



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DIGITAL

RAIMUNDO VINICIUS DA SILVA MEDEIROS

**ENTRE A CIDADE E O ARTISTA: A CURADORIA DIGITAL DAS MEMÓRIAS DE
FAUSTO NILO NA VALORIZAÇÃO DE QUIXERAMOBIM**

QUIXADÁ

2026

RAIMUNDO VINICIUS DA SILVA MEDEIROS

ENTRE A CIDADE E O ARTISTA: A CURADORIA DIGITAL DAS MEMÓRIAS DE
FAUSTO NILO NA VALORIZAÇÃO DE QUIXERAMOBIM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital do Campus Quixadá da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital.

Orientadora: Profa. Dra. Diana Patrícia Medina Pereira.

QUIXADÁ

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- M44e Medeiros, Raimundo Vinicius da Silva.
Entre a cidade e o artista: a curadoria digital das memórias de Fausto Nilo na valorização de Quixeramobim / Raimundo Vinicius da Silva Medeiros. – 2026.
52 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2026.
Orientação: Profa. Dra. Diana Patrícia Medina Pereira..
1. Design Digital. 2. Memória. 3. Fausto Nilo. 4. Quixeramobim. 5. Design Science Research. I. Título.
CDD 745.40285
-

RAIMUNDO VINICIUS DA SILVA MEDEIROS

ENTRE A CIDADE E O ARTISTA: A CURADORIA DIGITAL DAS MEMÓRIAS DE
FAUSTO NILO NA VALORIZAÇÃO DE QUIXERAMOBIM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Graduação em Design Digital do
Campus Quixadá da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção do
grau de bacharel em Design Digital.

Aprovada em: 20/01/2026.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Diana Patrícia Medina Pereira (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Levi Teixeira Pinheiro
Instituto Federal do Ceará (IFCE)

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

À minha família, pelo apoio incondicional, e a todos que ajudaram a escrever este capítulo da minha história.

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo incentivo constante, pelo apoio incondicional e por serem a base da minha formação.

À Universidade Federal do Ceará (Campus Quixadá) e ao curso de Design Digital, por proporcionarem o ambiente acadêmico e as ferramentas necessárias para o meu desenvolvimento profissional.

À minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Diana Patrícia Medina Pereira, pela condução deste trabalho, pelas orientações precisas e por acreditar na relevância deste projeto para a cultura local.

Aos professores Levi Teixeira Pinheiro e João Vilnei de Oliveira Filho, pela disponibilidade em compor a banca examinadora e pelas valiosas contribuições para o aprimoramento desta pesquisa.

À Casa de Antônio Conselheiro, pela inestimável colaboração ao conceder acesso ao acervo de Fausto Nilo, permitindo que suas memórias fossem visualmente integradas a este artefato digital.

Ao projeto Quixeramobim Histórico, pelo importante trabalho de preservação da memória visual da cidade e pela disponibilização dos registros fotográficos antigos que compõem a narrativa visual deste sítio.

À equipe da Casa de Vovó Dedé, pela produção e disponibilização do especial em homenagem aos 80 anos de Fausto Nilo, cujos registros audiovisuais foram fundamentais para enriquecer a narrativa multimídia deste projeto.

Ao Deyved Viana, pela disponibilização das imagens aéreas, que permitiram apresentar Quixeramobim sob uma nova perspectiva em vídeo.

Aos meus amigos e colegas de curso, pelas trocas de conhecimento, pelo companheirismo durante a graduação e por tornarem essa caminhada mais leve e inspiradora.

Dediquei minha vida à sensibilidade e a um desejo de um país rico, com distribuição justa de oportunidades sociais. Acho que vou morrer com essa esperança. (Fausto Nilo, 2017, p. 51).

RESUMO

A relação entre o indivíduo e seu lugar de origem desempenha um papel fundamental na formação da sensibilidade artística. No contexto da cidade de Quixeramobim (CE), essa conexão manifesta-se de forma singular na trajetória do compositor, arquiteto e urbanista Fausto Nilo. Não obstante a relevância de sua obra para a cultura brasileira, observa-se uma lacuna na preservação e difusão digital das memórias que vinculam o artista à sua terra natal. Diante disso, este trabalho teve como objetivo desenvolver o artefato digital *Traços e Memórias*, materializado como um *website* interativo destinado a valorizar o patrimônio imaterial local através da curadoria das vivências de Fausto Nilo. Metodologicamente, a pesquisa adotou a abordagem da *Design Science Research* (DSR), estruturada em três fases: (1) Investigação e Curadoria, fundamentada na Geografia Humanista e em fontes documentais; (2) Design e Desenvolvimento, que resultou em uma interface imersiva baseada em metáforas visuais e mapas afetivos; e (3) Inspeção Heurística, que verificou a conformidade técnica da interface. O resultado é um artefato multimídia que integra narrativas textuais, registros iconográficos e paisagens sonoras, oferecendo à comunidade uma ferramenta de preservação da memória coletiva. Conclui-se que o artefato não apenas documenta o passado, mas reinterpreta a cidade sob uma ótica afetiva, demonstrando o potencial do Design Digital como mediador entre história, arte e tecnologia. O artefato digital desenvolvido encontra-se disponível para acesso público no endereço eletrônico:

<https://rviniciusm.github.io/tracos-e-memorias-tcc/>

Palavras-chave: Design Digital; Memória; Fausto Nilo; Quixeramobim; *Design Science Research*.

ABSTRACT

The relationship between individuals and their place of origin plays a fundamental role in shaping artistic sensibility. In the context of Quixeramobim (CE), this connection manifests uniquely in the trajectory of composer, architect, and urban planner Fausto Nilo. Despite the relevance of his work to Brazilian culture, there is a gap in the digital preservation and dissemination of the memories linking the artist to his hometown. Therefore, this study aimed to develop the digital artifact 'Traços e Memórias' (Traces and Memories), materialized as an interactive website intended to valorize local intangible heritage through the curation of Fausto Nilo's experiences. Methodologically, the research adopted the Design Science Research (DSR) approach, structured in three phases: (1) Investigation and Curation, grounded in Humanist Geography and documentary sources; (2) Design and Development, resulting in an immersive interface based on visual metaphors and affective maps; and (3) Heuristic Inspection, which verified the technical conformity of the interface. The result is a multimedia platform integrating textual narratives, iconographic records, and soundscapes, offering the community a tool for preserving collective memory. It is concluded that the artifact not only documents the past but reinterprets the city through an affective lens, demonstrating the potential of Digital Design as a mediator between history, art, and technology. The developed digital artifact is available for public access at the electronic address:

<https://rviniciusm.github.io/tracos-e-memorias-tcc/>

Keywords: Digital Design; Memory; Fausto Nilo; Quixeramobim; Design Science Research.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fluxograma de navegação e arquitetura da informação do sítio.....	32
Figura 2 – <i>Moodboard</i> /Guia de estilos.....	33
Figura 3 – <i>Wireframe</i> de baixa fidelidade da interface principal	34
Figura 4 – Protótipo de alta fidelidade com aplicação da identidade visual.....	35
Figura 5 – Captura de tela do <i>VSCode</i> com código.....	36
Figura 6 – Tela inicial (<i>Hero Section</i>) com a expansão do vídeo.....	37
Figura 7 – Seção a “a jornada” (os 3 <i>cards</i>).....	38
Figura 8 – Composição das telas do módulo "memórias" (ex: carrossel e <i>player</i>).....	39
Figura 9 – Composição das telas do módulo "paisagens".....	40
Figura 10 – Interface do módulo "sons" com os <i>tickets</i> interativos.....	41
Figura 11 – Interfaces do painel afetivo.....	42
Figura 12 – Composição das telas da sessão "biografia".....	42
Figura 13 – Composição das telas do módulo "paisagens".....	43

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Matriz de Avaliação Heurística do Artefato.....	45
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
DSR	<i>Design Science Research</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
MAUC	Museu de Arte da UFC
MPB	Música Popular Brasileira
NBR	Norma Brasileira Regulamentar
RA	Realidade Aumentada
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UECE	Universidade Estadual do Ceará
UFC	Universidade Federal do Ceará
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UnB	Universidade de Brasília
UNESP	Universidade Estadual Paulista
UX	<i>User Experience</i> (Experiência do Usuário)
VSCode	<i>Visual Studio Code</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	OBJETIVOS.....	15
2.1	Objetivo geral.....	15
2.2	Objetivos específicos.....	15
3	TRABALHOS RELACIONADOS.....	16
3.1	Memória de artista: a narrativa de Franklin Joaquim Cascaes.....	16
3.2	Memória e imaginação na obra de Pedro Corrêa.....	17
3.3	Museu Rio Memórias: a cidade como acervo interativo.....	18
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	19
4.1	Cidade, arte e memória: a construção da sensibilidade no espaço vivido.....	19
4.2	Mapeamento afetivo como abordagem metodológica.....	20
4.3	A metodologia digital storytelling e a preservação da memória.....	21
4.4	Fausto Nilo: a versatilidade de uma trajetória artística.....	23
4.4.1	<i>O menino e a cidade: o cenário da infância.....</i>	<i>23</i>
4.4.2	<i>A convergência entre arquitetura e música.....</i>	<i>25</i>
4.5	Inspeção de usabilidade: a aplicação das heurísticas de Nielsen.....	27
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: A ABORDAGEM DA DSR.....	29
5.1	Classificação da pesquisa.....	29
5.2	Fases do ciclo DSR.....	29
5.2.1	<i>Fase 1: investigação e curadoria de conteúdo.....</i>	<i>29</i>
5.2.2	<i>Fase 2: design e desenvolvimento do artefato.....</i>	<i>30</i>
5.2.3	<i>Fase 3: Inspeção Heurística.....</i>	<i>31</i>
6	DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO TRAÇOS E MEMÓRIAS.....	32
6.1	Concepção e design.....	32
6.1.1	<i>Arquitetura da informação e navegação.....</i>	<i>32</i>
6.1.2	<i>Identidade visual e concepção estética.....</i>	<i>33</i>
6.1.3	<i>Prototipação e refinamento visual.....</i>	<i>34</i>
6.2	Implementação técnica do artefato.....	35
6.3	Apresentação do artefato.....	36
6.3.1	<i>A imersão inicial: abertura e navegação.....</i>	<i>36</i>
6.3.2	<i>A seção "a jornada".....</i>	<i>37</i>
6.3.3	<i>O eixo temático: memórias.....</i>	<i>38</i>
6.3.4	<i>O eixo temático: paisagens.....</i>	<i>39</i>
6.3.5	<i>O eixo temático: sons.....</i>	<i>40</i>
6.3.6	<i>O painel afetivo.....</i>	<i>41</i>
6.3.7	<i>Biografia e contextualização.....</i>	<i>42</i>
6.3.8	<i>A Dimensão institucional: sobre o projeto e créditos.....</i>	<i>43</i>
7	VALIDAÇÃO DO ARTEFATO: INSPEÇÃO HEURÍSTICA.....	44
7.1	Metodologia da inspeção.....	44

7.2	Análise dos resultados por heurística.....	44
7.3	Discussão dos resultados.....	47
8	CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS.....	48
8.1	Limitações da pesquisa.....	48
8.2	Trabalhos futuros.....	49
	REFERÊNCIAS.....	51

1 INTRODUÇÃO

O espaço geográfico onde um indivíduo nasce e se desenvolve exerce influência determinante em sua formação, permeando não apenas as dimensões sociopolíticas, mas também a constituição de sua expressividade artística. Ao examinar a obra de um artista, é possível desvelar as referências acumuladas ao longo de sua trajetória. Frequentemente, tais influências ancoram-se no ambiente vivenciado e em memórias afetivas enraizadas, as quais abarcam vínculos profundos com o local de origem. Tal relação é descrita com propriedade:

A cidade não é um lugar. É a moldura de uma vida. A moldura à procura de um retrato, é isso que eu vejo quando revisito o meu lugar de nascimento. Não são ruas, não são casas. O que revejo é um tempo, o que escuto é a fala desse tempo. Um dialeto chamado memória, uma nação chamada infância. (Couto, 2005, p. 145).

Nesta seara, para compreender a interconexão entre o espaço de origem e a identidade do sujeito, esta pesquisa ancora-se nos pressupostos da Geografia Humanista e da Fenomenologia. Parte-se da premissa de que o ambiente físico transmuta-se em paisagem afetiva, configurando a cidade como um reservatório de estímulos sensíveis para o criador.

É nesse escopo que se insere a trajetória de Fausto Nilo. Distanciando-se de análises convencionais focadas na discografia, esta investigação elege como objeto central os "lugares de memória" de Quixeramobim, a exemplo da casa, da rua e da radiadora, demonstrando como tais espaços balizaram a percepção de mundo que antecede e fundamenta sua produção artística.

Para a materialização desta proposta, desenvolveu-se o artefato digital *Traços e Memórias*. A curadoria de conteúdo baseou-se em pesquisa bibliográfica e documental, com destaque para a consulta ao acervo da exposição 'Fausto Nilo: o tempo e o lugar', realizada em Quixeramobim, além de entrevistas e registros audiovisuais disponíveis em meios digitais. A implementação técnica utilizou HTML, CSS e JavaScript para criar um artefato que conecta as vivências do artista à geografia da cidade.

