

Culturas Regionais, Design UX e Representatividade: análise da Plataforma Nordestesse¹

Vinícius Gutierre Maeda²

Sandra Depexe³

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

RESUMO

Esta pesquisa analisa a plataforma Nordestesse a partir dos princípios do Design Centrado no Usuário (DCU), com o objetivo de compreender como sua estrutura contribui para a articulação de redes culturais digitais mais inclusivas e representativas. Parte-se do reconhecimento do papel estratégico do design na mediação entre usuários e conteúdos culturais regionais em contextos digitais. A pesquisa contribui com reflexões para o desenvolvimento de plataformas culturais digitais voltadas à valorização regional, articulando-as ao projeto de TCC que propõe uma iniciativa semelhante no Sul do Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: representatividade regional; inclusão digital; cultura; design centrado no usuário.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS: REDES CULTURAIS DIGITAIS

Em um cenário digital voltado à valorização das identidades regionais, o design de plataformas culturais assume um papel estratégico na mediação entre os usuários e os conteúdos locais. A concentração de produções artísticas em ambientes digitais não apenas facilita o acesso à informação, mas também contribui para a preservação e difusão de saberes e práticas culturais específicas. Nesse contexto, a plataforma colaborativa Nordestesse destaca-se como um objeto de estudo relevante, por reunir conteúdos produzidos nos nove estados da região Nordeste do Brasil (Maranhão, Piauí, Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Pernambuco, Alagoas, Sergipe e Bahia) e por seu foco em áreas como moda, design, artes visuais, gastronomia e hotelaria. A curadoria da plataforma privilegia iniciativas que resgatam saberes ancestrais e expressões autênticas da região, ao fortalecer a identidade local por meio da digitalização e visibilidade desses conteúdos.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Folkcomunicação, mídias regionais e diversidade cultural, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Jornalismo da UFSM, email: vinicius.maeda@acad.ufsm.br

³ Professora dos cursos de Comunicação Social da UFSM, email: sandra.depexe@ufsm.br

Mais do que examinar os aspectos técnicos de usabilidade ou a interface da plataforma, este artigo propõe uma análise crítica da Nordestesse como parte de uma lógica maior: a articulação de redes culturais digitais mais inclusivas e representativas. Parte-se do entendimento de que, em um ambiente sociotécnico marcado pela interdependência entre espaços físicos e informacionais, o que Lemos (2008) chama de lógica midiática, as ações realizadas em ambientes digitais tornam-se indissociáveis das práticas culturais cotidianas. Assim, plataformas como a Nordestesse não são somente repositórios de conteúdo, mas sim territórios simbólicos em que identidades são construídas, reconhecidas e negociadas.

REDES DIGITAIS COMO ESPAÇOS DE REPRESENTAÇÃO CULTURAL

Observa-se um movimento cultural contemporâneo centrado na busca por sustentabilidade profissional no campo artístico, no qual cinema, moda, artes visuais e design circulam majoritariamente em nichos específicos nas redes sociais (SOARES, 2013). A concentração dessas expressões culturais em uma única plataforma digital, com estruturação e curadoria adequadas, responde à demanda por ampliar o alcance e democratizar o acesso à produção cultural, especialmente quando se considera a lógica midiática contemporânea em que os meios digitais são extensões do cotidiano (LEMOS, 2008). Nesse contexto, os princípios do Design Centrado no Usuário tornam-se fundamentais, uma vez que colocam as necessidades, expectativas e contextos dos usuários no centro do processo de criação, contribuindo para uma experiência digital mais acessível, engajadora e representativa (LOWDERMILK, 2013; YABLONSKI, 2020).

Neste artigo, a análise da plataforma Nordestesse fundamenta-se em autores como Travis Lowdermilk (2013) e Jon Yablonski (2020), cujos conceitos de design oferecem subsídios para compreender como determinadas escolhas projetuais podem contribuir (ou limitar) a construção de redes digitais mais robustas. O estudo integra, ainda, as reflexões desenvolvidas no Trabalho de Conclusão de Curso do autor, que tem como objetivo a criação de uma plataforma voltada à catalogação curatorial e difusão de referências culturais da região Sul do Brasil, também orientada pelos princípios de inclusão e representatividade.

