi selecionada como base estrutural do projeto e passou a orientar todas as fases subsequentes de prototipagem e execução.

Figura 18: Grid Web



Fonte: Autoria própria (2025).

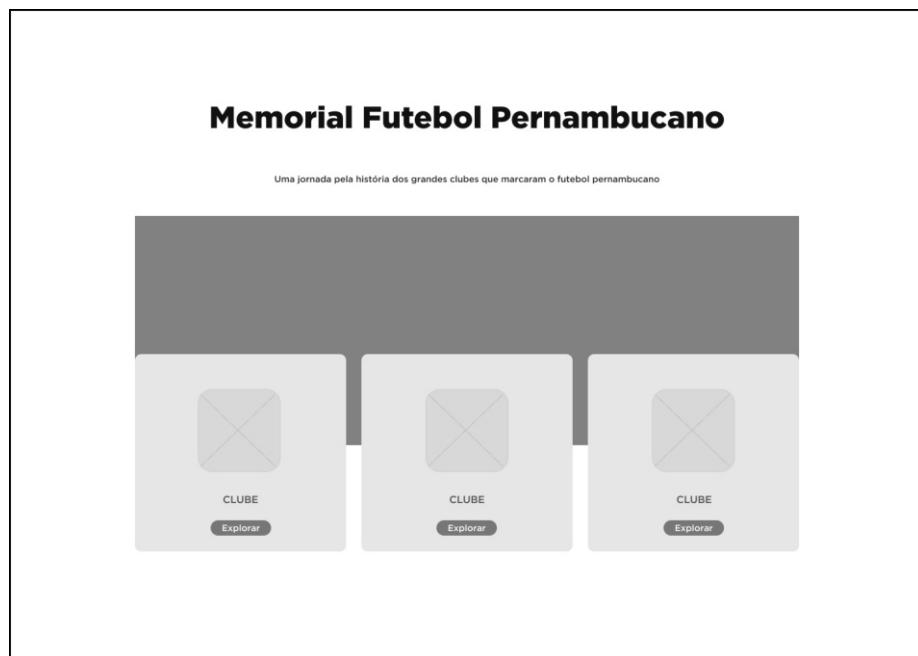
4.4.3 Wireframes

A fase de *Wireframes* é o momento de seleção e validação das propostas de layout geradas anteriormente.

4.4.3.1 Tela inicial

Para a Tela Inicial, a Opção A, tal como apresentada na Figura 19, foi a selecionada por ser a mais alinhada aos objetivos de comunicação do memorial. Esta alternativa permite que o texto de apresentação seja lido e processado antes da decisão de navegação. Esse fluxo de informação é fundamental para estabelecer a seriedade e o propósito do projeto logo no primeiro contato. A disposição compacta dos cartões de seleção dos clubes na parte inferior é funcional e equilibrada, garantindo que os três times sejam apresentados de forma clara, otimizando a experiência.

Figura 19: Layout da tela inicial

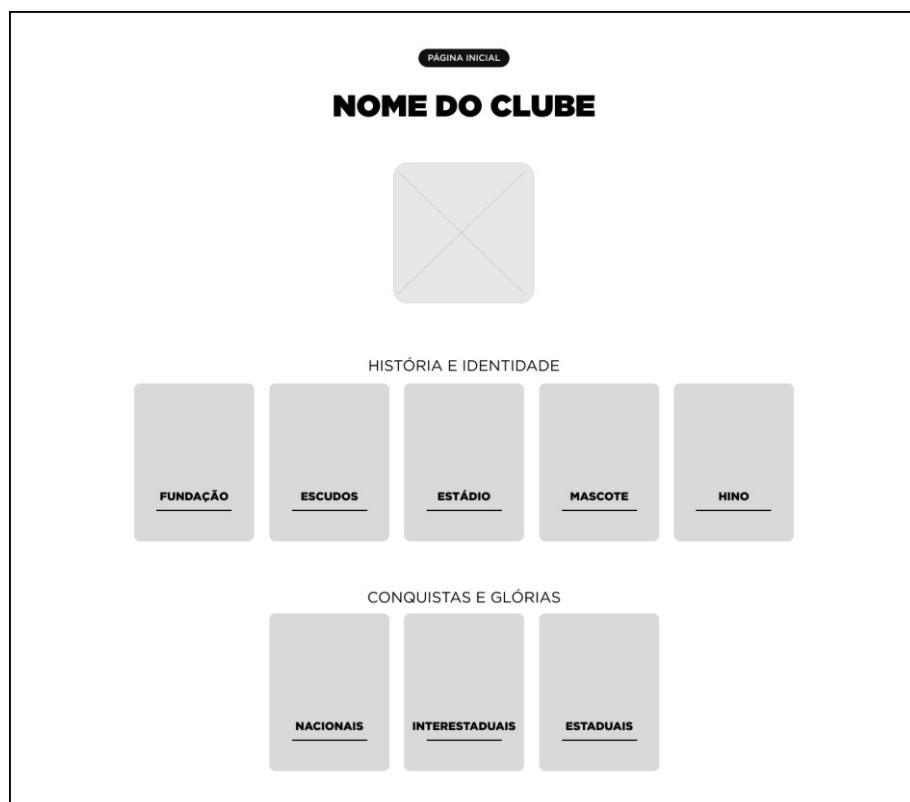


Fonte: Autoria própria (2025).

4.4.3.2 Tela geral de cada clube

Para a Tela Geral do Clube, a Opção B (Figura 20) foi a alternativa selecionada como a mais eficiente para o projeto. Essa escolha é justificada pela sua capacidade de otimizar a usabilidade, eliminando os cliques intermediários que seriam necessários no modelo sequencial da Opção A. Ao apresentar todas as categorias diretamente em dois grupos bem definidos ("História e Identidade" e "Conquistas"), o layout facilita o acesso rápido e imediato a qualquer seção do clube. A organização clara e a disposição dos elementos nessa única tela garantem que o usuário entenda rapidamente a profundidade do memorial, mantendo a sobriedade e a coesão visual necessárias.

Figura 20: Layout para a tela geral de cada clube



Fonte: Autoria própria (2025).

4.4.3.3 Tela de lista de títulos

A Opção B, representada pela Figura 21 (p. 49) foi a escolhida para as telas de listas de títulos nacionais e interestaduais. Essa escolha se justifica por sua maior clareza, eficiência visual e leitura otimizada. Além disso, a substituição dos botões grandes por um indicador de ação simples (a seta) simplifica o design, eliminando

elementos desnecessários e reforçando a estética sóbria e limpa do memorial. Assim, a Opção B estabelece o melhor padrão para a apresentação de dados coesa e direta.

Figura 21: Layout selecionado para as telas com listas de títulos



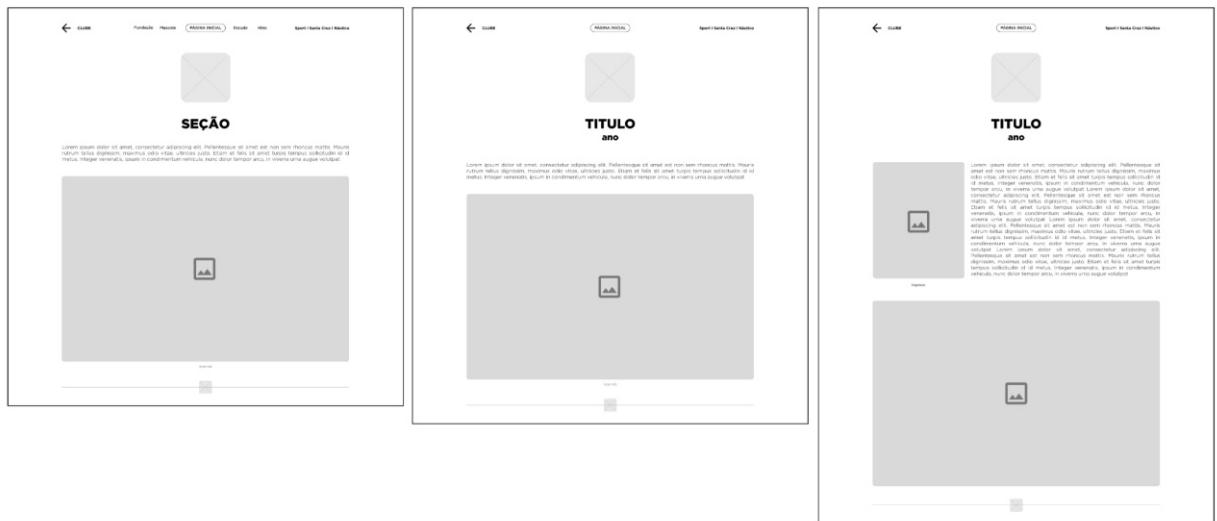
Fonte: Autoria própria (2025).