A relevância da proposta reside na valorização do patrimônio local, explorando Quixeramobim como agente ativo na formação do artista e não mero cenário. Em consonância com as Humanidades Digitais (Rollo, 2020), o artefato reafirma o design como ponte entre a experiência individual e a história coletiva.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Projetar e desenvolver o artefato digital *Traços e Memórias*, destinado a valorizar o patrimônio imaterial local por meio da curadoria das vivências de Fausto Nilo em Quixeramobim. Fundamentado em pesquisa documental, o projeto organiza narrativas textuais, sonoras e iconográficas em uma estrutura que integra a biografia, os acervos temáticos e o painel afetivo, seção do artefato que espacializa as memórias do compositor ao conectar seus relatos diretamente aos lugares físicos da cidade.

2.2 Objetivos específicos

1. Analisar os "lugares de memória" em Quixeramobim que são fundamentais na trajetória e obra de Fausto Nilo.
2. Demonstrar a relação intrínseca entre o artista e a cidade por meio de uma narrativa de cartografia afetiva.
3. Desenvolver artefato digital interativo *Traços e Memórias* como ferramenta de divulgação e preservação do patrimônio imaterial local.
4. Valorizar a identidade cultural de Quixeramobim, proporcionando uma experiência imersiva que fortaleça o relato memorial da cidade.

3 TRABALHOS RELACIONADOS

3.1 Memória de artista: a narrativa de Franklin Joaquim Cascaes

O artigo de autoria de Aline Carmes Kruger tem como desígnio investigar a relação entre as obras do artista plástico e folclorista Franklin Joaquim Cascaes e a memória identitária de Florianópolis, buscando tecer nexos entre a produção artística e o patrimônio cultural da cidade.

A incursão investigativa conduzida por Kruger, vinculada à Universidade Estadual Paulista (UNESP) e veiculada na revista *Patrimônio e Memória* (2016), fornece aportes significativos para balizar a presente trajetória de pesquisa. De início, a autora mobilizou uma diversidade de fontes, tais como fotografias, arquivos, textos e memórias do artista, todas coligidas junto à coleção de Elizabeth Pavan Cascaes, salvaguardada no Museu de Arqueologia e Etnologia da UFSC. Ao longo de seu estudo, Kruger discorre sobre a influência de Florianópolis na composição das obras de Cascaes, notadamente em um período temporal de acentuada expansão urbana. Nesse cenário, o artista passou a apreciar o cotidiano, os costumes e as tradições da população, refletindo esses aspectos em suas criações por meio do folclore e das histórias locais. Tal pesquisa dialoga com a proposta deste trabalho, porquanto ambas abordam a relação entre o artista e suas criações, com ênfase no vínculo emocional estabelecido com o local de origem, sendo, no caso de Kruger, a ligação entre Cascaes e Florianópolis.

Em remate, Kruger desvela a significância das coleções, do patrimônio cultural e dos arquivos museológicos, ressaltando como esses recursos foram cruciais para preservar as narrativas da comunidade, as quais poderiam se dissipar com o tempo caso fossem restritas à transmissão oral. No que tange ao delineamento metodológico desta pesquisa, planeja-se a compilação de fontes digitais, abarcando livros e obras de Fausto Nilo disponíveis em rede, bem como a visita à exposição sobre o compositor em Quixeramobim. Quanto aos relatos biográficos, proceder-se-á à curadoria de entrevistas e registros audiovisuais preexistentes, disponibilizados em plataformas de vídeo como o YouTube. Ademais, o intuito é materializar os resultados por meio de um artefato digital. Tal abordagem, embora divirja do trabalho de Kruger quanto ao suporte de apresentação, mantém-se ancorada no foco sobre a relação entre o artista, suas obras e a identidade cultural do lugar.

3.2 Memória e imaginação na obra de Pedro Corrêa

O artigo empreendido por Heloisa Juncklaus Preis Moraes, Luiza Liene Bressan e Ana Caroline Voltolini Fernandes tem como desígnio analisar a trajetória histórica e a produção artística de Pedro Antônio Corrêa, do município de Tubarão. Suas criações encontram-se ancoradas em suas memórias e vivências retratadas na cidade catarinense. Ademais, o estudo busca estabelecer nexos entre arte e imaginário, investigando o modo como o artista mobiliza seu universo simbólico para materializar obras que espelham sua relação com o local, fomentando discussões acerca da tríade arte, memória e lugar. Publicada em 2021 pela Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul), a incursão investigativa inicia ofertando um panorama biográfico de Corrêa, seguido de uma breve análise de suas obras literárias, elucidando como o interesse pelas artes plásticas emergiu dos laços entre imaginário, memória e arte. A análise das obras alicerça-se na teoria do Imaginário de Gilbert Durand, a qual descreve como o meio ambiente influencia as pulsões individuais e a consequente produção imagética.

O conceito de imaginário é tratado na segunda parte do artigo sob uma ótica plural e interdisciplinar, evidenciando como a produção de Corrêa busca expressar um senso de pertencimento que reverbera a coletividade daqueles que partilham o mesmo ambiente. O corpus da pesquisa abrangeu informações extraídas do perfil do artista na rede social Facebook e relatos colhidos diretamente pelas pesquisadoras em conversa com o mesmo. Estabelece-se aqui uma aproximação com a presente pesquisa, visto que ambos os estudos exploram a relação intrínseca entre obra e memória, bem como a influência do ambiente local nas esferas individual e coletiva. A metodologia de coleta de dados também apresenta similaridades no uso de meios digitais, embora, no caso deste trabalho, os relatos sejam obtidos via curadoria de registros audiovisuais preexistentes, diferindo da entrevista direta realizada no estudo de Corrêa. As propostas divergem, outrossim, no intuito final: enquanto o artigo se detém na apresentação documental dos resultados e sua relação com o imaginário, esta pesquisa propõe a materialização de um produto digital.

Em conclusão, evidencia-se que as memórias do artista, enquanto interpretadas sob sua singularidade, refletem aspectos partilhados pelos residentes locais, concorrendo para a formação de uma identidade coletiva. O estudo culmina enfatizando o uso do imaginário por Pedro Corrêa na composição de suas obras, o que denota um profundo senso de pertencimento coletivo.

3.3 Museu Rio Memórias: a cidade como acervo interativo

Diferente das pesquisas citadas anteriormente, o projeto Museu Rio Memórias é apresentado nesta seção como uma referência prática de produto, servindo de inspiração para as funcionalidades e o design do artefato. Deste modo, a iniciativa constitui uma referência fundamental para a concepção deste trabalho. Configura-se como um museu virtual, de acesso gratuito, cujo propósito reside na preservação e difusão da história e das memórias da cidade do Rio de Janeiro. No âmbito de seus recursos, sobressai um Mapa Interativo que geolocaliza dezenas de pontos de interesse histórico, possibilitando ao usuário, mediante qualquer dispositivo digital, examinar um vasto acervo de textos, áudios, fotografias e vídeos associados a cada localidade (Gandra, 2022).

A interlocução com a presente pesquisa mostra-se direta, uma vez que o Museu Rio Memórias legitima a utilização de uma plataforma cartográfica interativa como instrumento vigoroso e consolidado para conectar o espaço físico urbano a narrativas culturais. Ambos os projetos ancoram-se na premissa de que a tecnologia pode mediar uma nova relação entre o indivíduo e a cidade, transmutando o ato de percorrê-la em uma experiência de descoberta.

Entretanto, as propostas divergem quanto ao recorte e à abordagem. Enquanto o Museu Rio Memórias sugere uma incursão de caráter enciclopédico e histórico baseada na geolocalização sobre a metrópole carioca, esta investigação debruça-se sobre uma escala mais íntima e simbólica. O intuito não reside na história factual de Quixeramobim, mas sim na composição de uma cartografia subjetiva, estruturada visualmente como um painel de conexões elaborado a partir das memórias formativas de um único indivíduo, Fausto Nilo. Dessa forma, o projeto Rio Memórias atua como relevante precedente técnico, comprovando a viabilidade de narrativas digitais urbanas, enquanto este trabalho busca explorar as potencialidades dessa ferramenta em uma dimensão estética e poética, privilegiando o imaginário em detrimento da precisão geográfica.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta os conceitos fundamentais de cidade, arte e memória que orientaram as decisões de projeto do artefato digital. A discussão teórica não pretende esgotar a obra dos autores citados, mas sim extrair de suas reflexões as bases para a construção da narrativa visual e interativa proposta. A partir das perspectivas de Bachelard (sobre a intimidade do espaço), Tuan (sobre o afeto pelo lugar) e Calvino (sobre a cidade como memória), buscou-se compreender como traduzir as vivências de Fausto Nilo no artefato digital.

Com o intuito de materializar tais conceitos, o capítulo apresenta um enfoque biográfico na trajetória de Fausto Nilo, cujas memórias formativas constituem o estudo de caso central. Finalmente, a fundamentação teórica examina os critérios técnicos de qualidade do artefato, discorrendo sobre os conceitos de usabilidade e avaliação de interfaces sob a ótica das Heurísticas de Nielsen, elementos essenciais para assegurar a experiência do usuário na plataforma proposta.

4.1 Cidade, arte e memória: a construção da sensibilidade no espaço vivido

O vínculo estabelecido entre o indivíduo e seu lugar de origem constitui um dos pilares mais profundos na formação da subjetividade. Distante de configurar apenas um aglomerado de edificações, a cidade representa o ambiente onde as primeiras percepções de mundo são forjadas. Para compreender a origem da expressão artística de Fausto Nilo, faz-se necessário examinar a dimensão afetiva do espaço que o formou, recorrendo às distinções conceituais da Geografia Humanista.

Na acepção do geógrafo Yi-Fu Tuan (1983), evidencia-se uma distinção crucial entre "espaço" e "lugar". O espaço apresenta-se como entidade abstrata, uma extensão geométrica que nos circunda. O lugar, em contrapartida, é o espaço investido de valor e significado humano. Conforme assevera o autor, "o que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor" (Tuan, 1983, p. 6). Sob essa ótica, Quixeramobim transcende sua condição geográfica para se firmar como "lugar" na trajetória de Fausto Nilo, ou seja, um reservatório de experiências onde ruas e praças se converteram em âncoras de identidade.

A densidade dessa interconexão entre o sujeito e o ambiente urbano é delineada

com acuidade por Ítalo Calvino. Para o autor, as cidades não são meras estruturas físicas, mas recipientes de histórias pretéritas que moldam o presente:

A cidade se embebe como uma esponja dessa onda que refluí das recordações e se dilata. (...) Mas a cidade não conta o seu passado, ela o contém como as linhas da mão, escrito nos ângulos das ruas, nas grades das janelas, nos corrimãos das escadas, nas antenas dos pára-raios, nos mastros das bandeiras, cada segmento riscado por arranhões, serradelas, entalhes, esfoladuras. (Calvino, 1990, p.7)

Ao adensar a análise aos espaços íntimos citados por Calvino, a pesquisa ancora-se também no pensamento de Gaston Bachelard. Em *A Poética do Espaço*, o filósofo argumenta que a casa natal constitui o "primeiro universo" do ser humano. Bachelard afirma que "o espaço habitado transcende o espaço geométrico" (Bachelard, 2008, p. 228). Essa concepção reverbera na produção de Fausto Nilo, especificamente na canção "Casa Tudo Azul", na qual a arquitetura é descrita pela memória que abriga, ratificando que a sensibilidade do artista foi alimentada pela topofilia, isto é, o elo afetivo com o lugar.

Entretanto, tais memórias individuais não existem de modo isolado. Elas são socialmente enquadradas, conforme preconiza Maurice Halbwachs (1990). O sociólogo argumenta que nossas lembranças são mediadas pelos grupos sociais e que "não há memória coletiva que não se desenvolva num quadro espacial".

Os lugares configuram-se, portanto, como suportes materiais para a memória de uma comunidade. A radiadora "Voz de Cristal", por exemplo, não era apenas um equipamento técnico, mas um marco urbano que organizava a paisagem sonora de Quixeramobim. A lembrança do artista sobre os "cantores do rádio" encontra-se indissociavelmente atrelada à memória coletiva da cidade. A arte de Fausto Nilo atua como uma chave de acesso a esse arquivo vivo, e este trabalho tem como desígnio mapear tais conexões, desvelando como o espaço físico se transmutou na paisagem afetiva que fundamenta parte de sua obra.

4.2 Mapeamento afetivo como abordagem metodológica

Historicamente, a cartografia convencional restringiu-se à representação do espaço sob uma ótica objetiva e técnica. Em contraposição a essa abordagem, diversas práticas artísticas e teóricas ao longo do século XX buscaram desenvolver modalidades de mapeamento que abarcassem as dimensões subjetivas e sensíveis da experiência urbana. É nesse contexto que emerge o conceito de cartografia afetiva, uma metodologia que se distancia da precisão topográfica para focar no registro das relações emocionais que os

indivíduos estabelecem com os lugares, conferindo visibilidade às memórias, aos sentimentos e aos significados que impregnam a paisagem.

