

APLICATIVO PARA A EXPLORAÇÃO DA CULTURA LOCAL

Raquel Targino Araujo

RESUMO

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um aplicativo móvel voltado para a divulgação e gestão de eventos culturais locais, com ênfase na valorização da cultura da região do Triângulo Mineiro em especial da cidade de Uberaba. A proposta surge da necessidade de ampliar o acesso à informação sobre atividades culturais de pequeno e médio porte, que frequentemente recebem pouca visibilidade, apesar de seu potencial para fortalecer a identidade comunitária e impulsionar a economia criativa.

A partir de uma análise comparativa de plataformas consolidadas como Sympla, Eventbrite e IngressoLive, foram identificadas limitações quanto à usabilidade, personalização e representatividade de eventos regionais. Em resposta a essas lacunas, foi desenvolvido um protótipo de média fidelidade com o uso das tecnologias HTML, CSS e JavaScript, aliado a princípios de UX/UI design, visando uma interface intuitiva, inclusiva e responsiva.

Entre as funcionalidades do aplicativo destacam-se: filtros personalizados para busca de eventos, sistema de avaliações por usuários, recomendações baseadas em preferências individuais e integração com redes sociais para ampliar o alcance das divulgações. A validação do projeto ocorreu por meio de testes simulados, em conformidade com as diretrizes éticas institucionais, sem a necessidade de recrutamento de participantes externos.

Os resultados indicam viabilidade técnica e evidenciam o potencial de escalabilidade da solução para outras regiões do estado e do país. A iniciativa contribui significativamente para democratizar o acesso à cultura, promover conexões entre público e produtores locais, e fomentar a relevância econômica do setor cultural regional.

Palavras-chave: cultura local; eventos; tecnologia móvel; identidade comunitária.

ABSTRACT

This article presents the development of a mobile application aimed at promoting and managing local cultural events, with an emphasis on valuing the culture of the Triângulo Mineiro region, particularly the city of Uberaba. The proposal arises from the need to expand access to information about small and medium-sized cultural activities, which are often underpublicized despite their potential to strengthen community identity and stimulate the creative economy.

Based on a comparative analysis of well-established platforms such as Sympla, Eventbrite, and IngressoLive, limitations were identified regarding usability, personalization, and the representation of regional events. In response to these gaps, a medium-fidelity prototype was developed using HTML, CSS, and JavaScript, combined with UX/UI design principles, aiming to provide an intuitive, inclusive, and responsive interface.

Key features of the application include: customized filters for event searches, a user review system, recommendations based on individual preferences, and integration with social media to broaden the reach of event promotions. The project was validated through simulated testing, in accordance with institutional ethical guidelines, without the need for external participant recruitment.

The results indicate technical feasibility and highlight the scalability potential of the solution to other regions of the state and the country. The initiative makes a significant contribution to democratizing access to culture, fostering connections between the public and local producers, and enhancing the economic relevance of the regional cultural sector.

Keywords: local culture; events; mobile technology; community identity.

1. INTRODUÇÃO

A cultura local representa um dos pilares da identidade de uma comunidade, refletindo seus valores, tradições e formas de expressão. Apesar de sua relevância, muitos eventos culturais enfrentam obstáculos relacionados à visibilidade e ao alcance do público. Em meio à crescente digitalização da sociedade, a tecnologia móvel se apresenta como uma aliada no fortalecimento e na democratização do acesso à cultura.

O comportamento dos brasileiros reforça essa necessidade: uma pesquisa realizada pela Fundação Itaú, em parceria com o Datafolha, revelou que 96% dos brasileiros participaram de alguma atividade cultural em 2023, um aumento em relação aos 89% registrados em 2022. Esse crescimento foi

impulsionado tanto pelo consumo de cultura online quanto pela retomada das atividades presenciais, como apresentações artísticas, exposições e visitas a museus e centros culturais (Fundação Itaú; Datafolha, 2023).

Além disso, dados do Instituto QualiBest indicam que 35% dos brasileiros frequentaram shows de música nacional em 2024, evidenciando a busca contínua por experiências culturais fora de casa (Instituto QualiBest, 2024).

Esses números demonstram uma demanda significativa por informações sobre eventos e estabelecimentos culturais locais. No entanto, a divulgação dessas atividades ainda é, muitas vezes, limitada, dificultando o acesso do público interessado.

Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um aplicativo móvel voltado à exploração e gestão de eventos culturais locais, contribuindo para a valorização da cultura e o estímulo à participação comunitária. A proposta busca atender às necessidades da população do Triângulo Mineiro, em especial da cidade de Uberaba, com potencial de expansão para todo o estado de Minas Gerais e, futuramente, para outras regiões do Brasil.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Plataformas como IngressoLive, Sympla e Eventbrite demonstram como a tecnologia pode facilitar o acesso a eventos. No entanto, essas soluções geralmente estão focadas em grandes produções e não contemplam atividades culturais locais de menor escala. A gestão da informação em sistemas complexos exige ferramentas capazes de integrar dados e facilitar a tomada de decisões. Nesse contexto, um aplicativo voltado à cultura local pode suprir uma demanda reprimida e estimular a economia criativa (MARQUES, 2017).

O comportamento dos brasileiros reforça essa necessidade: uma pesquisa da NielsenIQ revelou que 48% dos brasileiros frequentam bares e restaurantes semanalmente, evidenciando a busca constante por experiências culturais e gastronômicas fora de casa (NIELSENIQ, 2024). Além disso, dados da Abrasel e do Sebrae indicam que 93% dos consumidores realizam refeições no próprio estabelecimento, sendo que dois terços desse público frequentam esses locais entre duas a cinco vezes por mês (ABRASEL; SEBRAE, 2023).

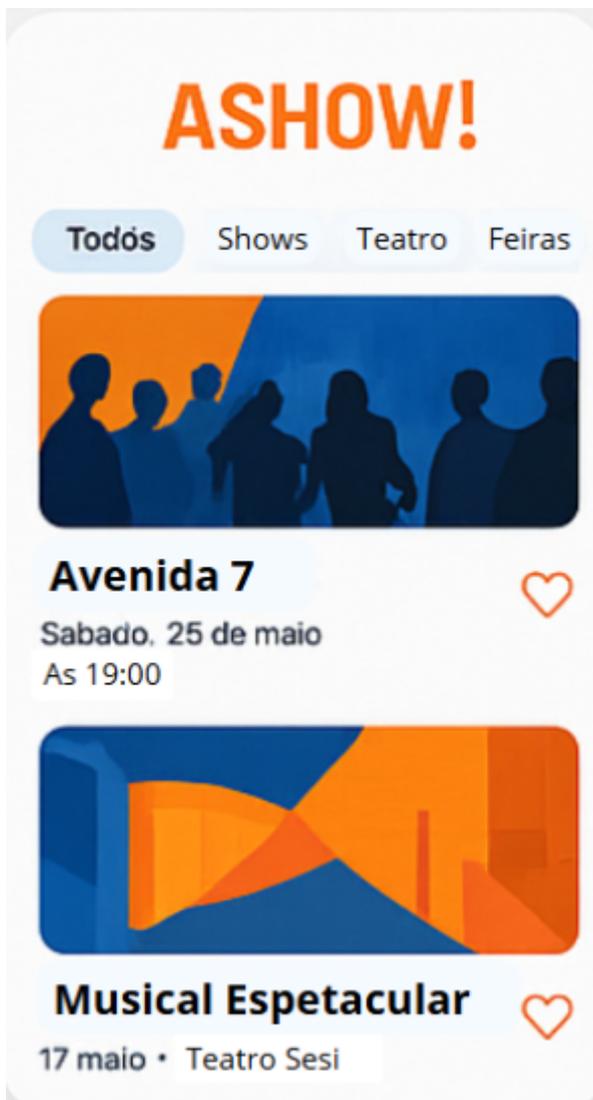
Esses números demonstram uma demanda significativa por informações sobre eventos e estabelecimentos locais. No entanto, a divulgação dessas atividades ainda é, muitas vezes, limitada, dificultando o acesso do público interessado.

Figura 1 – Imagem ilustrativa da tela de login

A imagem mostra a interface de login de um sistema chamado ASHOW!. No topo, o nome 'ASHOW!' é exibido em uma fonte grande e laranja. Abaixo, o texto 'Bem-vindo!' aparece em uma fonte preta. O formulário de login contém dois campos de entrada: 'E-mail' e 'Senha', ambos com bordas arredondadas e um ícone de lupa para pesquisa. Abaixo dos campos, há um link azul 'Esqueceu sua senha?'. O botão principal 'ENTRAR' é laranja e está centralizado. Abaixo dele, o texto 'OU.' indica uma alternativa. O botão 'Criar conta' é azul com uma borda laranja e está centralizado na base do formulário.