4.4.3.4 Tela das seções e títulos

Após análise das duas propostas, a versão selecionada foi a Opção B (Figura 22, p. 50). Foram feitos ajustes após a geração de alternativas, adaptando o layout selecionado para ser utilizado, também, nas telas específicas de títulos. A escolha baseou-se principalmente na clareza estrutural e na fluidez da leitura oferecida por esse modelo. Acredita-se que a organização vertical e centralizada possa favorecer o percurso contínuo do conteúdo, com o intuito de reduzir potenciais distrações ou fragmentações excessivas.

Esse formato também favorece elementos que possuem maior carga histórica e textual, permitindo possíveis introduções mais densas sem comprometer o ritmo da navegação. Além disso, sua estrutura facilita a adaptação para outras seções, mantendo uma identidade consistente em várias telas internas do projeto.

Figura 22: Layout para as seções internas do protótipo

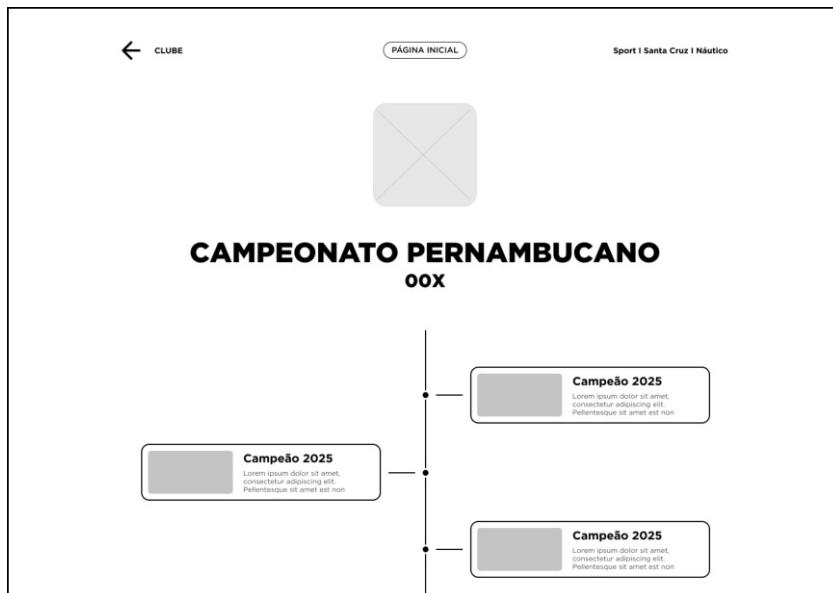


Fonte: Autoria própria (2025).

4.4.3.5 Títulos estaduais

Para a linha do tempo do Campeonato Pernambucano, foi escolhida a Opção B (Figura 23), pois ela atende melhor aos objetivos do memorial digital. Essa escolha se deve principalmente ao visual mais sofisticado do modelo, já que os cartões ao lado da linha do tempo trazem destaque às informações. Além disso, a experiência do usuário é melhor, pois os cartões já mostram um resumo das conquistas, despertando o interesse e facilitando a compreensão da história do clube sem exigir muitos cliques.

Figura 23: Layout para linha do tempo de títulos estaduais



Fonte: Autoria própria (2025).

4.4.4 Tipografia

Após os testes exploratórios, a tipografia selecionada para compor a identidade visual do protótipo do memorial digital foi a Gotham, conforme Figura 24. Destacou-se principalmente pela força institucional que transmite, característica que reforça o caráter documental do projeto. A fonte é equilibrada, possui formas simples e bem definidas, além de oferecer clareza visual e estrutura sólida para títulos e seções importantes. Além disso, a Gotham demonstrou suficientemente completa para ser utilizada sozinha em uma hierarquia tipográfica de múltiplos níveis.

Figura 24: Família tipográfica selecionada (Gotham)



Fonte: Adaptado pelo autor (2025).

Por fim, a escolha da Gotham reforça a intenção do projeto de construir um memorial digital com caráter moderno, organizado e profissional. Portanto, destacou-se entre as demais alternativas testadas, tornando-se a opção mais apropriada para acompanhar a identidade visual final do protótipo.

4.5 Execução

A fase de Execução é onde as diretrizes e as alternativas selecionadas no desenvolvimento anterior são aplicadas para a construção do protótipo de alta

fidelidade do memorial digital. O objetivo desta etapa é materializar as decisões de design em um modelo funcional e visualmente fiel ao produto final. A execução é realizada por meio da ferramenta de design e prototipagem Figma. O protótipo web resultante dessa etapa pode ser acessado no Apêndice A, onde está disponível o link para navegação completa do memorial. Nesta seção detalha-se a aplicação técnica desses elementos nas telas principais do memorial.

4.5.1 Desenvolvimento da Tela Inicial

A Tela Inicial é a interface responsável por mediar o acesso do usuário. Sua execução baseia-se na Opção A (Figura 19, p. 47) e nas diretrizes de neutralidade e regionalismo. A paleta de cores (Figura 25) foi definida prezando pela neutralidade da página inicial. O bege suave é utilizado como cor de fundo principal, harmonizado com o dourado aplicado nos elementos de destaque. Essa escolha cromática foi estratégica para evitar o favorecimento visual de qualquer um dos clubes.

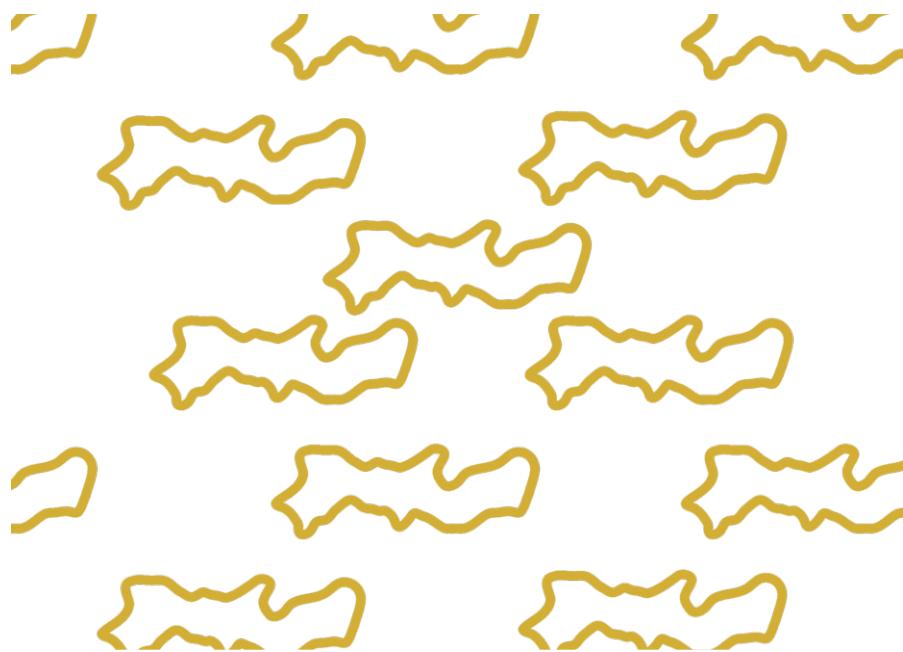
Figura 25: Paleta de cores



Fonte: Autoria própria (2025).