As raízes dessa prática remontam às vanguardas europeias, as quais inauguraram um crescente interesse pelo fragmento como método para apreender o cotidiano. Os surrealistas, por exemplo, influenciados pela psicanálise, foram pioneiros ao assumir que o espaço urbano comporta múltiplas realidades não visíveis. Suas "deambulações" (caminhadas errantes) resultaram na formalização da percepção do espaço sob a forma de "mapas influenciadores [...] baseados em variações da percepção obtidos mediante o percurso do ambiente urbano, em compreender as pulsões que a cidade provoca nos afetos do pedestre" (Barros, 2019, p. 8).

Tal metodologia foi posteriormente adensada por movimentos como o Letrismo e o Situacionismo, que desenvolveram conceitos fundamentais como a psicogeografia. Esta é definida como "o estudo dos efeitos precisos do meio geográfico, conscientemente organizado ou não, que atuam diretamente no comportamento afetivo dos indivíduos" (Barros, 2019, p. 8), bem como a prática da *dérive* (deriva), uma técnica de passagem rápida por ambientes variados. Conforme define Guy Debord, um de seus idealizadores, o conceito de deriva "se liga ao reconhecimento dos efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento lúdico-constructivo" (Debord, 2003a, apud Barros, 2019, p. 10). O intuito dessas práticas transcendia o caminhar sem rumo, buscando mapear os modos de vida e investigar o inconsciente da cidade nos detalhes ignorados pela perspectiva funcional.

A presente investigação adota a Cartografia Afetiva como a abordagem metodológica central para a concepção do seu artefato digital. A proposta alinha-se a essa tradição de "errantes urbanos" ao buscar criar não um guia técnico de Quixeramobim, mas uma cartografia subjetiva construída através do olhar e da memória de Fausto Nilo. O artefato digital, portanto, busca inspiração nos conceitos de psicogeografia e deriva, utilizando os recursos da tecnologia para traduzir, em um meio interativo, as conexões subjetivas que transformaram o espaço físico de Quixeramobim no 'lugar' fundamental da infância do artista.

4.3 A metodologia *digital storytelling* e a preservação da memória

A prática de organizar e perpetuar experiências por meio de histórias constitui um traço ancestral da humanidade. Entretanto, a contemporaneidade, balizada pela cibercultura, impulsionou a transposição dessas narrativas para novos suportes, gerando a metodologia que este trabalho adota: o *Digital Storytelling*. Tal fenômeno, conforme definido por Lopes e

Moura (2025), "utiliza de mídias digitais para a contação, construção, interação e propagação de histórias compartilhadas em plataformas digitais". Nesse cenário, a narrativa prescinde da exclusividade da oralidade ou da escrita para se articular através de múltiplas linguagens e plataformas.

A definição basilar de *Digital Storytelling*, apresentada por Robin (2006) e citada no artigo base, postula que a metodologia consiste em "combinar a arte de contar histórias com uma variedade de multimídia digital, como imagens, áudio e vídeo". Tal conjugação transcende a dimensão meramente instrumental, pois amplia as possibilidades de construção de sentido. As narrativas digitais viabilizam a articulação da história com diferentes contextos "por meio da utilização de recursos hipermidiáticos associando objetividade e subjetividade, potencializando a hibridização de mídias para representar e encadear fatos e pensamentos em um todo significativo" (Rodrigues; Almeida, 2023, p. 54 *apud* Lopes; Moura, 2025, p. 2)

Sob essa ótica, a tecnologia não atua apenas como suporte, mas como elemento constitutivo do processo narrativo. As plataformas digitais, ao possibilitarem a integração de diversos recursos, acabam por "ampliar e elaborar uma linguagem própria referente e formada a partir dos atributos técnicos e estéticos que cada aparato oferece, sem perder de vista os atributos e implicações que contar já oferece" (Moura; Franco, 2023, p. 328, *apud* Lopes; Moura, 2025, p. 7). É nessa linguagem particular que reside o potencial do *Digital Storytelling* para a salvaguarda do patrimônio cultural, notadamente o imaterial, a exemplo das memórias.

O artefato idealizado neste TCC configura-se, em sua essência, como uma aplicação direta da metodologia *Digital Storytelling*. O projeto apropria-se da estrutura de uma cartografia subjetiva como fio condutor de uma narrativa digital acerca da relação entre Fausto Nilo e Quixeramobim. Cada ponto de interesse no mapa atuará como um capítulo dessa história, mesclando texto (oriundo da pesquisa curatorial), imagens e áudio (músicas e excertos de depoimentos) para construir uma experiência imersiva. Ao proceder dessa forma, o projeto alinha-se ao que Lopes e Moura (2025) descrevem como o papel do narrador digital, ou seja, um "inventor, investigador, produtor e que faz uso das mídias e tecnologias para essa produção". O sítio, portanto, não se restringirá a um arquivo estático de informações, mas constituirá uma narrativa digital destinada a preservar e difundir um patrimônio afetivo e cultural, tornando-o acessível e significativo para o público.

4.4 Fausto Nilo: a versatilidade de uma trajetória artística

Fausto Nilo Costa Júnior figura no cenário cultural brasileiro como um criador de notável diversidade, cuja atuação transita por distintos domínios ao articular as competências de letrista, compositor, cantor, urbanista, arquiteto e agente político. Sua vasta produção abrange um repertório superior a 300 canções, incluindo trilhas sonoras que se tornaram marcos na teledramaturgia nacional. Dentre suas composições emblemáticas, sobressaem "Santa Fé", tema de abertura da novela Roque Santeiro, e "Pedras que Cantam", da novela Pedra sobre Pedra. Fausto Nilo consolidou-se como autor de obras que alcançaram projeção nas vozes de intérpretes consagrados, a exemplo de Fagner, Gal Costa, Ney Matogrosso, Nara Leão, Moraes Moreira, Amelinha, Chico Buarque, Dominginhos e Caetano Veloso (Dicionário Cravo Albin da MPB, 2023).

4.4.1 O menino e a cidade: o cenário da infância

O contexto social de Quixeramobim na década de 1940 constitui o palco inaugural da trajetória de Fausto Nilo. Sampaio (2017, p. 8) descreve a atmosfera pacata, porém atenta aos acontecimentos globais, que acolheu o nascimento do compositor:

Na década de 1940, esse clima de cidade pequena era ainda mais presente. Ao mesmo tempo que observavam atentos os dramas da Segunda Grande Guerra, os quixeramobinenses iam à feira, namoravam na praça e levavam suas vidas com a tranquilidade de um banho de rio. Foi nesse ambiente que nasceu Fausto Nilo Costa Júnior, no dia 5 de abril de 1944, o primeiro filho homem do casal Luís Costa e Hilda. (Sampaio, 2017, p. 8)

A dinâmica familiar desempenhou papel preponderante em sua formação. Luís Costa, patriarca da família, exercia as funções de comerciante e padeiro, transmitindo aos filhos a ética do trabalho. Em contrapartida, Hilda, sua esposa, exerceu uma influência artística decisiva. Ela não apenas incentivava a vocação dos filhos, mas participava ativamente desse processo criativo. Enquanto se dedicava aos afazeres domésticos, cantava e registrava em um caderno seus desenhos e partituras, convertendo esses elementos em símbolos de inspiração (Sampaio, 2017, p. 11).

Tal influência materna reverberou precocemente em Fausto Nilo, despertando um profundo interesse pela representação gráfica. Sampaio (2017, p. 10) relata que "sempre que

tinha um tempo sobrando, pegava papel e caneta e tracejava o que via à sua volta". O artista buscava no ambiente circundante as referências para seus desenhos, absorvendo a visualidade dos objetos e lugares da cidade. O próprio Fausto Nilo relembra que seu objetivo infantil era alcançar o realismo no desenho, considerando a semelhança com o objeto real, como um caminhão, a verdadeira medida de sua mágica e eficiência (Sampaio, 2017).

Além do interesse pelo traço, a formação de Fausto Nilo foi profundamente marcada pela paisagem sonora de Quixeramobim.

Outras atividades preenchem seu tempo de menino. Uma delas era a radiadora Voz de Cristal, que jorrava música da praça para a cidade. Eram quatro alto-falantes que divulgavam os programas e mantinham a população atualizada sobre os assuntos. Quando alguém morria, por exemplo, tocava a 'Ária na quinta corda', parte da Suíte nº 3, composta pelo alemão Johann Sebastian Bach (1685-1750), e outros trechos da ópera 'Thaïs', de Jules Émile Frédéric Massenet (1842-1912). (Sampaio, 2017, p. 12)

A radiadora Voz de Cristal atuava como um difusor cultural, moldando o gosto musical da população e, particularmente, o de Fausto Nilo. Figuras icônicas como Ângela Maria, Nelson Gonçalves e Francisco Alves integravam a programação habitual. Contudo, artistas como Augusto Calheiros, Orlando Silva, Vicente Celestino e o conterrâneo Carlos Augusto conquistaram a predileção do jovem Fausto. Naquele contexto, as rádios Nacional do Rio de Janeiro, Rádio Sociedade da Bahia e Rádio Jornal do Commercio de Pernambuco eram os únicos sinais que alcançavam a região. Segundo Sampaio (2017, p. 12), "ouvir aquilo o dia inteiro fez de Fausto um profundo conhecedor da música brasileira de muitas épocas, conhecimento que veio a servir em projetos futuros". A concretização dessa influência manifestou-se, por exemplo, na colaboração com Ney Matogrosso no disco *Batuque* (2001), ocasião em que Fausto indicou canções históricas como "De papo pro ar" e "Teu retrato".

Outro vetor fundamental na formação do imaginário do artista foi o cinema. O Cine Santo Antônio, operado no salão paroquial pelo Padre Jaime, proporcionou seu primeiro contato com a sétima arte. Importa ressaltar que a modernidade e as novidades culturais chegavam a Quixeramobim pelos trilhos do trem. "A composição chegava à estação da cidade trazendo os filmes e muitos discos, que Fausto comprava para a tia, dona de uma eletrola que ouvia com frequência" (Sampaio, 2017, p. 13). Esses elementos consolidaram um repertório afetivo e estético que viria a fundamentar toda a sua obra posterior.

4.4.2 A convergência entre arquitetura e música

Fausto Nilo iniciou sua formação acadêmica no curso pioneiro de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará (UFC) em 1965. As atividades letivas desenvolviam-se em uma antiga residência adaptada, a qual abrigava sala de aula, biblioteca e ateliê. Hodiernamente, esse espaço físico encontra-se dedicado ao Museu de Arte da UFC (Mauc).

Desde os primórdios da vida universitária, Fausto já evidenciava sua predileção pela música. Sampaio (2017, p. 12) relata que, na condição de segundo diretor do Diretório dos Estudantes, ele priorizava a dimensão cultural, destinando recursos para a aquisição de discos e a promoção de eventos. Essa participação ativa no ambiente acadêmico fomentou a consolidação de contatos estratégicos, a exemplo de Augusto Pontes, futuro parceiro de composição e figura influente na migração de artistas cearenses para o Sudeste na década de 1970.

Para além do interesse artístico, Fausto Nilo mantinha engajamento com pautas sociais, participando de reuniões e articulando caravanas culturais ao lado de Cláudio Pereira. Embora não possuísse filiação partidária formal, suas ações, que incluíam a promoção de peças teatrais e audições musicais em localidades como Sobral, Crato e até na Argentina, possuíam forte caráter mobilizador. Sobre a relevância dessa experiência, o próprio artista avalia:

Eu considero as caravanas do Pereira um marco histórico. Todos os integrantes do movimento estudantil que surgiram posteriormente e todos os envolvidos com política após a ditadura participaram das caravanas do Pereira. Na época, eram apenas simples estudantes sem qualquer visão política. (Nilo *apud* Sampaio, 2017, p. 27)

Concluída a graduação, Fausto exerceu a docência na Universidade de Brasília (UnB) mediante convênio com a UFC. Foi na capital federal que seu desenvolvimento como compositor atingiu um novo patamar. A convergência de diversos cearenses em Brasília, como Rodger Rogério, Teti, Augusto Pontes e Fagner, propiciou um ambiente fértil para a criação musical e a manutenção dos laços afetivos com o Ceará (Sampaio, 2017, p. 37).

Desses encontros emergiu sua primeira composição, "Fim do Mundo", obra encomendada por Fagner e gravada pela cantora e atriz Marília Medalha no álbum *Caminhada* (1972), sendo também registrada por Fagner no mesmo ano. Embora o interesse pela música remonta à infância, Fausto não vislumbrava a atuação profissional como compositor.