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Figura 2 – Imagem ilustrativa da tela inicial



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Figura 3 – Imagem real da tela que possui o calendário



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Quadro 1 – Ciclo PDCA

ETAPAS	AÇÕES
P (PLAN)	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar a necessidade de facilitar o acesso a eventos culturais locais. - Definir objetivos: promover inclusão digital, conectar público e organizadores, fortalecer a cultura local. - Escolher tecnologias (PHP, HTML, CSS, JavaScript, JWT).
D (DO)	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver a versão inicial do aplicativo móvel. - Implementar funcionalidades como feed de eventos, filtros, favoritos, perfil do usuário e segurança de acesso.
C (CHECK)	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliar usabilidade, acessibilidade e satisfação dos usuários. - Comparar resultados com objetivos iniciais (ex: aumento da participação em eventos, engajamento de artistas locais). - Observar pontos críticos relatados por usuários e parceiros culturais.
A (ACT)	<ul style="list-style-type: none"> - Corrigir falhas identificadas. - Atualizar o app com base no feedback da comunidade. - Expandir parcerias com organizadores e instituições culturais. - Iniciar planejamento para futuras versões com mais recursos.

Fonte: Elaborado pela autora com base nos princípios do Ciclo PDCA de Deming.

3. METODOLOGIA

Este trabalho adota uma abordagem exploratória, com foco na análise de plataformas digitais destinadas à divulgação e gestão de eventos culturais. A pesquisa baseou-se em fontes secundárias de acesso público, evitando a coleta direta de dados pessoais e, conseqüentemente, a necessidade de submissão ao comitê de ética.

3.1 Análise Comparativa de Plataformas

Foi realizada uma análise comparativa de plataformas de gestão de eventos amplamente utilizadas no Brasil, com o objetivo de identificar funcionalidades, usabilidade e estratégias de engajamento. As plataformas analisadas incluem:

- **Symppla:** Líder no setor brasileiro de eventos, oferece soluções completas para criação, divulgação e venda de ingressos, atendendo a diversos tipos de eventos, desde shows até cursos e workshops (Symppla, 2025).

- **Eventbrite:** Plataforma global que permite aos usuários descobrir e criar eventos, com funcionalidades robustas para gestão e venda de ingressos (Eventbrite, 2025).

- **IngressoLive:** Focada na venda de ingressos para eventos culturais, permite a criação rápida de eventos e a publicação de páginas personalizadas (IngressoLive, 2025).

- **AppTicket:** Oferece soluções para venda de ingressos online, com foco em eventos de diversos portes, incluindo shows, festas e cursos (AppTicket, 2025).

- **Eventim:** Especializada na venda de ingressos para grandes eventos, como shows e espetáculos teatrais, com presença significativa no mercado brasileiro (Eventim, 2025).

- **Gofree:** Plataforma que integra venda de ingressos e sistemas de consumo, oferecendo soluções completas para a organização de eventos (Gofree, 2025).

Foram coletadas capturas de tela das interfaces dessas plataformas para análise comparativa, destacando aspectos como layout, navegação, acessibilidade e recursos disponíveis. Essas análises forneceram insights valiosos para o desenvolvimento do protótipo proposto neste trabalho.

3.2 Desenvolvimento do Protótipo

Com base nas análises realizadas, foi desenvolvido um protótipo funcional de uma aplicação web voltada à divulgação de eventos culturais locais. Optou-se por uma prototipagem de média fidelidade, que equilibra a representação visual com funcionalidades básicas, permitindo uma avaliação eficaz da interface e da experiência do usuário.

O protótipo foi implementado utilizando tecnologias web como HTML, CSS, JavaScript e PHP. O HTML foi responsável pela estruturação do conteúdo da aplicação; o CSS, pela estilização e responsividade; e o JavaScript, pela adição de interatividade e dinamismo à interface. O PHP foi utilizado para implementar a lógica do lado servidor, incluindo o processamento de formulários (login, cadastro de usuários e de eventos), a comunicação com o banco de dados para armazenamento e recuperação de informações, o controle de sessões para manter a autenticação do usuário durante a navegação, e o gerenciamento de rotas e requisições entre as páginas. Essas tecnologias foram escolhidas por sua ampla adoção, flexibilidade e compatibilidade com diferentes navegadores e dispositivos (Thiengo, 2012).