O *background* é enriquecido pela aplicação de uma silhueta estilizada do Estado de Pernambuco (Figura 26, p. 53) em baixo contraste (tom de dourado um pouco mais escuro que o fundo). Este elemento util, mas significativo, reforça o conceito de regionalismo e estabelece o contexto geográfico e cultural do memorial.

Figura 26: Detalhes do background da tela inicial



Fonte: Autoria própria (2025).

No centro da tela, logo abaixo do *Headline* e da chamada secundária, é posicionada uma imagem que representa a união do Trio de Ferro: uma fotografia apresentando os três mascotes (Leão, Cobra Coral e Timbú), conforme a Figura 27. Essa imagem representa a coexistência e a paixão compartilhada pelo futebol pernambucano.

Figura 27: Fotografia principal da tela inicial



Fonte: Adaptada pelo autor de Sport Club do Recife, 2025.

A navegação para cada clube é feita através dos *cards* de seleção distribuídos horizontalmente na parte inferior (Figura 28). O layout desses *cards* utiliza o contraste do dourado para o nome do clube, garantindo que, embora o fundo seja neutro, a hierarquia de ação seja clara.

Figura 28: *Cards* de seleção de clube - Tela inicial



Fonte: Autoria própria (2025).

4.5.2 Detalhamento da tela geral do clube

A Tela Geral do Clube, adotando o padrão visual do Santa Cruz como exemplo (Figura 29, p. 55), é o principal ponto de navegação após a seleção inicial, sendo desenvolvida a partir da Opção B definida anteriormente (Figura 15, p. 44). Essa tela tem a função de organizar e apresentar todas as categorias de conteúdo de forma imediata e clara, minimizando o número de cliques para o acesso.

Figura 29: Protótipo de alta fidelidade da tela geral do clube. Exemplo Santa Cruz

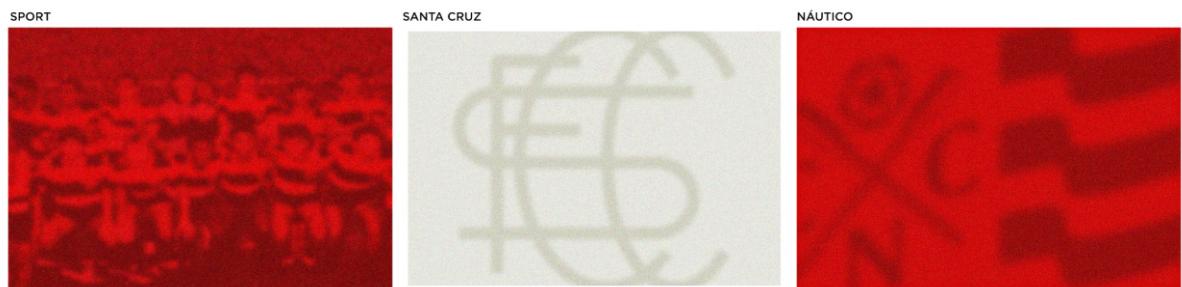


Fonte: Autoria própria (2025).

4.5.2.1 Aplicação estética e fundo personalizado

A tela ganha um fundo personalizado para cada clube, conforme a Figura 30, que serve como elemento visual de diferenciação. Esse tratamento garante que a imagem evoque a paixão e a identidade do clube sem competir com a legibilidade dos textos e menus, preservando o foco no conteúdo. Também visando legibilidade, foram adicionados sombreamentos em cada card, afim de alcançar um bom contraste e efeito visual com as imagens de fundo.

Figura 30: *Backgrounds* das telas gerais e de lista de títulos



Fonte: Autoria própria (2025).

4.5.2.2 Organização do Conteúdo

O layout da Tela Geral é dividido em dois grupos de navegação principais, seguindo o fluxo de navegação:

1. História e Identidade: Grupo posicionado na parte superior, concentrando os atalhos para o conteúdo narrativo e simbólico: Fundação, Escudo, Estádio, Mascote e Hino.
2. Conquistas e Glórias: Grupo posicionado abaixo, dedicado ao conteúdo de títulos: Nacionais, Interestaduais e Estaduais.

4.5.3 Detalhamento da tela de lista de títulos

A tela de Listas de Títulos (aplicada para conquistas Nacionais e Interestaduais) é construída com base na Opção B (Figura 21, p. 49), que prioriza a eficiência visual e a clareza da informação. Segundo a Figura 31, pode-se visualizar a representação visual dessa tela exemplificando o Náutico.

Figura 31: Protótipo de alta fidelidade da tela de lista de títulos. Exemplo Náutico



Fonte: Autoria própria (2025).

4.5.3.1 Estrutura Visual e Funcional

Nestas telas, também são utilizadas as imagens de fundo presentes nas telas gerais. O conteúdo principal é organizado em um arranjo de lista vertical, onde cada título ocupa uma única faixa horizontal, otimizando a observação rápida da tela. No caso do Náutico, exemplificado na Figura 31 (p. 56), o uso das faixas brancas e textos vermelhos em relação ao forte *background* garantem um alto contraste, favorecendo o foco nas informações relevantes dessa tela sem abrir mão da identidade visual marcante do clube.

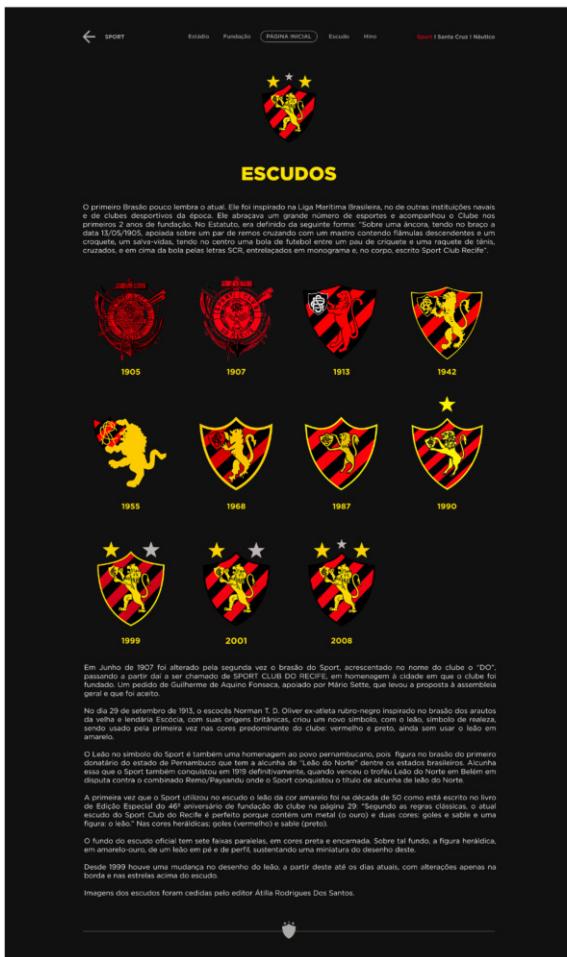
O uso desse layout garante que a navegação para os detalhes da conquista seja intuitiva e que a apresentação da história seja organizada, permitindo ao usuário encontrar rapidamente o título desejado.

4.5.4 Detalhamento das telas de seções e títulos

Durante a etapa de execução do protótipo, duas estruturas principais de tela foram definidas: as telas de seções históricas (como “Escudos”), presentes na categoria História e Identidade, e as telas de títulos específicos, presentes na categoria “Conquistas e Glórias”, conforme exemplo visual do Sport ilustrado na Figura 32 (p. 58).

Figura 32: Protótipo de alta fidelidade das telas de seções e títulos. Exemplo Sport

Tela “Escudos” da categoria História e Identidade



Tela “Brasileiro 1987” da categoria Conquistas e Glórias



Fonte: Autoria própria (2025).

Embora ambas sigam a mesma identidade visual e o mesmo sistema de grid estabelecido anteriormente, cada tipo de tela possui funções distintas e, por isso, apresenta pequenas variações estruturais. A principal variação entre essas telas está nas que tratam de conquistas específicas. Logo no topo, abaixo do nome do título, é apresentado em destaque o ano da conquista, funcionando como elemento fundamental para a contextualização temporal. Essa decisão diferencia visualmente as telas de títulos das telas de seções históricas, criando um padrão reconhecível ao usuário enquanto navega pela plataforma.