Entretanto, a materialização de sua poesia em registro fonográfico marcou profundamente sua trajetória:

Foi um sábado. Eu tomei conhecimento no Pasquim [...], com Ziraldo falando que tinha ouvido uma música muito boa de um cara novo do Ceará chamado Fagner com o parceiro dele chamado Fausto Nilo. Era uma sessão que chamava Dicas. E daí, todo mundo na Universidade começou 'teu nome saiu no Pasquim'. Poucos dias depois, eu fui na loja e vi o disco da Marília Medalha com meu nome como autor, levei pra casa e tomamos muita cachaça com os vizinhos cearenses. (Nilo apud Sampaio, 2017, p. 28)

Em 1973, diante da possibilidade de especialização em urbanismo na Inglaterra, Fausto optou por permanecer no Brasil e estabelecer seu próprio escritório de arquitetura em parceria com o amigo Delberg Ponce de Leon. Não obstante o exercício da arquitetura, manteve intenso trânsito no Sudeste, residindo no Rio de Janeiro por 14 anos. A parceria profícua com Raimundo Fagner atuou como vetor de inserção no mercado, franqueando acesso a nomes fundamentais da música nacional, como Chico Buarque, Roberto Menescal e Zé Ramalho. Segundo Sampaio (2017, p. 13), "esse convívio abriu portas para muita gente, e seu amigo letrista pôde trabalhar com parceiros que não faziam parte da turma cearense".

O regresso a Fortaleza em 1990 marcou a retomada plena da prática arquitetônica, sem o abandono da composição lírica. Novamente em parceria com Delberg, venceu o concurso para o Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, equipamento concebido para fomentar a convivência urbana por meio de museus, teatros e cinemas. A autoria de projetos emblemáticos estende-se ao Colégio Sete de Setembro, ao Mercado São Sebastião, à Ponte dos Ingleses e à Praça do Ferreira. Esta última reveste-se de singular importância para o urbanista, dado o desafio de resgatar a identidade e o espírito de liberdade do logradouro após intervenções descaracterizadoras ocorridas durante o regime militar.

Houve um projeto que ficou especialmente marcado na memória do homem que sempre valorizou a liberdade de circular pelas cidades: a Praça do Ferreira, tradicional ponto de encontro no centro de Fortaleza onde convergem histórias há décadas e mais décadas. Dar nova vida à praça que fica no centro da capital foi um dos trabalhos mais desafiadores e que deram mais orgulho a ele como arquiteto. (Sampaio, 2017, p. 49)

A trajetória de Fausto Nilo demonstra a harmonização entre a prática projetual e a criação musical, garantindo-lhe notoriedade em ambas as esferas. Sua reputação no meio acadêmico e na mídia o posiciona como uma referência constante. Conforme observa Sampaio (2017, p. 52), "a formação em Arquitetura e Urbanismo, combinada com a experiência criativa nas ruas das cidades, fez de Fausto não apenas um profissional

requisitado, mas também um pensador da vida em comunidade". Em suas próprias palavras, o artista sintetiza essa jornada dedicada à sensibilidade e à esperança social:

Quase 60 anos de minha vida dediquei à minha sensibilidade, a um desejo de um país rico, com distribuição justa de oportunidade sociais e acho que vou morrer com essa esperança. Talvez eu não veja, mas continuo com expectativa de que se reduza os preconceitos, as diferenças de oportunidades e dignidade. Quanto às letras, acho que ainda posso fazer muitas. Acho que podem existir letras feitas por velhinhos. Ainda desenho todo dia, desde os oito anos de idade. Essa é uma das maiores dádivas que a vida me trouxe. E ainda adoro uma mesinha de bar e uma conversa boa, principalmente de bom astral. (Nilo apud Sampaio, 2017, p. 51)

4.5 Inspeção de usabilidade: a aplicação das heurísticas de Nielsen

No âmbito do desenvolvimento de artefatos digitais, a validação da interface constitui uma etapa fundamental para assegurar que o sistema não apenas apresente funcionalidade técnica, mas também se mostre compreensível e operável pelo usuário final. Conforme postulam Rocha e Baranauskas (2003), verificar se o sistema satisfaz os requisitos dos usuários e se as tarefas são executadas de maneira eficiente é o escopo central da qualidade de uso.

Entre as abordagens disponíveis, esta investigação adota a inspeção de usabilidade baseada em heurísticas. Este método, fundamentado nas propostas de Nielsen e Molich (1990), sobressai pelo custo reduzido e pela celeridade de execução, permitindo que a análise técnica verifique a conformidade da interface com princípios de usabilidade reconhecidos.

Jakob Nielsen (1994), autoridade no tema, sistematizou tais princípios em dez diretrizes gerais para o design de interação. A aplicação dessas heurísticas viabiliza a identificação de entraves de usabilidade ainda na fase de desenvolvimento, antecipando correções antes que o produto alcance o público final. A inspeção baseada nessas regras revela-se eficaz para detectar problemas de design que impediriam uma navegação fluida (Nielsen, 1994).

Para a inspeção do artefato digital *Traços e Memórias*, foram empregadas as 10 Heurísticas de Nielsen, descritas a seguir:

1. **Visibilidade do estado do sistema:** O sistema deve manter os usuários informados sobre o que está ocorrendo, oferecendo retorno em tempo razoável.

2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** A linguagem deve alinhar-se ao vocabulário do usuário, utilizando palavras, frases e conceitos familiares, seguindo convenções do mundo real em detrimento de termos estritamente técnicos.
3. **Controle e liberdade do usuário:** Frequentemente, o usuário seleciona funções por equívoco e necessita de uma "saída de emergência" clara, como recursos de desfazer ou refazer, para abandonar o estado indesejado.
4. **Consistência e padrões:** Os usuários não devem ter dúvidas se palavras, situações ou ações distintas significam a mesma coisa, sendo essencial seguir as convenções da plataforma.
5. **Prevenção de erros:** Mais relevante do que boas mensagens de erro é um design cauteloso que evite a ocorrência do problema em primeiro lugar.
6. **Reconhecimento em vez de memorização:** Deve-se minimizar a carga cognitiva do usuário tornando objetos, ações e opções visíveis, de modo que o usuário não precise recordar informações de uma parte da interface para outra.
7. **Flexibilidade e eficiência de uso:** O sistema deve atender tanto usuários novatos quanto experientes, permitindo atalhos ou formas aceleradas de interação.
8. **Estética e design minimalista:** Os diálogos não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias, visto que cada unidade extra de informação compete com as unidades relevantes, diminuindo sua visibilidade relativa.
9. **Auxílio aos usuários para reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros:** As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem clara, sem códigos obscuros, indicando o problema com precisão e sugerindo uma solução construtiva.
10. **Ajuda e documentação:** Embora o sistema deva ser utilizável sem documentação, pode ser necessário fornecer ajuda focada na tarefa do usuário, de fácil busca e que não seja excessivamente extensa.

A aplicação deste método na presente investigação tem como intuito garantir que o artefato digital proporcione uma experiência de imersão na memória de Fausto Nilo, isenta de barreiras técnicas ou cognitivas, assegurando a fluidez da navegação.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: A ABORDAGEM DA DSR

5.1 Classificação da pesquisa

A natureza deste trabalho de conclusão de curso, voltada à concepção, ao desenvolvimento e à avaliação de um artefato digital *Traços e Memórias*, demanda um delineamento metodológico que ultrapasse as fronteiras da pesquisa puramente exploratória ou descritiva. Nesse cenário, o projeto adota os princípios da *design science research* (DSR). Esta abordagem investigativa centra-se na geração e validação de artefatos inovadores com o intuito de solucionar problemas práticos e, simultaneamente, produzir conhecimento científico, sendo amplamente difundida nas áreas de sistemas de informação e design.

O fluxo da DSR estrutura-se em um ciclo de atividades interdependentes que articulam teoria e prática. Para a presente investigação, o ciclo foi sistematizado em três etapas fundamentais, em estrita consonância com os objetivos específicos do projeto: (1) investigação e curadoria de conteúdo; (2) design e desenvolvimento do Artefato; e (3) inspeção heurística.

5.2 Fases do ciclo DSR

A condução do método foi segmentada em etapas sequenciais com o intuito de assegurar a robustez teórica, a excelência técnica e a inspeção do produto final.

5.2.1 Fase 1: investigação e curadoria de conteúdo

A etapa inaugural compreendeu a investigação exaustiva do tema e a coleta dos insumos narrativos para o artefato. A problemática, neste escopo, foi delimitada pela inexistência de um instrumento digital apto a centralizar e salvaguardar, mediante uma curadoria acessível, o vínculo formativo entre Fausto Nilo e os lugares de memória de sua infância em Quixeramobim. Para solucionar tal questão, foram empreendidos os procedimentos descritos a seguir:

1. Levantamento Bibliográfico e Documental: Efetuou-se um rastreamento extensivo em fontes secundárias, abarcando obras biográficas, produções

acadêmicas, matérias jornalísticas e registros audiovisuais de entrevistas concedidas pelo artista a diversos veículos de comunicação. Tal etapa suprimiu a necessidade de coleta de dados primários, viabilizando a construção de um panorama sólido acerca da trajetória do artista e do contexto histórico da cidade por meio de registros previamente validados.

2. Curadoria de Conteúdo: Ancorado no material coletado, procedeu-se à seleção, organização e categorização dos conteúdos de maior relevância. Foram eleitos excertos de relatos, citações poéticas, fotografias históricas e registros sonoros aptos a integrar a narrativa transmídia do sítio, estruturando-os nos eixos temáticos que orientariam a experiência do usuário.

5.2.2 Fase 2: design e desenvolvimento do artefato

Esta fase consubstanciou a materialização da solução preconizada, resultando na criação do artefato digital *Traços e Memórias*. A etapa foi segmentada em duas vertentes operacionais, estritamente alinhadas aos objetivos de projetar e implementar a plataforma:

1. Design da experiência (UX) e da interface (UI): O empreendimento principiou pela definição da arquitetura da informação e da jornada de navegação. Distanciando-se da cartografia geográfica convencional, a concepção pautou-se em um painel afetivo visual e em seções interativas, a exemplo dos módulos (cartões) de memórias, paisagens e sons. Nesta etapa, procedeu-se ao desenvolvimento de *wireframes* de baixa fidelidade com o intuito de estruturar o layout e a hierarquia dos elementos nas telas, privilegiando a organização espacial preliminarmente à aplicação de estilos visuais. Na sequência, procedeu-se à definição da identidade visual definitiva, abarcando a paleta cromática, a tipografia e o estilo gráfico. Essa composição foi concebida com o intuito de traduzir visualmente a natureza artística e nostálgica do tema, assegurando a imersão do usuário na experiência proposta.
2. Implementação técnica do artefato: A codificação do projeto foi executada no ambiente de desenvolvimento visual studio code (VSCode). A arquitetura do artefato fundamentou-se na utilização da linguagem HTML para a estruturação semântica do conteúdo, do CSS para a estilização visual e responsividade em distintos dispositivos, e do JavaScript para a implementação das interatividades, tais como a navegação dinâmica entre os módulos, o gerenciamento do painel visual e a reprodução dos recursos sonoros.

5.2.3 Fase 3: Inspeção Heurística

A fase conclusiva do ciclo da DSR dedicou-se à verificação da conformidade técnica e da usabilidade do artefato concebido. Em razão das especificidades de escopo e do cronograma do projeto, optou-se pela aplicação de uma inspeção heurística, metodologia de análise técnica que permite a identificação de problemas de interface sem a necessidade imediata de testes empíricos com usuários finais.

Nesta etapa, o artefato foi submetido a um exame minucioso fundamentado nas 10 Heurísticas de Nielsen (1994). O intuito foi aferir a aderência da interface aos princípios basilares de interação, a exemplo da consistência e da estética minimalista, com vistas a assegurar que o artefato digital *Traços e Memórias* viabilize uma navegação intuitiva e isenta de ruídos técnicos capazes de prejudicar a experiência de preservação cultural idealizada.

6 DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO *TRAÇOS E MEMÓRIAS*

Este capítulo descreve o percurso técnico e criativo percorrido para a materialização da proposta. O processo culminou na criação de um artefato digital funcional, o qual consolida a curadoria de memórias e a identidade visual projetada. Ressalta-se que a versão final do sítio encontra-se disponível para acesso público, sendo o endereço eletrônico de navegação detalhado na conclusão deste trabalho.

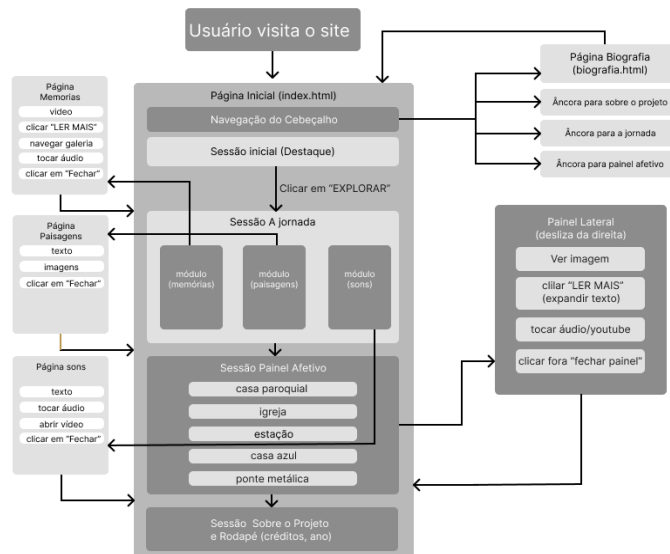
6.1 Concepção e design

6.1.1 Arquitetura da informação e navegação

A organização do conteúdo foi concebida para oferecer uma experiência exploratória e não linear, permitindo que o usuário navegue livremente entre as diferentes dimensões das memórias e obras de Fausto Nilo. A arquitetura do artefato não estabelece uma hierarquia rígida entre as seções, propondo uma estrutura onde todos os componentes possuem igual relevância para a compreensão do todo.