É nesse contexto que surge a necessidade de redes digitais e ambientes colaborativos que permitam a circulação descentralizada de produções artísticas e saberes locais. Essas redes buscam romper com modelos tradicionais de distribuição e consumo cultural, frequentemente centralizados em grandes centros urbanos, e possibilitam a valorização de identidades culturais antes marginalizadas (SOARES, 2013; PEREIRA, 2023). No entanto, para que essa circulação seja de fato inclusiva, é necessário pensar os meios digitais não apenas como espaços de exposição, mas como ambientes seguros e democráticos, capazes de refletir a diversidade de sujeitos e práticas culturais que os compõem (LEMOS, 2008).

A digitalização da cultura, quando orientada por princípios democráticos, pode contribuir para romper com hierarquias simbólicas e ampliar o repertório de vozes presentes no debate público. Para tanto, a curadoria, a estrutura de navegação e a linguagem visual das plataformas devem considerar as especificidades dos públicos regionais e suas diferentes formas de acesso e leitura.

DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO E EXPERIÊNCIA DIGITAL INCLUSIVA

De acordo com Jon Yablonski (2020), a experiência do usuário (UX) deve ser pensada a partir de fundamentos que considerem a percepção, o comportamento e a cognição humana, como a hierarquia da informação, a previsibilidade da interação, a legibilidade e a consistência visual. Esses elementos não são apenas questões técnicas, mas condições de acesso, quanto mais intuitiva e clara a plataforma, maior a possibilidade de que públicos diversos a utilizem, compreendam e se identifiquem com o conteúdo.

Nesse sentido, o Design Centrado no Usuário funciona como um instrumento político e estratégico para potencializar a articulação de redes culturais digitais. Ele permite que o acesso à cultura não seja restrito a uma elite digital, mas expandido a múltiplos públicos, fortalecendo o papel da tecnologia na construção de ecossistemas culturais mais amplos, inclusivos e representativos.

A plataforma NordesteSse, do ponto de vista da organização da informação, oferece uma navegação por categorias temáticas e por estado, o que favorece a exploração territorial e segmentada do conteúdo. Essa estrutura contribui para a

visibilidade das particularidades locais, ao permitir que usuários reconheçam elementos culturais de suas próprias comunidades. A curadoria editorial, que prioriza empreendimentos autênticos, também fortalece o senso de pertencimento e promove o consumo consciente.

Contudo, ao analisar a plataforma sob a ótica do Design Centrado no Usuário (DCU), alguns pontos merecem atenção. A experiência de navegação, por exemplo, poderia ser mais fluida com uma hierarquia visual mais bem definida, especialmente na página inicial. A ausência de elementos que orientem claramente o percurso do usuário, como menus fixos, breadcrumbs ou filtros mais intuitivos, pode gerar certa desorientação, especialmente para visitantes que não conhecem previamente a proposta do site.

No que diz respeito à identidade visual, a Nordestesse adota uma estética que dialoga com a cultura regional, utilizando cores, tipografias e elementos gráficos que remetem ao imaginário nordestino. Essa escolha fortalece o vínculo afetivo com o público-alvo, mas carece de uma padronização visual mais consistente ao longo das diferentes seções do site, o que impacta a coesão da experiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cabe destacar o potencial da plataforma como um exemplo de rede cultural digital em construção, com forte engajamento comunitário e curadoria comprometida com a representatividade regional. No entanto, a sustentabilidade dessa proposta está diretamente ligada à sua capacidade de manter a experiência do usuário eficiente, inclusiva e atrativa. Nesse sentido, o uso de princípios de UX/UI aplicados estrategicamente pode fortalecer a permanência do usuário, ampliar o alcance da plataforma e consolidar seu papel como referência na valorização da cultura digital nordestina.

REFERÊNCIAS

LEMOS, André. *Cibercultura*. São Paulo: Sulina, 2008.

LOWDERMILK, Travis. *Design centrado no usuário: uma abordagem prática para o design de experiências*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

NIELSEN, Jakob; MOLICH, Rolf. Heuristic evaluation of user interfaces. In: SIGCHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 1990, New York. *Anais...* New York: ACM, 1990. p. 249–256.

PEREIRA, Cláudia. Culturas midiáticas das juventudes. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, v. 26, p. 1–19, jan.–dez. 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.2691>. Acesso em: 8 maio 2025.

SOARES, Thiago. Cultura pop: interfaces teóricas, abordagens possíveis. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 36., 2013, Manaus. *Anais eletrônicos...* São Paulo: Intercom, 2013.

YABLONSKI, Jon. *Laws of UX: using psychology to design better products & services*. Sebastopol: O'Reilly Media, 2020.