Durante o desenvolvimento, foram aplicados princípios de UX/UI, com foco na criação de uma interface intuitiva, acessível e centrada no usuário. Elementos como hierarquia visual clara, consistência no design e feedback imediato foram incorporados com o objetivo de aprimorar a usabilidade.

A validação do protótipo foi realizada por meio de testes internos, nos quais foram simuladas interações típicas de usuários. Esses testes permitiram identificar pontos de melhoria e realizar ajustes na interface, de modo a atender melhor às necessidades do público-alvo, sem a necessidade de coleta de dados pessoais ou envolvimento de participantes externos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Espera-se que o aplicativo exerça um papel central na valorização da cultura local, ao simplificar e agilizar o acesso do público às informações sobre eventos e, ao mesmo tempo, estabelecer um canal de comunicação direto e eficiente entre organizadores e participantes. Por meio de notificações georreferenciadas e filtros personalizados de interesse, o usuário poderá descobrir, com apenas alguns cliques, desde festivais de música e exposições de artesanato até apresentações teatrais e festas tradicionais, tudo com descrições detalhadas, horários atualizados e opções de compartilhamento em redes sociais.

Além disso, ao funcionar como uma vitrine digital para artistas e empreendedores da região do Triângulo Mineiro, especialmente da cidade de Uberaba, a plataforma contribuirá para o fortalecimento da economia criativa local, ampliando a visibilidade de iniciativas que, muitas vezes, permaneceriam

restritas a um público reduzido. Com o crescimento da base de usuários, será possível expandir as funcionalidades para incluir recursos como geolocalização de pontos de interesse cultural, integração com sistemas de pagamento e parcerias com agentes de turismo, abrindo, assim, novos horizontes para o estado de Minas Gerais e, posteriormente, para outras regiões do Brasil.

Por fim, o sistema de avaliação integrado, baseado em comentários, classificação por estrelas e feedback visual, como fotos e vídeos enviados pelos próprios usuários que permitirá um ciclo contínuo de aprimoramento. Os organizadores receberão relatórios periódicos com insights sobre pontos fortes e aspectos a serem melhorados, enquanto a equipe de desenvolvimento poderá ajustar a interface e as funcionalidades com base nas preferências e nas críticas construtivas do público, garantindo, assim, uma experiência cada vez mais intuitiva, relevante e envolvente.

5. CONCLUSÕES

O desenvolvimento do aplicativo proposto configura-se como um passo inovador na gestão cultural local, ao reunir, em uma única plataforma, recursos tecnológicos que, até então, estavam fragmentados em ferramentas distintas e de alcance limitado. Ao unir tecnologia e cultura, o projeto vai além do simples entretenimento: fortalece o sentimento de pertencimento social ao possibilitar que cada cidadão acesse, de forma intuitiva e imediata, as diversas manifestações artísticas e festivas de sua comunidade. Isso cria uma conexão mais sólida entre o público e os organizadores, transformando espectadores passivos em agentes ativos no cenário cultural.

Além disso, a plataforma exerce um impacto direto na dinamização da economia regional. Ao oferecer uma vitrine digital para artistas, artesãos, produtores culturais e empreendedores do Triângulo Mineiro e da cidade de Uberaba, o aplicativo amplia significativamente a visibilidade de iniciativas que, muitas vezes, dependiam apenas da divulgação boca a boca ou de mídias tradicionais de baixo alcance. Essa maior visibilidade estimula o engajamento do público, incentiva a participação em eventos de diversas naturezas e gera um ciclo de receita mais constante para espaços culturais, bares, restaurantes e estabelecimentos de hospedagem da região. Conseqüentemente, observa-se um efeito multiplicador que beneficia toda a cadeia produtiva local, desde o transporte até o turismo rural e a produção artesanal.

Outro ponto relevante é a viabilidade técnica e operacional da solução. O protótipo, desenvolvido com tecnologias web padrão (HTML, CSS e JavaScript), demonstrou que é possível criar interfaces responsivas, amigáveis e personalizáveis sem a necessidade de grandes recursos financeiros ou computacionais. Essa base tecnológica permite que, em etapas futuras, o

sistema seja ampliado para incluir funcionalidades avançadas, como integração com meios de pagamento, geolocalização de pontos de interesse e algoritmos de recomendação baseados em comportamentos de uso. Dessa forma, o aplicativo se torna escalável e adaptável às demandas de diferentes públicos e localidades, mantendo sempre o foco na experiência do usuário e na facilidade de uso.