Apesar das diferenças, ambas as telas seguem o mesmo sistema de grid, tipografia, paleta de cores e componentes de navegação. Isso garante coesão visual em toda a plataforma, permitindo que o usuário reconheça rapidamente que está dentro do mesmo ambiente digital, mesmo ao alternar entre tipos distintos de conteúdo.

Essa padronização reforça a identidade do memorial e assegura uma experiência fluida, sem ruídos visuais, ao mesmo tempo em que preserva a especificidade de cada tipo de informação.

4.5.5 Detalhamento da tela de títulos estaduais

A tela destinada aos títulos estaduais, apresenta uma estrutura específica dentro das categorias de Conquistas e Glórias. Diferente das telas dedicadas a títulos individuais ou das seções históricas, este modelo busca organizar um volume maior de informações de forma simples, visual e cronológica, optando pela adoção de uma linha do tempo vertical como eixo estruturante da navegação, conforme exemplificado na Figura 33 utilizando a identidade do Náutico.

Figura 33: Protótipo de alta fidelidade da tela de títulos estaduais. Exemplo Náutico



Fonte: Autoria própria (2025).

Logo no topo, mantém-se o padrão visual definido para o memorial: cabeçalho com navegação, escudo do clube centralizado e título da página. Além do nome da competição, é exibida também a quantidade total de conquistas (“24x”), no caso do Náutico. Esse padrão funciona como uma síntese rápida do desempenho histórico

do clube no torneio. Esse número reforça o impacto esportivo da instituição e cria uma hierarquia visual clara antes da apresentação detalhada dos anos. A linha do tempo é construída a partir de um eixo vertical central, que parte do escudo do clube e se estende ao longo da página. Em cada ramificação lateral são posicionados cards individuais, contendo imagem, ano e breve descrição do título. Essa solução visual permite equilibrar texto e imagem sem sobrecarregar a interface, além de favorecer a leitura sequencial.

A escolha desse modelo de tela buscou lidar com um grande número de títulos estaduais, que são particularmente numerosos nos três clubes pernambucanos. O formato da linha do tempo torna o conteúdo mais envolvente e intuitivo, oferecendo ao usuário uma leitura fluida e cronológica sem perder a estética do memorial.

4.6 Conclusão

A conclusão desta etapa sintetiza os resultados e aprendizagens da fase de desenvolvimento do memorial digital, relacionando-os aos objetivos formulados no início do trabalho e destacando contribuições, limitações e possibilidades de continuidade. O projeto adotou uma adaptação do método projetual de Bruno Munari como base orientadora, o que possibilitou um avanço organizado entre pesquisa, curadoria, experimentação e prototipagem.

Em relação aos objetivos, o objetivo geral, que consistia em desenvolver uma proposta de memorial digital interativo para Sport, Santa Cruz e Náutico como instrumento de valorização cultural e preservação da memória coletiva, foi atendido em sua proposição conceitual e materialização em protótipo.

Entre os objetivos específicos, a análise das correlações entre o futebol nordestino e a mídia nacional foi realizada por meio de pesquisa documental e do uso de referências como dissertações, além de periódicos e acervos jornalísticos, o que permitiu fundamentar a discussão sobre regionalização midiática e identidade. A seleção e categorização de marcos históricos e simbólicos também foram realizadas, com a inclusão de escudos, mascotes e conquistas que representam a identidade dos clubes. Embora tenha ocorrido um recorte operacional para viabilizar o projeto acadêmico, os elementos fundamentais foram mapeados e organizados para o ambiente digital. O objetivo de produzir um material online que reforce a

identificação cultural também foi alcançado no protótipo, embora a validação de engajamento real, por meio de testes em campo e métricas de uso, não tenha sido realizada e permaneça como uma etapa futura.

A geração de alternativas visuais e a organização do conteúdo de forma interativa foram plenamente realizadas, com testes e escolhas de tipografia, paleta de cores, grids e fluxos que resultaram na solução estrutural e estética final.

Os principais resultados do memorial incluem a criação de um protótipo funcional em ambiente web, composto por um conjunto de telas que abrangem a página inicial, os *hubs* dos clubes, seções históricas e as páginas dedicadas às conquistas. Também foi utilizada uma curadoria documentada, com procedimentos para seleção de materiais baseados em fontes como as páginas oficiais dos clubes e arquivos de jornais históricos, além de decisões editoriais justificadas, como as exceções adotadas.

Do ponto de vista do design, o projeto consolidou soluções de interface e identidade que envolvem hierarquia tipográfica, grid de 12 colunas para web, paleta neutra na página inicial com acentos de cor por clube e padrões de apresentação para imagens. Além disso, foram implementados mecanismos de navegação adaptados, com fluxos híbridos que combinam uma *home* unificada e *hubs* específicos para cada clube, linha do tempo para títulos estaduais e telas detalhadas para conquistas significativas.

As contribuições do projeto podem ser observadas em três dimensões principais: acadêmica, cultural e de design. No campo acadêmico, o memorial demonstra a viabilidade de adaptar um procedimento metodológico, no caso o proposto por Bruno Munari, ao design digital e à curadoria de acervos esportivos. Esta escolha, embora partilhe fundamentos comuns a outros métodos de design, ofereceu a estrutura lógica necessária para as etapas de experimentação deste projeto, oferecendo um caso de estudo sobre regionalização midiática aplicada ao futebol.

No aspecto cultural, o projeto cria um dispositivo que concentra e dá visibilidade a narrativas locais dispersas, contribuindo para a valorização da história dos principais clubes pernambucanos e para a reparação simbólica diante da desigualdade de cobertura midiática. Já no campo do design, propõe soluções práticas para apresentar acervos históricos em interfaces contemporâneas, enfrentando desafios como a construção de hierarquias informacionais e o equilíbrio

visual entre identidades concorrentes.

Entre as limitações metodológicas e de escopo, destaca-se o recorte temporal e de conteúdo, uma vez que o protótipo limita algumas listagens, como títulos estaduais, por questões de viabilidade. A inclusão integral do acervo exigiria tempo e infraestrutura além do disponível no contexto acadêmico. A validação com usuários também se encontra incompleta, pois os testes de usabilidade não foram aplicados nessa fase do desenvolvimento do projeto e se encontram como uma etapa futura.

Como desdobramento futuro, recomenda-se ampliar o acervo para incluir a totalidade das conquistas e registros dos clubes, além de aprimorar o sistema de navegação com recursos de busca, filtros e novas formas de visualização cronológica. Sugere-se também a inserção de recursos sonoros, como os hinos oficiais e históricos, para reforçar a preservação dos símbolos das instituições, e a implementação de elementos de gamificação, como *quizzes*, para testar o conhecimento dos usuários e gerar maior engajamento. A implementação em um ambiente web responsivo também seria um passo importante, permitindo o acesso público e a avaliação da experiência de uso em diferentes plataformas. Além disso, testes de usabilidade devem ser realizados com torcedores, pesquisadores e público geral, utilizando métricas como tempo de navegação, taxa de retorno e número de interações. Por fim, é necessário planejar estratégias de publicação e sustentabilidade, com foco na hospedagem, manutenção e curadoria contínua por meio de parcerias institucionais, por exemplo.

O processo de desenvolvimento evidenciou que criar um memorial digital exige tanto rigor curatorial quanto sensibilidade de design em relação ao contexto afetivo do público. As principais tensões enfrentadas envolveram o equilíbrio entre amplitude do conteúdo e clareza da experiência, ou seja, como apresentar um grande volume de informações sem sobrecarregar o usuário, a busca por neutralidade editorial diante das identidades dos clubes e a tensão entre autenticidade do acervo e qualidade visual, especialmente no uso de imagens antigas. O processo também mostrou a importância de experimentações desde as primeiras fases do projeto, pois através dos esboços e *wireframes* foi possível identificar cedo desafios e tomar decisões que encaminharam o resultado final apresentado no protótipo.