Para sistematizar a organização destes conteúdos e demonstrar a fluidez proposta para a experiência do usuário, elaborou-se um diagrama da arquitetura da informação. A Figura 1 ilustra o fluxo de navegação do artefato, evidenciando as interconexões entre o menu principal, os eixos temáticos da jornada e a interatividade do painel visual.

Figura 1 – Fluxograma de navegação e arquitetura da informação do artefato.

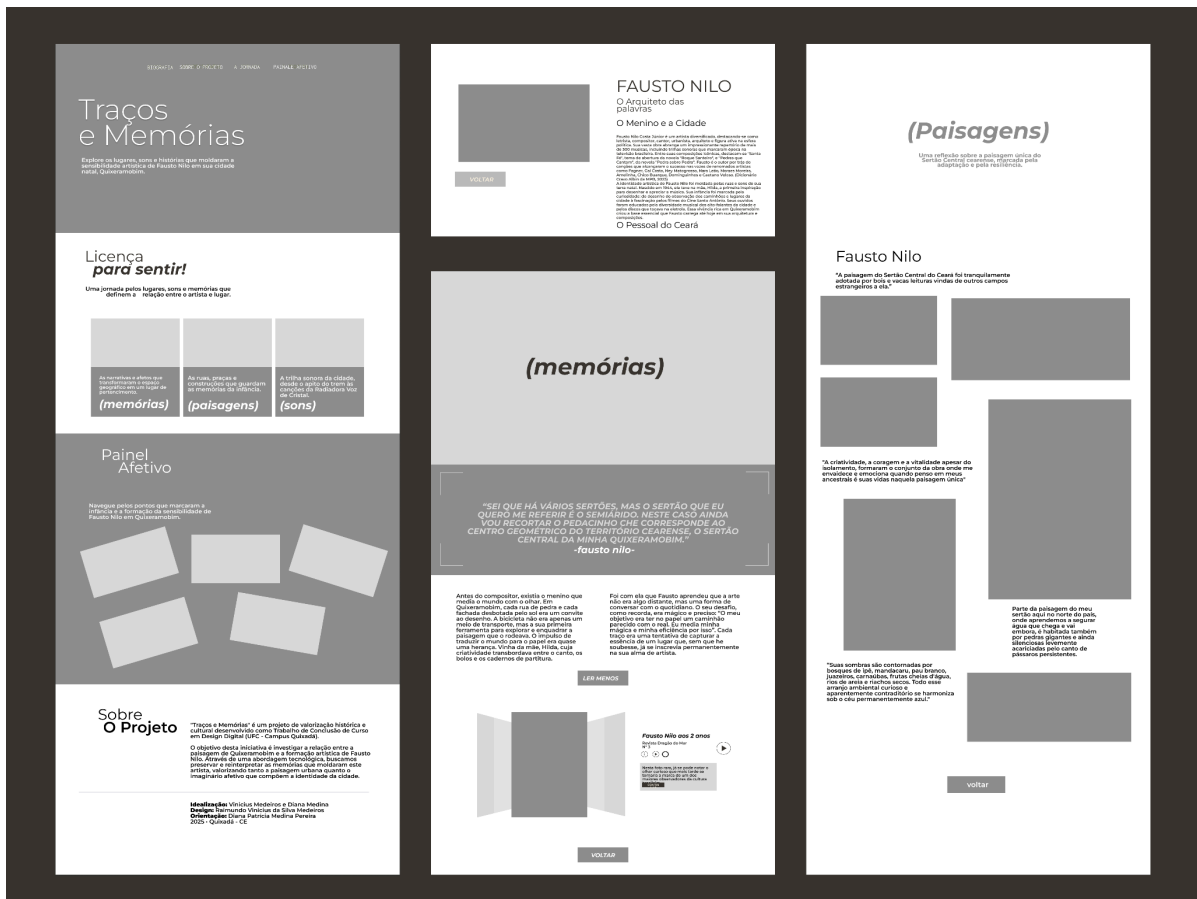


Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.1.3 Prototipação e refinamento visual

A materialização da interface ocorreu de forma progressiva, respeitando as boas práticas de design de interação. O processo iniciou-se com a elaboração de *wireframes* de baixa fidelidade, focados exclusivamente na distribuição espacial dos elementos e na hierarquia da informação, sem a interferência de cores ou imagens definitivas. Esta etapa revelou-se fundamental para validar a disposição dos cartões do painel e a fluidez da navegação antes da aplicação dos estilos visuais. A Figura 3 apresenta o esboço estrutural da interface principal resultante dessa fase.

Figura 3 – Wireframe de baixa fidelidade da interface principal.

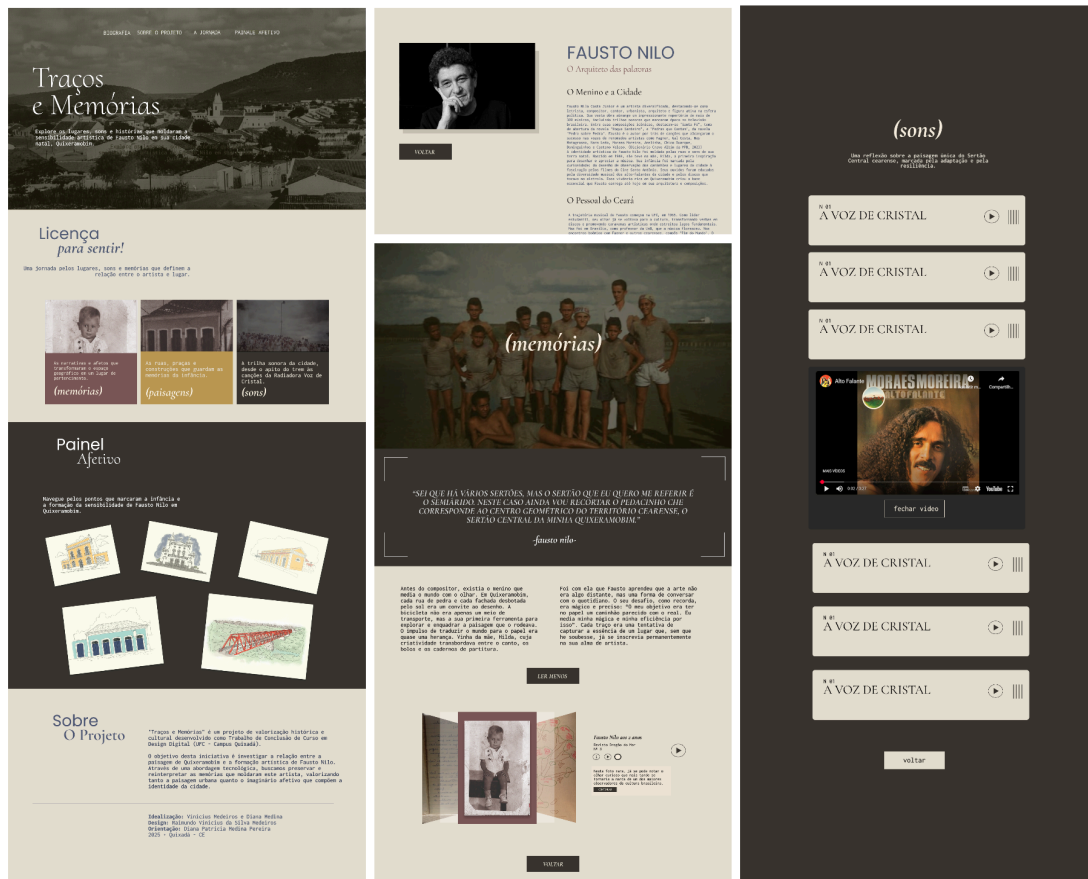


Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

Subsequentemente, avançou-se para a prototipação de alta fidelidade. Nesta fase, a identidade visual definida anteriormente (paleta de cores, tipografia e estilo iconográfico) foi integrada à estrutura validada. O objetivo foi simular a aparência final do produto e testar a harmonia entre os elementos gráficos, garantindo que a estética nostálgica e editorial não

comprometesse a legibilidade. A Figura 4 ilustra o resultado dessa etapa, evidenciando a aplicação da cromática e das texturas sobre o *layout* estrutural.

Figura 4 – Protótipo de alta fidelidade com aplicação da identidade visual.



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.2 Implementação técnica do artefato

A etapa de implementação consistiu na tradução das definições visuais em um sistema funcional. Para o desenvolvimento do artefato, optou-se pela utilização de tecnologias web fundamentais (HTML5, CSS3 e JavaScript), garantindo compatibilidade entre navegadores e desempenho otimizado.

O ambiente de desenvolvimento utilizado foi o visual studio code (VSCode). A estrutura do projeto foi organizada em diretórios semânticos, separando a lógica de estruturação, a estilização e os comportamentos dinâmicos. A Figura 5 ilustra a organização dos diretórios e um trecho do código-fonte, evidenciando a semântica utilizada na construção da plataforma.

Figura 5 - Print do VSCode com código

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-br">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, ini
6   <title>Traços e Memórias - Fausto Nilo</title>
7
8   <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.
9   <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com
10  <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=C
11
12  <link rel="stylesheet" href="style.css?v=18">
13
14 </head>
15 <body>
16
17   <div class="cursor-dot"></div>
18   <div class="cursor-outline"></div>
19
20   <header id="main-header">

```

Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3 Apresentação do artefato

O resultado deste processo de desenvolvimento traduz-se em um artefato funcional, que materializa a proposta de valorizar a memória de Fausto Nilo através do design. Nas seções a seguir, detalham-se as interfaces finais do artefato digital *Traços e Memórias*, obedecendo à lógica de navegação proposta ao usuário, desde a imersão inicial até a exploração dos módulos temáticos e interativos.

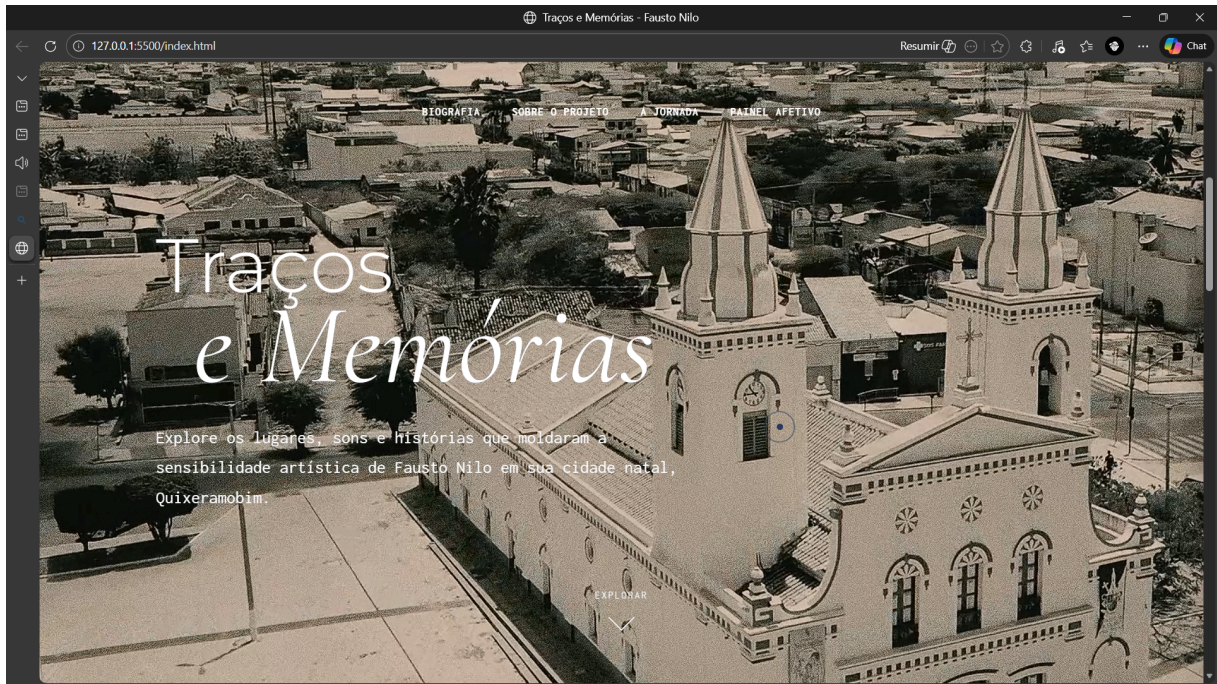
6.3.1 A imersão inicial: abertura e navegação

A página inicial atua como porta de entrada para o universo afetivo do artista. Projetada para gerar impacto imediato, esta seção apresenta um cabeçalho fixo contendo o menu de navegação, que serve como atalho rápido para as principais áreas do sítio (biografia, sobre o projeto, a jornada e o painel afetivo).

A experiência visual caracteriza-se por uma narrativa de revelação progressiva. Inicialmente, a composição exhibe um retângulo minimalista centralizado, assemelhando-se a um traço na tela. Mediante a interação de rolagem (*scroll*) do usuário, este elemento expande-se fluidamente até preencher a totalidade do visor, revelando a ambientação visual de fundo: um vídeo em preto e branco reproduzido em loop, que exhibe fragmentos da cidade de

Quixeramobim intercalados com registros de Fausto Nilo. Essa dinâmica, aliada ao título e a uma breve descrição introdutória, estabelece a atmosfera nostálgica e documental do projeto, conferindo movimento e engajamento antes mesmo da exploração dos conteúdos textuais. A Figura 6 ilustra essa tela de abertura.

Figura 6 - Tela inicial (*Hero Section*) com a expansão do vídeo

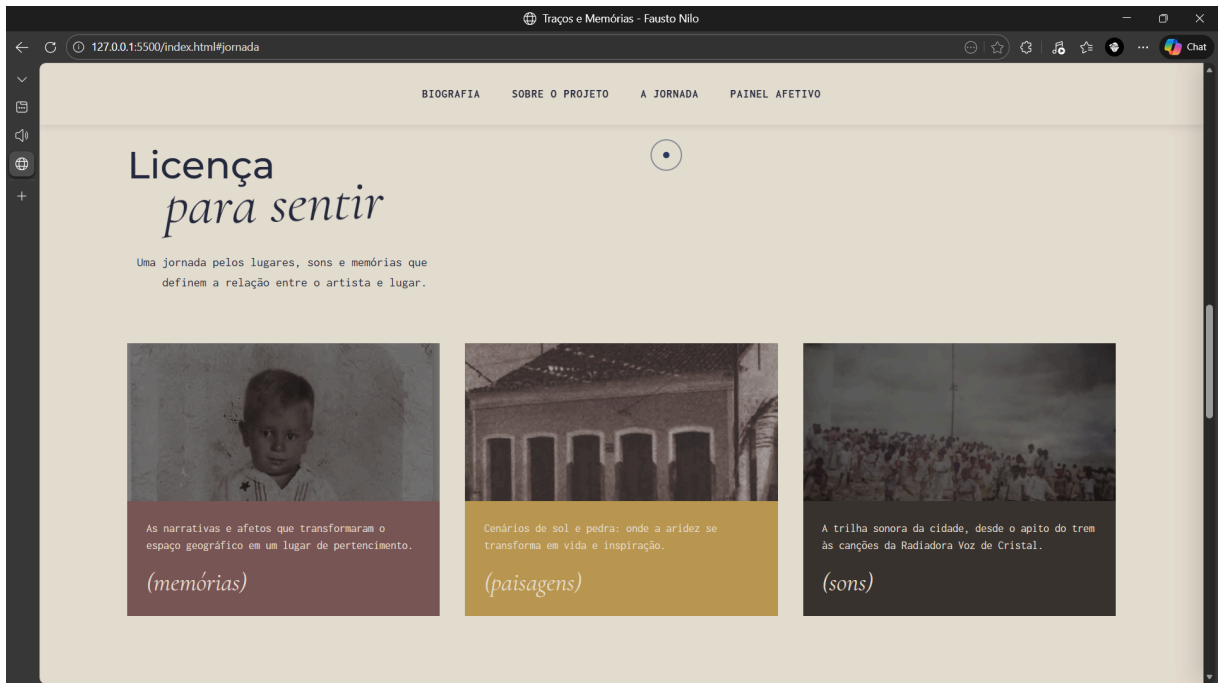


Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3.2 A seção "a jornada"

Logo abaixo da dobra inicial, o usuário encontra a seção a jornada. Este espaço organiza os três eixos temáticos fundamentais da narrativa: memórias, paisagens e sons. Conforme visualizado na Figura 7, estes eixos são dispostos através de cartões interativos (cards). O design limpo e a tipografia hierarquizada convidam o usuário à exploração, enquanto as imagens de capa de cada cartão antecipam a temática a ser abordada, guiando a escolha do visitante.

Figura 7 - Seção a “jornada” (os 3 cartões)



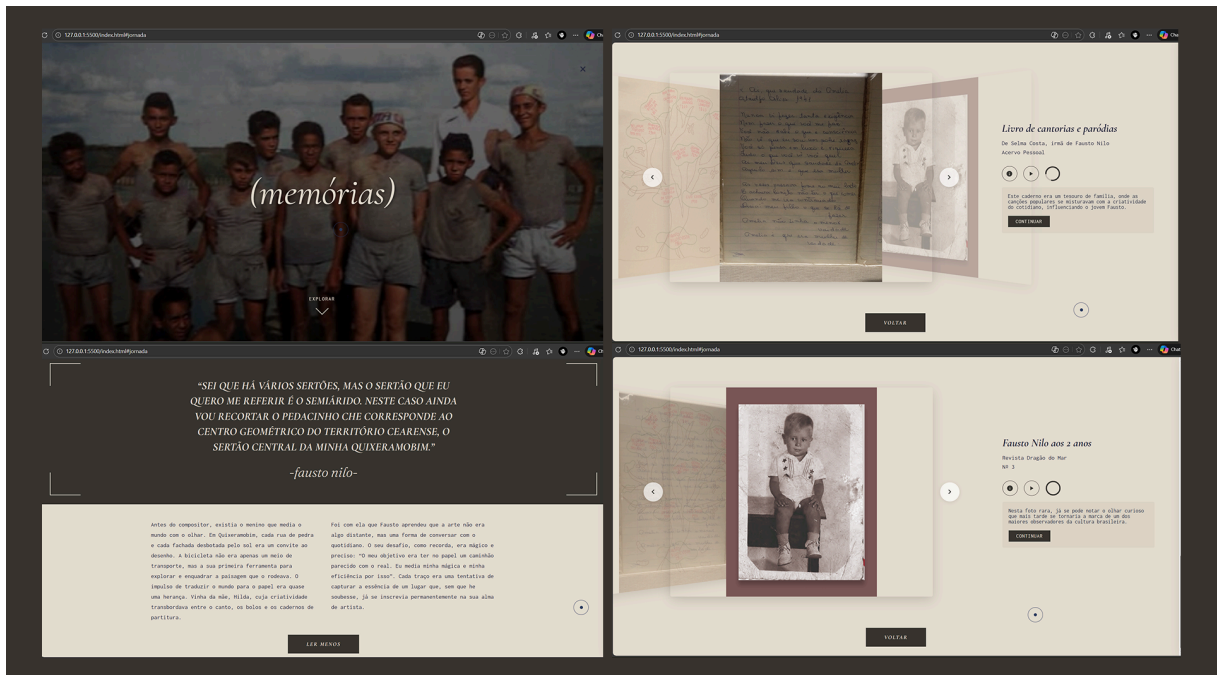
Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3.3 O eixo temático: memórias

Ao interagir com o cartão Memórias, o usuário é conduzido a um espaço dedicado à intimidade familiar e social de Fausto Nilo. A composição visual deste módulo, detalhada na Figura 8, organiza narrativas que exploram a influência musical no seio familiar, a figura materna e a apropriação do espaço público pela criança. As práticas lúdicas de rua e o futebol são evidenciados como elementos que denotam a construção do senso comunitário.

A experiência de navegação é enriquecida por recursos interativos que transcendem a leitura estática. O *layout* integra um carrossel dinâmico de imagens, conferindo movimento e ritmo à apresentação do acervo iconográfico. A interatividade é aprofundada por meio de microinterações funcionais: ao acionar o ícone informativo ("i"), o usuário acessa dados contextuais sobre o registro visual; simultaneamente, a presença de um recurso de áudio (*play*) viabiliza a audição de relatos orais do próprio Fausto Nilo, conectando a imagem à voz e à memória viva do artista.

Figura 8 - Composição das telas do módulo "memórias" (ex: carrossel e *player*)



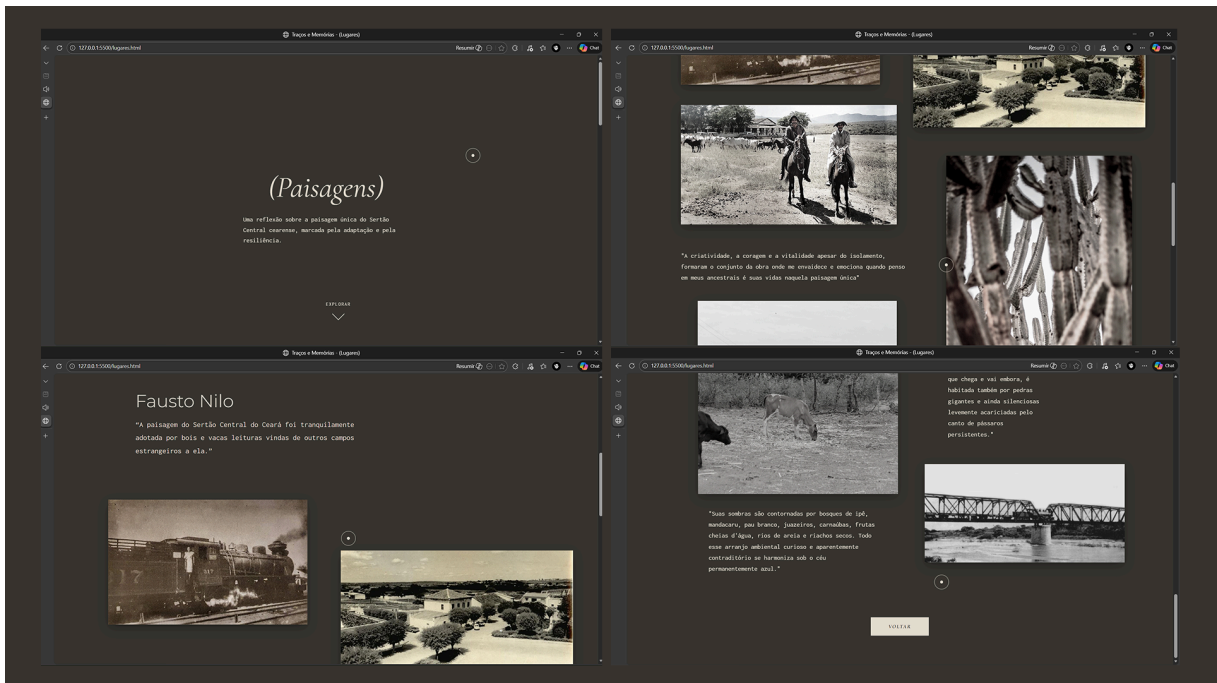
Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3.4 O eixo temático: paisagens

O módulo Paisagens propõe uma imersão sensível na identidade visual do sertão central, distanciando-se de uma análise técnica ou fisiográfica para abraçar a visão poética do homenageado. A interface, cuja composição é apresentada na Figura 9, adota deliberadamente uma estética monocromática, onde registros iconográficos da caatinga e da arquitetura local dialogam com excertos líricos de Fausto Nilo. Nessas passagens, o artista descreve elementos como 'pedras gigantes', 'pássaros persistentes' e o 'céu permanentemente azul', revelando como a aridez e a beleza da paisagem moldaram sua subjetividade ancestral.

À medida que o usuário interage com a rolagem da página (*scroll*), o *layout* revela, de maneira cadenciada e fluida, uma iconografia marcante e representativa da região: surgem registros históricos da figura do vaqueiro e da atividade pecuária, imagens da arquitetura vernacular de Quixeramobim e detalhes da vegetação de caatinga, com ênfase particular na geometria resiliente dos mandacarus. Tais registros imagéticos dialogam diretamente com excertos textuais de autoria de Fausto Nilo, nos quais o artista tece reflexões sobre a influência dessa paisagem árida na formação de sua sensibilidade. A ausência de cromatismo saturado direciona o olhar do espectador para a essência das formas, para o contraste de luz e sombra e para a poética visual intrínseca ao lugar.

Figura 9 - Composição das telas do módulo "paisagens"



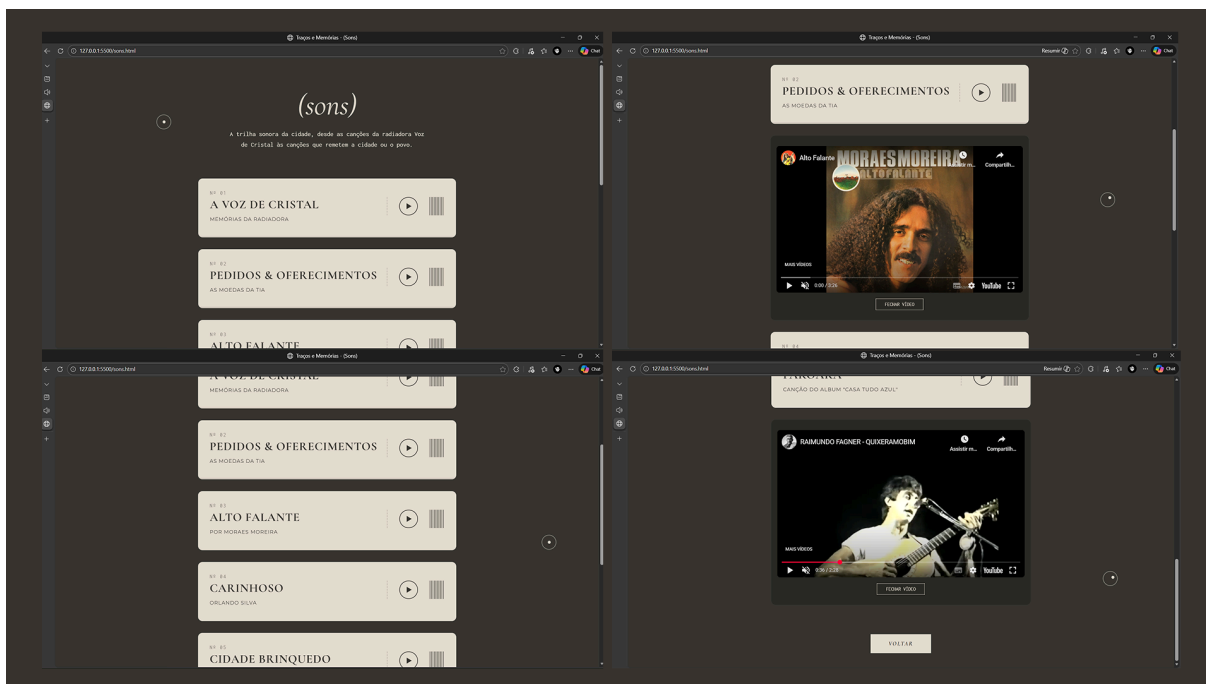
Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3.5 O eixo temático: sons

A esfera sonora ocupa posição central neste módulo, estabelecendo um vínculo direto entre a memória da radiadora Voz de Cristal e uma seleção musical criteriosa. O acervo estende-se para além das canções ouvidas na infância e das composições autorais, abarcando obras de relevância afetiva como *Quixeramobim*, interpretada por Raimundo Fagner. A inclusão desta faixa celebra tanto a homenagem à cidade quanto a duradoura parceria e amizade entre o cantor e Fausto Nilo.

Visualmente, a interface incorpora a grande paixão do homenageado pelo cinema como recurso estético: os componentes interativos de áudio apresentam-se estilizados sob a forma de ingressos (*tickets*). A interação com esses elementos desencadeia experiências variadas, que alternam entre a reprodução de depoimentos do artista e a exibição de conteúdos audiovisuais em painéis sobrepostos. Nesse contexto, encontram-se também disponíveis registros como a interpretação de Fagner e a faixa "Paroara", do álbum *Casa Tudo Azul*, obra que remete explicitamente à morada da infância do compositor. A Figura 10 demonstra essa configuração visual e funcional.

Figura 10 - Interface do módulo "sons" com os *tickets* interativos e o *player* de vídeo



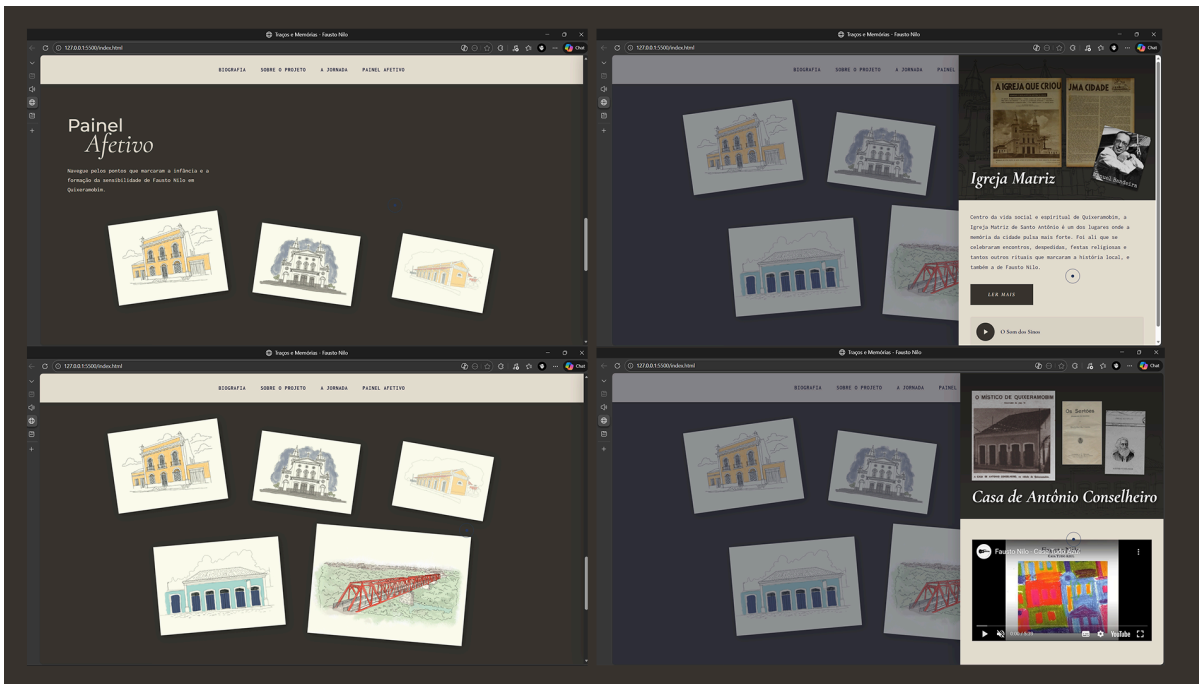
Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3.6 O painel afetivo

O painel afetivo constitui o núcleo interativo do artefato, promovendo a espacialização das memórias por meio de uma interface visualmente imersiva. A opção pelo uso de ilustrações originais, desenvolvidas pelo próprio autor deste trabalho, para representar os pontos emblemáticos da cidade vão além da função estética, estabelecendo um vínculo direto com a identidade de Fausto Nilo. Sendo arquiteto e urbanista de formação, o homenageado ainda mantém uma relação de afeto com o desenho, prática que remonta à sua infância, utilizando o traço como instrumento contínuo de leitura, registro e interpretação do mundo.

Sob o ponto de vista funcional, essas ilustrações atuam como âncoras de navegação. Ao selecionar um dos desenhos, o usuário aciona a abertura de um painel lateral (*sidebar*). Este elemento expande a narrativa, apresentando informações detalhadas e memórias associadas ao local retratado. A experiência é complementada por um recurso auditivo integrado: cada ponto de memória possui um *player* dedicado, o qual reproduz sons ambientes, relatos ou composições musicais que dialogam, direta ou subjetivamente, com a atmosfera do espaço geográfico em questão. A Figura 11 demonstra essa dinâmica de interação.

Figura 11 - Interfaces do painel afetivo



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3.7 Biografia e contextualização