5 RESULTADOS

O presente capítulo apresenta o protótipo de alta fidelidade do memorial digital desenvolvido para valorizar e divulgar a memória esportiva das equipes do Trio de Ferro de Pernambuco (Sport Club do Recife, Santa Cruz Futebol Clube e Clube Náutico Capibaribe). As telas a seguir representam o resultado das etapas metodológicas descritas anteriormente. O objetivo desta seção é demonstrar de forma clara como as decisões projetuais se materializaram na interface final.

5.1 Visão geral do protótipo

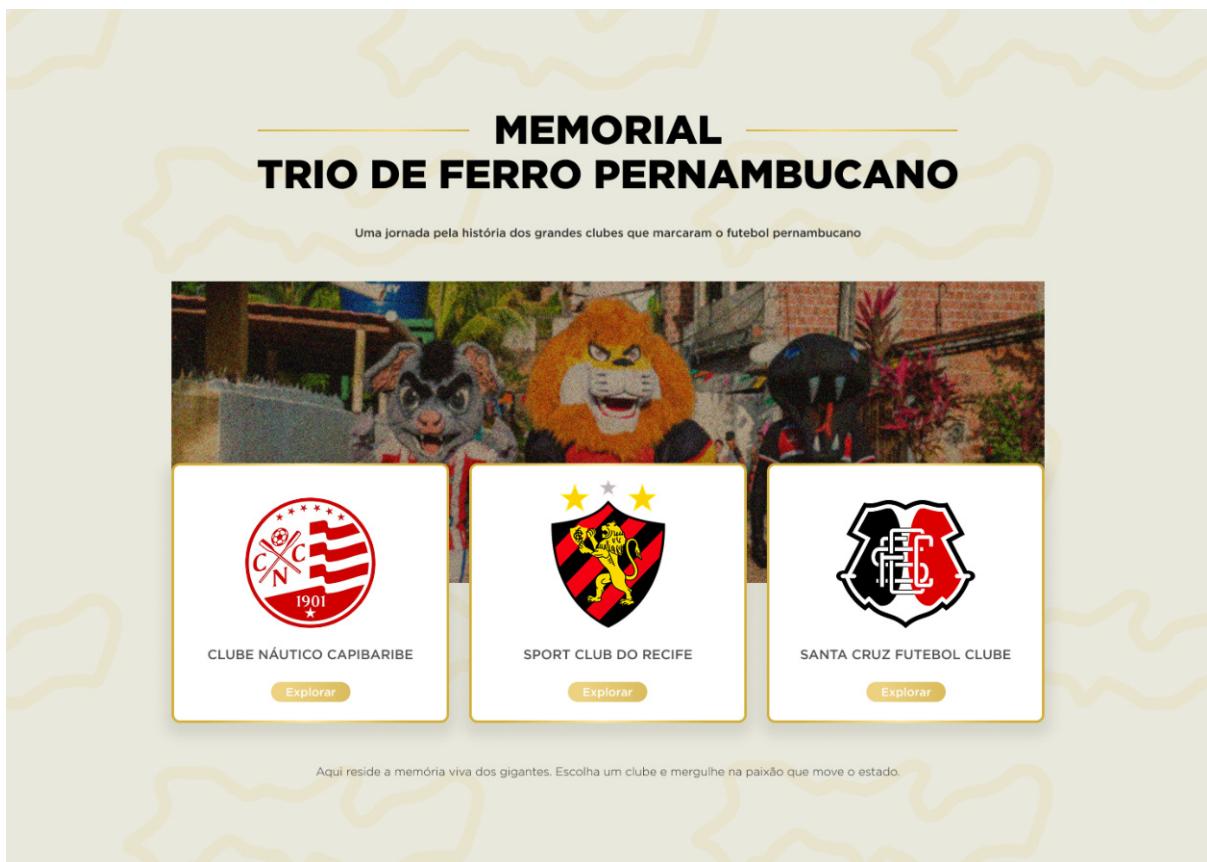
O memorial resultou em uma plataforma web interativa composta por telas que organizam conteúdos históricos, identitários e esportivos dos três clubes. O protótipo pode ser acessado por meio do seguinte link: <https://www.figma.com/proto/uxPeExuldZ5wg07STi43mr/TCC?page-id=973%3A1728&node-id=995-316&viewport=1354%2C948%2C0.58&t=GdyfHTow6uWuiwsa-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=995%3A316>.

A identidade visual foi construída a partir dos elementos centrais de cada instituição, preservando suas cores e símbolos, ao mesmo tempo em que mantém coerência estrutural entre todas as telas.

5.2 Tela inicial do memorial

A execução da Tela Inicial cumpre o objetivo de contextualização regional e neutralidade visual, funcionando como a porta de entrada do memorial. O resultado visual (Figura 34, p. 64) demonstra o sucesso na aplicação da paleta cromática neutra e na hierarquia dos elementos.

Figura 34: Tela de alta fidelidade - Tela inicial



Fonte: Autoria própria (2025).

5.3 Telas gerais dos clubes

As telas gerais de cada clube (Figura 35, p. 65) funcionam como “hubs” internos, reunindo todas as categorias de conteúdo de cada clube, como Fundação, Estádio, Escudos, Mascote, Hino, Títulos Estaduais, Interestaduais e Nacionais.

Figura 35: Versão de alta fidelidade das telas gerais de cada clube



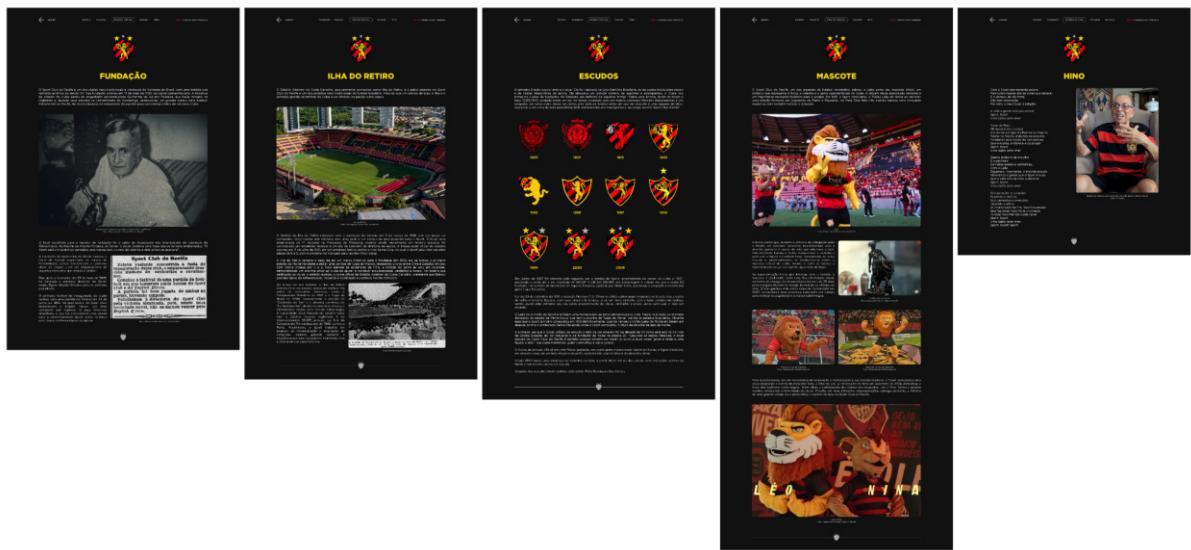
Fonte: Autoria própria (2025).

A hierarquia tipográfica e o espaçamento foram planejados para tornar a navegação clara e intuitiva, evitando múltiplos cliques adicionais para chegar ao conteúdo.

5.4 Telas das seções de História e Identidade

As seções históricas apresentam conteúdos ligados à identidade visual e institucional dos clubes, sendo visualizadas nas diferentes aplicações para o Sport (Figura 36, p. 66), o Santa Cruz (Figura 37, p. 66) e o Náutico (Figura 38, p. 66). A tela de escudos, por exemplo, organiza cronologicamente as alterações do símbolo ao longo dos anos.