A seção biografia estabelece o alicerce cronológico fundamental para situar as memórias fragmentadas apresentadas nos módulos anteriores. A Figura 12 exhibe a estruturação desta página, que narra a trajetória de Fausto Nilo de maneira linear, desde o nascimento em Quixeramobim até sua consolidação profissional.

Figura 12 - Composição das telas da sessão "Biografia"



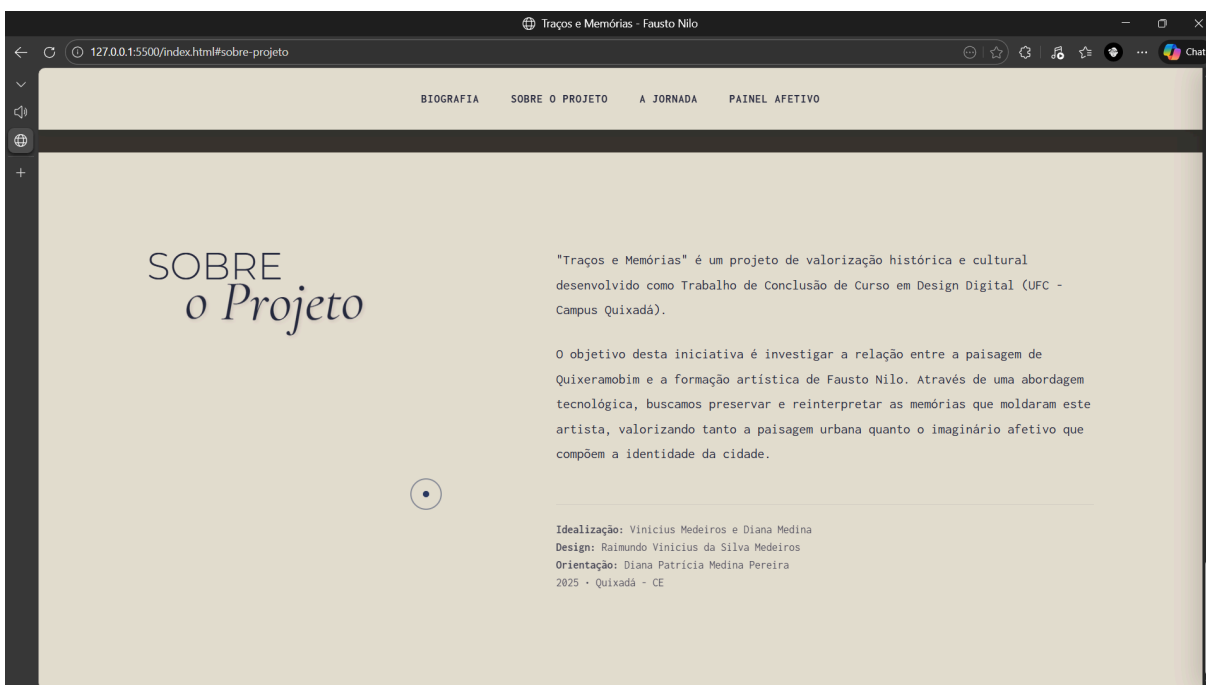
Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

6.3.8 A Dimensão institucional: sobre o projeto e créditos

Com o intuito de conferir transparência e rigor acadêmico, o artefato integra uma seção dedicada às informações institucionais, intitulada sobre o projeto. Este espaço desempenha uma função metalinguística, na qual elucida sua própria constituição e finalidade. O texto ali disposto contextualiza a iniciativa como um trabalho de conclusão de curso em design digital vinculado à Universidade Federal do Ceará (Campus Quixadá), explicitando o objetivo de investigar a relação entre paisagem e formação artística.

O design desta seção mantém a coerência visual preconizada no restante da obra, utilizando a tipografia já empregada e o fundo claro para garantir a legibilidade das informações técnicas. Abaixo do texto explicativo, encontram-se os créditos de idealização, design e orientação, ratificando a autoria e a supervisão acadêmica. O encerramento da navegação vertical ocorre pelo rodapé (*footer*), que consolida a identidade do projeto e marca temporal e geograficamente a sua realização (Quixadá, 2025). A Figura 14 apresenta esta seção final.

Figura 13 – Tela "Sobre o Projeto" com texto institucional e créditos



Fonte: Elaborado pelo autor (2026)

7 VALIDAÇÃO DO ARTEFATO: INSPEÇÃO HEURÍSTICA

A etapa final do ciclo metodológico da *Design Science Research* dedicou-se à validação do artefato desenvolvido. O objetivo desta fase não reside na aferição quantitativa de acessos, mas sim na verificação qualitativa da interface, assegurando que o artefato *Traços e Memórias* cumpra requisitos fundamentais de usabilidade e proporcione a experiência imersiva idealizada.

Para tanto, procedeu-se a uma inspeção heurística, método de inspeção proposto por Jakob Nielsen (1994), no qual a interface é confrontada com dez princípios gerais de design de interação. A análise buscou identificar eventuais violações de usabilidade e ratificar as decisões de projeto que favorecem a fluidez da navegação.

7.1 Metodologia da inspeção

Para a validação técnica do artefato, optou-se pela realização de uma inspeção de usabilidade conduzida pelo próprio desenvolvedor (*expert review*). Embora Nielsen (1994) recomende o uso de múltiplos avaliadores para maximizar a detecção de erros, a aplicação individual do método neste estudo teve como objetivo assegurar a conformidade fundamental da interface com os padrões de usabilidade antes de sua disponibilização pública. Esta etapa focou na identificação e correção de violações críticas das 10 Heurísticas de Usabilidade

7.2 Análise dos resultados por heurística

A tabela 2 sintetiza a inspeção do artefato *Traços e Memórias* sob a ótica das heurísticas de Nielsen, destacando as soluções implementadas para atender a cada princípio.

Tabela 1 – Matriz de Avaliação Heurística do Artefato

Heurística de Nielsen	Aplicação no artefato <i>Traços e Memórias</i>	Conformidade
1. Visibilidade do estado do sistema	O sistema fornece <i>feedback</i> visual imediato através de microinterações (efeito <i>hover</i> nos cartões da Jornada e	Atendida

	nas ilustrações do Painel Afetivo), indicando que os elementos são clicáveis. O <i>player</i> de áudio exibe claramente quando o som está em reprodução ou pausado.	
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real	A interface utiliza metáforas visuais familiares ao contexto do usuário e do tema, como o uso de <i>tickets</i> (ingressos) para os elementos de áudio e a disposição espacial das ilustrações como um "mapa mental" ou mural de memórias. A linguagem textual é natural, evitando termos técnicos.	Atendida
3. Controle e liberdade do usuário	O usuário possui liberdade para navegar entre as seções sem uma ordem rígida. Recursos como botões de "voltar" nos módulos internos e o ícone de fechamento (X) nos painéis laterais e modais garantem uma "saída de emergência" clara caso a interação não seja desejada.	Atendida
4. Consistência e padrões	A identidade visual (paleta de cores, tipografia editorial e iconografia) é mantida em todas as páginas. Os botões de ação (<i>call-to-action</i>) e os controles de mídia seguem um padrão visual uniforme, facilitando o aprendizado da interface.	Atendida
5. Prevenção de erros	A navegação foi simplificada para minimizar erros. O menu fixo no topo impede que o usuário se perca ao rolar páginas longas. A ausência de formulários complexos reduz drasticamente a possibilidade de <i>input</i> incorreto por parte do visitante.	Atendida
6. Reconhecimento em vez de memorização	As opções de navegação estão sempre visíveis ou facilmente acessíveis. O uso de legendas e títulos descritivos nas seções (ex: "memórias", "sons") evita que o usuário precise memorizar o	Atendida

caminho percorrido para entender onde está.

7. Flexibilidade e eficiência de uso	O artefato oferece atalhos de navegação tanto pelo <i>scroll</i> (rolagem intuitiva) quanto pelo menu principal, atendendo a diferentes perfis de navegação. A estrutura responsiva adapta o conteúdo para telas menores sem perda de funcionalidade.	Atendida
8. Estética e design minimalista	O <i>layout</i> privilegia o espaço negativo (<i>whitespace</i>) e a hierarquia tipográfica, evitando ruído visual. A decisão de ocultar informações secundárias em modais ou painéis laterais mantém a interface limpa, focada na narrativa e nas imagens.	Atendida
9. Auxílio no diagnóstico e recuperação de erros	Cenários de erro crítico são raros devido à natureza informativa do artefato. Em caso de falha de conexão ou indisponibilidade de mídias externas (como vídeos do YouTube), o próprio componente exibe mensagens de erro nativas (ex: 'Vídeo indisponível'), informando o usuário sem comprometer a estrutura do <i>layout</i> .	Parcialmente Aplicável
10. Ajuda e documentação	A seção "sobre o projeto" atua como uma documentação contextual, explicando o propósito do artefato. A interface intuitiva dispensa tutoriais complexos, sendo as próprias microinterações suficientes para orientar o uso.	Atendida

7.3 Discussão dos resultados

A inspeção heurística evidenciou que o artefato digital apresenta um alto grau de conformidade com os princípios de usabilidade. A escolha por metáforas visuais fortes, como os ingressos de cinema para os áudios e as ilustrações manuais para o mapa, demonstrou-se eficaz não apenas esteticamente (heurística 8), mas também para conectar o sistema ao modelo mental do usuário (heurística 2).

Observou-se que a decisão de fragmentar o conteúdo em camadas (primeiro os cartões, depois o detalhe) favorece o princípio do reconhecimento em vez da memorização (heurística 6), pois não sobrecarrega cognitivamente o visitante com excesso de texto em uma única tela.

A consistência visual (heurística 4) aliada à liberdade de navegação (heurística 3) assegura que o usuário possa explorar as memórias de Fausto Nilo de forma não linear, construindo sua própria jornada de descoberta sem barreiras técnicas significativas. O artefato, portanto, encontra-se apto a cumprir sua função de preservação e difusão cultural.

Além da conformidade técnica, a avaliação revelou que a interface minimalista cumpriu o papel de mediadora silenciosa entre o usuário e o conteúdo. Ao reduzir a carga cognitiva necessária para operar o sistema (heurística 8), o artefato permitiu que a atenção do visitante se voltasse inteiramente para a dimensão sensível das memórias de Fausto Nilo. Essa fluidez é crucial em projetos de humanidades digitais, no qual a tecnologia não deve ser um obstáculo, mas sim um veículo transparente para a imersão na narrativa histórica e afetiva.

A validação das heurísticas de 'controle e liberdade' e 'consistência' também reforça a proposta de uma cartografia subjetiva inspirada na psicogeografia. Ao permitir que o usuário transite livremente entre os pontos do mapa sem uma rota pré-determinada, o sistema mimetiza digitalmente a experiência da 'deriva' urbana, possibilitando que cada visitante construa seu próprio percurso de descoberta pelas memórias de Quixeramobim.