Figura 36: Telas de alta fidelidade das seções históricas - Sport



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 37: Telas de alta fidelidade das seções históricas - Santa Cruz



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 38: Telas de alta fidelidade das seções históricas - Náutico



Fonte: Autoria própria (2025).

O design destas telas é construído para favorecer a leitura contínua e a imersão na narrativa histórica. A estrutura adota uma rolagem vertical longa, o que facilita o acompanhamento da história sem interrupções de navegação forçadas.

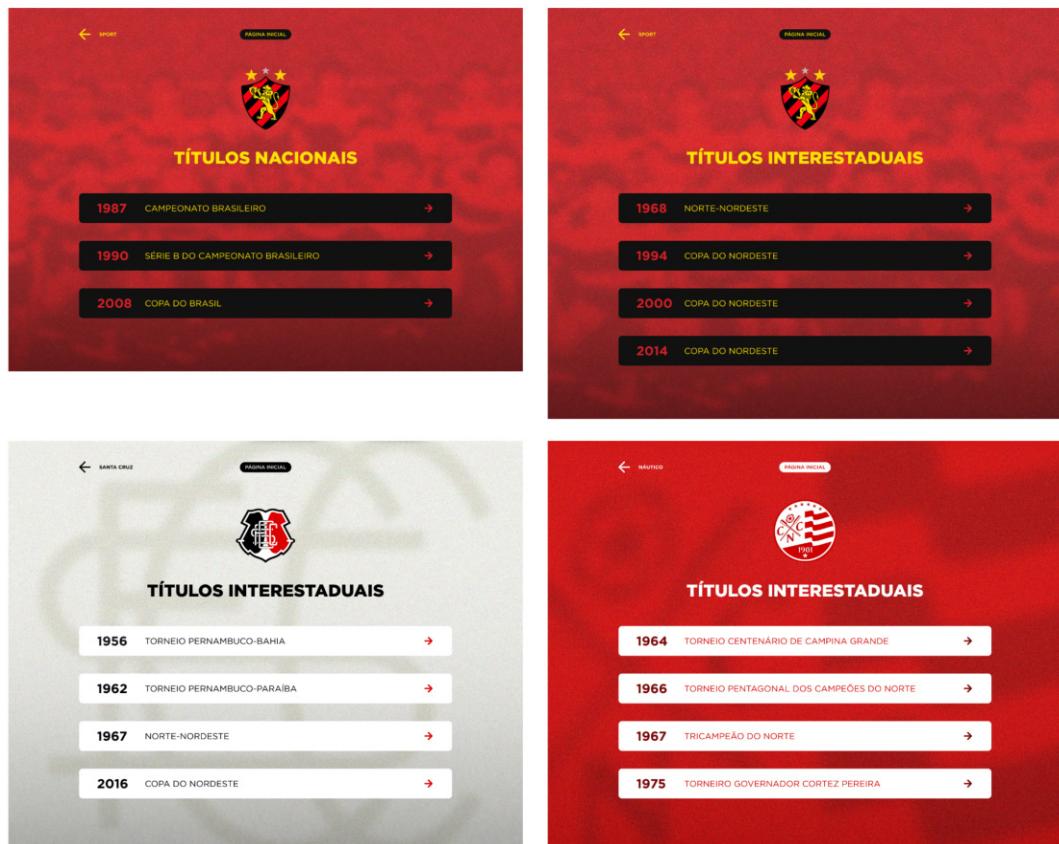
5.5 Telas das seções de Conquistas e Glórias

Esta seção exibe o resultado da execução das telas dedicadas à memória factual e estatística do clube, que compõem o grupo "Conquistas e Glórias". O foco visual é a hierarquia de dados e a celebração dos marcos históricos.

5.5.1 Resultado das listas de títulos (nacionais e interestaduais)

A execução das telas de listas de títulos (Figura 39) confirma a eficiência da Alternativa B (Figura 21, p. 49). O resultado visual demonstra uma clareza superior na apresentação dos dados.

Figura 39: Telas de alta fidelidade das listas de títulos nacionais e interestaduais



Fonte: Autoria própria (2025).

O modelo de lista linear evita qualquer sobrecarga visual, sendo extremamente fácil de escanear. A hierarquia de dados é visível no contraste, com o de conquista recebendo o maior peso visual na linha, enquanto o nome do título segue em tipografia limpa. A aplicação do fundo institucional atua apenas como um *background* de pertencimento, permitindo que a lista em primeiro plano (cores de alto contraste) domine a atenção do usuário.

O protótipo finalizou o fluxo de navegação com uma otimização baseada na densidade de conteúdo. Nas categorias com vários títulos, como os nacionais do Sport ou interestaduais de qualquer clube, a navegação é feita em duas etapas (Tela Geral - Lista de Títulos - Detalhe), um modelo que se provou ideal para a organização.

No entanto, para as categorias Nacionais do Santa Cruz (Série C 2013) e do Náutico (Série C 2019), o design apresenta um atalho direto. Como cada clube possui apenas um título nesse grupo, a navegação foi configurada para saltar a tela de lista, levando o usuário imediatamente para a tela de um título específico. Este recurso é uma melhoria de usabilidade que reduz interações desnecessárias no produto final.

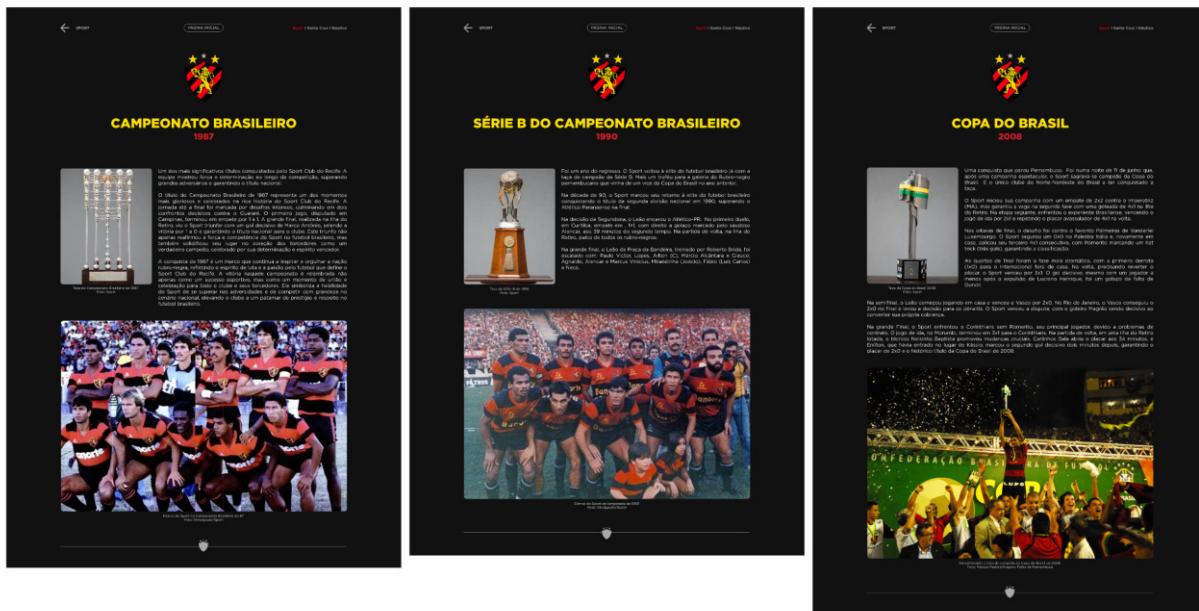
5.5.2 Resultado das telas de títulos

As telas de títulos detalhados representam a camada mais narrativa e aprofundada do memorial, funcionando como o espaço em que cada conquista é contextualizada, explicada e celebrada visualmente. As telas de Títulos Nacionais são exemplificadas pelas Figuras 40 (p. 69) e 41 (p. 69). Já as telas de Títulos Interestaduais são visualizadas nas Figuras 42 (p. 70), 43 (p. 70) e 44 (p. 70).

Sua estrutura foi concebida para equilibrar texto, imagem e hierarquia visual, oferecendo ao usuário uma experiência de leitura informativa. Cada tela inicia com o cabeçalho padrão do memorial, seguido pelo escudo do clube e pelo nome do título em destaque, acompanhado do ano da conquista. A presença do ano logo abaixo do título tem função dupla: reforça a identificação histórica da conquista e diferencia visualmente essas telas das seções dedicadas à história institucional (como “Escudos” ou “Fundação”), onde o recorte temporal não é o foco.

Logo abaixo do título, são inseridas imagens relacionadas ao troféu, ao elenco ou a momentos marcantes da campanha. Essas imagens são acompanhadas de legendas breves, que informam a fonte e o contexto, garantindo credibilidade e facilitando a compreensão visual. A organização dessas imagens funciona como um apoio narrativo à construção da memória, reforçando a dimensão afetiva e histórica da conquista.

Figura 40: Telas de alta fidelidade - Títulos Nacionais Sport



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 41: Telas de alta fidelidade - Títulos Nacionais Santa Cruz e Náutico



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 42: Telas de alta fidelidade - Títulos Interestaduais Sport



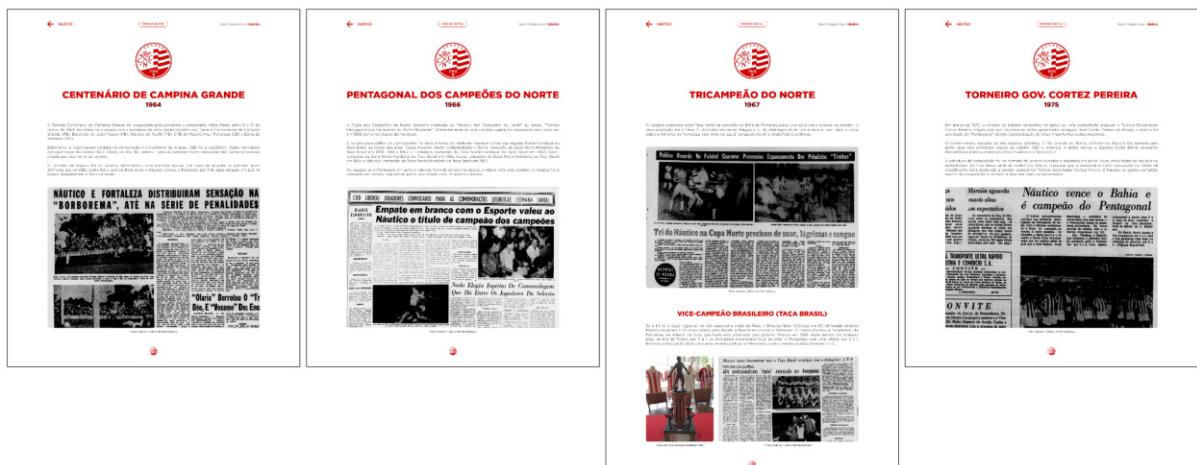
Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 43: Telas de alta fidelidade - Títulos Interestaduais Santa Cruz



Fonte: Autoria própria (2025).

Figura 44: Telas de alta fidelidade - Títulos Interestaduais Náutico

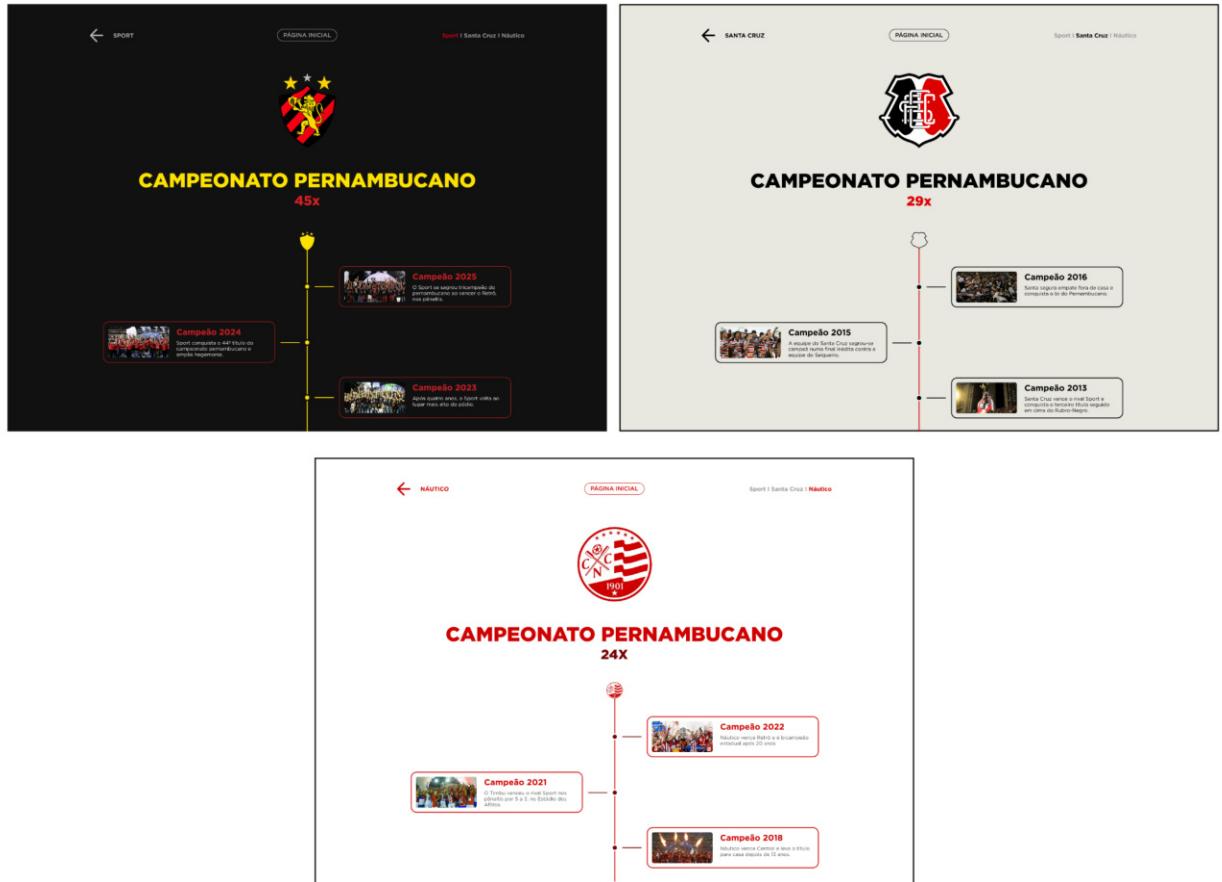


Fonte: Autoria própria (2025).

5.6 Resultado das telas de títulos estaduais

A visualização em linha do tempo do Campeonato Pernambucano representa a materialização da potencial solução de design mais complexa do memorial, demonstrando a transformação dos densos dados cronológicos em uma interface de narrativa (Figura 45). É importante ressaltar que, devido às limitações de escopo do projeto, o protótipo de alta fidelidade exibe apenas os últimos três títulos estaduais de cada clube. Contudo, o sistema de design e o fluxo de dados foram concebidos para comportar a totalidade dos títulos numa versão final e completa do memorial.

Figura 45: Protótipo de alta fidelidade - Linha do tempo Títulos Estaduais



Fonte: Autoria própria (2025).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste memorial digital permitiu compreender, de forma aprofundada, como o design pode atuar como instrumento de preservação da memória esportiva e fortalecimento identitário. Ao reunir elementos históricos dos três principais clubes do futebol pernambucano, Sport, Santa Cruz e Náutico, o projeto buscou preencher uma lacuna existente na organização, visualização e valorização dessas narrativas.

A adaptação do método de Bruno Munari (2008) mostrou-se eficaz ao orientar um processo estruturado, desde a pesquisa teórica e documental até a construção final do protótipo web. Cada etapa contribuiu para a construção de uma proposta que visa a coerência e a consistência visual, buscando organizar os conteúdos de maneira lógica para o usuário.