Dessa forma, os resultados da inspeção confirmam que as decisões de design não apenas atenderam aos requisitos funcionais de usabilidade, mas foram determinantes para materializar os conceitos teóricos de lugar e memória discutidos na fundamentação deste trabalho. O artefato, portanto, encontra-se apto a cumprir sua função técnica e social de preservação e difusão cultural.

8 CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

A presente investigação teve como desígnio central a concepção e o desenvolvimento do artefato digital *Traços e Memórias*, uma plataforma interativa destinada à salvaguarda e à difusão da relação afetiva entre o artista Fausto Nilo e a cidade de Quixeramobim. Ao término deste percurso metodológico, fundamentado nos princípios da *Design Science Research* (DSR), conclui-se que o objetivo geral foi plenamente alcançado. O sítio resultante não apenas organiza e preserva um acervo disperso de memórias, mas o recontextualiza através de uma interface que privilegia a experiência estética e a imersão sensorial.

O desenvolvimento do artefato percorreu um itinerário rigoroso, iniciando-se pela curadoria de conteúdo, que permitiu selecionar narrativas e registros iconográficos capazes de traduzir a atmosfera da infância do artista. A subsequente etapa de design e prototipagem foi crucial para definir uma identidade visual que, inspirada na materialidade de arquivos históricos, estabelecesse uma conexão emocional imediata com o usuário. A implementação técnica, por sua vez, demonstrou a viabilidade de construir narrativas digitais utilizando tecnologias web fundamentais, garantindo a acessibilidade e a consolidação do projeto.

A inspeção heurística realizada ratificou a qualidade da interface, evidenciando que as escolhas de design, como o uso de metáforas visuais (ingressos, ilustrações manuais) e a navegação não linear, foram eficazes em promover a usabilidade sem sacrificar o caráter poético da proposta. O artefato, portanto, revela-se apto a cumprir sua função social de valorização do patrimônio imaterial, constituindo-se como um recurso acessível para oferecer à comunidade de Quixeramobim e aos admiradores da obra de Fausto Nilo um espaço digital de memória e pertencimento. Como consolidação deste esforço, o artefato encontra-se disponível para acesso público no endereço eletrônico:

<https://rviniciusm.github.io/tracos-e-memorias-tcc/>.

8.1 Limitações da pesquisa

Não obstante os resultados satisfatórios alcançados no desenvolvimento e na avaliação técnica do artefato, é imperativo reconhecer as limitações inerentes ao escopo e ao cronograma deste trabalho de conclusão de curso.

A principal restrição refere-se à validação empírica junto ao público-alvo e aos *stakeholders*. Devido à natureza acadêmica e aos prazos estipulados, o ciclo da pesquisa

encerrou-se na etapa de inspeção heurística, não contemplando testes de usabilidade com usuários finais da comunidade de Quixeramobim. Adicionalmente, o artefato ainda não foi submetido à apreciação direta do homenageado, Fausto Nilo, cuja validação subjetiva enriqueceria a camada afetiva do projeto.

No âmbito técnico, houve um comprometimento na resolução do vídeo de fundo da tela inicial. Para viabilizar a hospedagem do site na plataforma GitHub, que impõe restrições ao tamanho de arquivos individuais (limitando-os, neste contexto, a 25 MB), foi necessário aplicar uma compressão significativa ao material audiovisual. Esse processo resultou em uma perda de qualidade visual em relação ao arquivo original, uma concessão necessária para garantir a publicação e o acesso online do artefato.

Outra limitação diz respeito ao acervo documental, que se restringiu a fontes secundárias e digitais. A ausência de uma pesquisa de campo presencial ou de entrevistas inéditas pode ter suprimido nuances sensoriais da cidade que apenas a vivência *in loco* revelaria. Contudo, tais restrições não invalidam a qualidade do produto digital entregue, mas apontam caminhos claros para sua evolução futura.

8.2 Trabalhos futuros

Diante do potencial expandido do artefato, vislumbram-se diversas possibilidades de continuidade e aprimoramento para investigações futuras:

1. Expansão da cartografia: ampliar o escopo geográfico do projeto para incluir outras cidades fundamentais na trajetória de Fausto Nilo, como Fortaleza e Brasília, criando uma rede de "cidades afetivas" interconectadas.
2. Incorporação de tecnologias imersivas: explorar o uso de Realidade Aumentada (RA) para permitir que visitantes em Quixeramobim possam, através de dispositivos móveis, sobrepor as ilustrações e fotos antigas do site às edificações reais da cidade.
3. Validação com usuários: conduzir testes de usabilidade com diferentes perfis demográficos, incluindo idosos e nativos digitais, para refinar a acessibilidade do artefato.
4. Contribuição colaborativa: implementar uma funcionalidade que permita aos moradores da cidade enviar seus próprios relatos ou fotografias antigas, transformando o *Traços e Memórias* em um acervo vivo e colaborativo da memória coletiva local.

Em suma, este trabalho demonstra que o Design Digital, quando aliado à sensibilidade histórica e cultural, configura-se como uma ferramenta poderosa para a manutenção da identidade. O artefato entrega, assim, uma contribuição tangível para a preservação do legado de Fausto Nilo, reafirmando que a cidade, mais do que um espaço físico, é um território de afetos a ser continuamente revisitado.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARROS, Lucas Pereira. Cartografias afetivas e a resignificação dos espaços e sensibilidades na urbe. **RELA Cult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 05, ed. especial, p. 1-18, mai. 2019.
- CALVINO, Italo. As cidades e a memória 3. *In*: CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CARMES KRÜGER, Aline. Memória de artista: a narrativa de Franklin Joaquim Cascaes. **Revista de Estudos Avançados da Unesp**, São Paulo: UNESP, v. 1-20, jul./dez. 2016.
- COUTO, Mia. **Pensatempos**: textos de opinião. Lisboa: Caminho, 2005.
- DEBORD, Guy-Ernest. Teoria da deriva. *In*: JACQUES, Paola Berenstein (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003a. p. 87-91.
- DICIONÁRIO CRAVO ALBIN DA MÚSICA POPULAR BRASILEIRA. **Fausto Nilo**. Disponível em: <https://dicionariompb.com.br/artista/fausto-nilo/>. Acesso em: 15 abr. 2024.
- GANDRA, Alana. Museu Rio Memórias lança Mapa Interativo e mais quatro galerias. **Agência Brasil**, 25 de maio de 2022. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2022-05/museu-rio-memorias-lanca-mapa-interativo-e-mais-quatro-galerias>. Acesso em: 1 out. 2025.
- HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.
- LOPES, Marina Rodrigues da Silva; MOURA, Késsia Mileny de Paulo. Aprendizagens repercutidas a partir da metodologia Digital Storytelling: estudo de caso em uma turma de Pedagogia. **Textoline**, v. 18, e51865, p. 1-14, 2025.
- MORAES, Heloisa Juncklaus Preis; BRESSAN, Luiza Liene; FERNANDES, Ana Caroline Voltolini. Memória e imaginação na produção de arte: relatos e obras do artista Pedro Corrêa, de Tubarão, Santa Catarina. **Crítica Cultural – Critic**, Palhoça, SC, v. 16, n. 1, p. 101-109, jan./jun. 2021.
- NIELSEN, Jakob. Heuristic evaluation. *In*: NIELSEN, Jakob; MACK, Robert L. (Eds.). **Usability Inspection Methods**. New York: John Wiley & Sons, 1994. p. 25-62.

NIELSEN, Jakob; MOLICH, Rolf. Heuristic evaluation of user interfaces. **Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems**, Seattle, WA, p. 249-256, 1990.

QUIXERAMOBIM (CE). *In: ENCICLOPÉDIA dos municípios brasileiros*. Rio de Janeiro: IBGE, 1959. v.16. p. 450-460. Disponível em: http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv27295_16.pdf. Acesso em: 10 abr. 2024.

ROCHA, Heloísa Vieira da; BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. **Design e avaliação de interfaces humano-computador**. Campinas: NIED/UNICAMP, 2003. Disponível em: <https://www.nied.unicamp.br/biblioteca/design-e-avaliacao-de-interfaces-humano-computador/>. Acesso em: 26 nov. 2025.

ROLLO, Maria Fernanda. Desafios e responsabilidades das humanidades digitais: preservar a memória, valorizar o patrimônio, promover e disseminar o conhecimento. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 33, n. 69, p. 20-44, jan./abr. 2020.

SAMPAIO, Marcos. **Fausto Nilo**. 1. ed. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2017. eBook Kindle. Disponível em: <https://www.amazon.com.br>. Acesso em: 4 abr. 2024.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983.