Os resultados obtidos demonstram que o memorial não apenas cumpre seu papel informativo, mas também reforça laços emocionais e culturais, permitindo que torcedores revisitem conquistas marcantes e compreendam a importância histórica de seus clubes. Além disso, o projeto evidencia o potencial do design digital na valorização de patrimônios regionais, sobretudo em contextos em que a memória encontra-se dispersa, fragmentada ou pouco documentada.

6.1 Limitações e sugestões para estudos futuros

Entretanto, reconhece-se que o protótipo representa apenas uma primeira versão do memorial. É fundamental reconhecer as limitações impostas pelo escopo e prazo do trabalho acadêmico. A principal restrição está na limitação do acervo de dados apresentado no protótipo. Por exemplo, a tela de linha do tempo do Campeonato Pernambucano foi executada apenas com os últimos três títulos estaduais de cada clube, e não com a totalidade das conquistas. Da mesma forma, as categorias nacionais e interestaduais demonstraram a necessidade de fluxos simplificados para clubes com um único título nesses grupos.

Uma versão futura poderia incluir a ampliação do acervo; expansão da totalidade dos títulos; criação de funcionalidades interativas, como filtros por década ou um motor de busca; execução do protótipo em ambiente web responsivo, tornando o memorial de fácil acesso ao público e testando o design em diferentes

plataformas de acesso; e a criação de um *quiz* sobre a história dos times para gerar mais interatividade. Também seria interessante permitir que os hinos oficiais e históricos pudessem ser ouvidos diretamente na plataforma, ajudando o torcedor a conhecer melhor esses símbolos. Além disso, deve-se realizar testes de usabilidade, etapa não executada nesse estágio do desenvolvimento, a fim de buscar a validação de usuários reais, coletando dados importantes sobre o engajamento do público visando melhorias para o memorial.

Ainda assim, o trabalho cumpre seu propósito essencial, que é oferecer uma proposta sólida e fundamentada de preservação da memória esportiva pernambucana. O memorial evidencia como o design pode recuperar histórias e fortalecer identidades regionais, contribuindo para que a cultura do futebol local seja valorizada, celebrada e transmitida para as futuras gerações.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval Muniz de. **A Invenção do Nordeste e Outras Artes**. São Paulo: Cortez, 2011.

ARAÚJO, Ana Flávia Nóbrega. **A regionalização da mídia e a Copa do Nordeste: usos e apropriações dos discursos midiáticos de canais esportivos na construção da identidade do torcedor paraibano**. 2022. 233 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2022.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora USP, 2019.

COHEN, Daniel J.; ROSENZWEIG, Roy. **Digital History: A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2006. Disponível em: <https://chnm.gmu.edu/digitalhistory/>

COUTINHO, Renato Soares. **Um Flamengo grande, um Brasil maior: o Clube de Regatas do Flamengo e o imaginário político nacionalista popular (1933-1955)**. Niterói, 2013.

DAMATTA, Roberto et. al. **O universo do Futebol: esporte e sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: Pinakothek, 1982.

DEL PRIORE, Mary. **Histórias da gente brasileira: Brasil República**. Rio de Janeiro: Leya, 2017.

FERNANDES, Hevilla Wanderley. A instrumentalização do futebol na Era Vargas e a centralização política no eixo Rio-São Paulo. **Ludopédio**, São Paulo, v. 147, n. 21, 2021.

FONSECA, Venilson Luciano Benigno. **Lugares e territórios na cultura do futebol brasileiro**. 2014. 313 f. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Geociências, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond**. 2. ed. Berkeley, CA: New Riders, 2011.

GIRARDI JR., Liraucio. Midiatização Profunda, Plataformas e Logjects. **E-compós**, Brasília, v. 24, p. 1-20, 2021.

GIULIANOTTI, Richard. **Sociologia do Futebol – Dimensões históricas e socioculturais do esporte das multidões**. São Paulo: Nova Alexandria, 2010.

HAESBAERT, Rogério. **Viver no limite**: território-rio e multi/territorialidade em tempos de insegurança e conteção. Rio de Janeiro (RJ): Bertrand, 2014.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A. 2006.

HELAL, Ronaldo. **Futebol, jornalismo, e ciências sociais: interações**. Organização, Ronaldo Helal, Hugo Lovisolo e Antonio Jorge Gonçalves Soares. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2011.

JELIN, Elizabeth. La historicidad de las memorias. **Mélanges de la Casa de Velázquez**, Madrid, n. 50-1, p. 285-290, abr. 2020

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. (Coleção TRANS).

LUCENA FILHO, Severino Alves de. **A festa junina em Campina Grande – Paraíba: evento gerador de discursos organizacionais no contexto do folkmarketing**. 2005. 359 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

MACHADO, Thales. Pesquisa O GLOBO/ Ipsos-Ipec: Corinthians e São Paulo caem, e Flamengo aumenta liderança como maior torcida do país; veja ranking. **O Globo**, Rio de Janeiro, 28 jul. 2025. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/futebol-2025/especial/pesquisa-o-globo-ipsos-ipe-corinthians-e-sao-paulo-caem-e-flamengo-aumenta-lideranca-como-maior-torcida-do-pais-veja-ranking.ghtml>. Acesso em: 10 dez. 2025.

MAGALHÃES, Mayara Soares de; SOUZA, Rosângela Vieira de. Um olhar sobre as metodologias projetuais de design gráfico. In: P&D DESIGN 2014, 2014, Gramado, RS. **Anais [...]**. Gramado: [s.n.], 2014.

MASCARENHAS, G. O futebol no Brasil: reflexões sobre paisagem e identidade através dos estádios. In: BARTHE-DELOIZY, F., and SERPA, A., orgs. **Visões do Brasil: estudos culturais em Geografia** [online]. Salvador: EDUFBA; Edições L'Harmattan, 2012, pp. 67-85. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/8pk8p/pdf/barthe-9788523212384-05.pdf?>

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NEGREIROS, Plínio José L. de C. Futebol e identidade nacional. In: ENCONTRO DE HISTÓRIA DO ESPORTE, LAZER E EDUCAÇÃO FÍSICA, 1997. Ijuí. **[Trabalhos...]**. Ijuí: Ed. da UNIJUI, 1997.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**. São Paulo: PUC-SP. n° 10. 1993.

NORMAN, Donald A. **Design emocional**: por que adoramos (ou odiamos) os objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008

PERES, Sonia Maria Zanezi. Maurice Halbwachs e a memória coletiva e individual. **Revista Missioneira**, Santo Ângelo, v. 23, n. 2, p. 71–78, jul./dez. 2021. DOI: <https://doi.org/10.31512/missioneira.v23i2.693>

POLLAK, Michel. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200–212, 1992.

RAMOS FILHO, Vagner Silva. “**Ser tão Brasil**”: rastros de memórias, escritas de histórias e tempos em transe (Arquivo do CNFCP-IPHAN na era digital). 2025. 411 f. Tese (Doutorado em História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2025.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SANTAELLA, Lucia. A Estética das Linguagens Líquidas. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. **Estéticas Tecnológicas; novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

SANTOS, Anderson David Gomes dos, BOLAÑO, César Ricardo Siqueira. Las estrategias de mercado de Esporte Interativo: regionalización y capital extranjero en la televisión brasileña. **Revista Latinoamericana de Comunicación - Chasqui**, nº 133, 2016.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. (Coleção Milton Santos; 1).

SHNEIDERMAN, Ben et al. **Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction**. 6. ed. Boston: Pearson, 2016.

SOARES, Antônio Jorge G. **Futebol, malandragem e identidade**. Vitória: SPDEC/UFES, 1994.

VASCONCELOS, Artur Alves de. **Identidade futebolística: os torcedores “mistas” do Nordeste**. Dissertação de mestrado, PPGS/UFC, 2011.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011

APÊNDICE A - Link de acesso ao protótipo do memorial digital

O protótipo interativo desenvolvido neste trabalho pode ser acessado pelo link a seguir:

<https://www.figma.com/proto/uxPeExuldZ5wg07STi43mr/TCC?page-id=973%3A1728&node-id=995-316&viewport=1354%2C948%2C0.58&t=GdyfHTow6uWuiwsa-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=995%3A316>