Por fim, conclui-se que o aplicativo não apenas preenche uma lacuna significativa na comunicação entre organizadores de eventos e o público interessado, como também pavimenta um caminho promissor para o fortalecimento do ecossistema cultural e econômico regional. Ao tornar a cultura local mais acessível, dinâmica e conectada às necessidades do usuário contemporâneo, a iniciativa demonstra seu potencial de expansão e inicialmente para o estado de Minas Gerais e, em médio prazo, para outras regiões do Brasil. Dessa maneira, reafirma-se a importância de projetos que integrem inovação tecnológica e valorização cultural, contribuindo para a construção de comunidades mais engajadas, sustentáveis e economicamente vibrantes.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 6022**: informação e documentação: artigo em publicação periódica técnica e/ou científica: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 6023**: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

ABRASEL; SEBRAE. Pesquisa Abrasel e Sebrae: hábitos de consumo em bares e restaurantes. 2023. Disponível em: https://agenciasebrae.com.br/wp-content/uploads/2023/10/PesquisaAbrasel_Sebrae_2023.pdf. Acesso em: 31 maio 2025.

MARQUES, Maria Beatriz. Gestão da informação em sistemas de informação complexos. Coimbra: Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, 2017.

NIELSENIQ. Pesquisa NielsenIQ revela que 48% dos brasileiros visitam bares e restaurantes semanalmente. 2024. Disponível em: <https://fbha.portaldocomercio.org.br/economia/nielseniq-revela-que-48-dos-brasileiros-visitam-bares-e-restaurantes-semanalmente-aponta-pesquisa-inedita/>. Acesso em: 31 maio 2025.

FUNDAÇÃO ITAÚ; DATAFOLHA. Pesquisa indica aumento do consumo de cultura no país. Ministério da Cultura, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-indica-aumento-do-consumo-de-cultura-no-pais>. Acesso em: 31 maio 2025.

INSTITUTO QUALIBEST. Pesquisa revela a paixão dos brasileiros pelos shows musicais. 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/radar/pesquisa-revela-a-paixao-dos-brasileiros-pelos-shows-musicais/>. Acesso em: 31 maio 2025.

APPICKET. Plataforma de eventos para venda de ingressos online. 2025. Disponível em: <https://appticket.com.br/>. Acesso em: 31 maio 2025. [AppTicket](#)

EVENTBRITE. Descubra eventos fantásticos, ou crie seus próprios. 2025. Disponível em: <https://www.eventbrite.com.br/>. Acesso em: 31 maio 2025. [Eventbrite](#)

EVENTIM. Ingressos para Shows, Teatros e outros eventos. 2025. Disponível em: <https://www.eventim.com.br/>. Acesso em: 31 maio 2025. [Wikipédia+2Eventim+2Sympla+2](#)

GOFREE. Venda de ingressos e consumação para eventos. 2025. Disponível em: <https://www.gofree.co/>. Acesso em: 31 maio 2025. [Gofree](#)

INGRESSOLIVE. Plataforma Online de Eventos. 2025. Disponível em: <https://www.ingressolive.com/>. Acesso em: 31 maio 2025. [IngressoLive](#)

SYMPA. Ingressos para Eventos, Teatros, Shows, Cursos e mais. 2025. Disponível em: <https://www.sympla.com.br/>. Acesso em: 31 maio 2025. [Sympla](#)

THIENGO, Vinícius. Construindo Aplicativos Android com HTML, CSS e JavaScript. 2012. Disponível em: <https://www.thiengo.com.br/construindo-aplicativos-android-com-html-css-e-javascript>. Acesso em: 31 maio 2025. [DevMedia+2thiengo.com.br+2YouTube+2](#)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, que me concedeu força, sabedoria e serenidade para trilhar este caminho, mesmo nos momentos de incerteza. Sua presença foi constante e essencial em cada decisão e conquista.

Aos meus pais, meu porto seguro, que, com amor, paciência e palavras de encorajamento, me sustentaram durante toda a minha formação; às minhas irmãs, companheiras de vida, que celebraram comigo cada pequena vitória e estiveram sempre presentes com sorrisos, abraços e incentivo sincero; e ao Pedro, que caminhou ao meu lado desde o primeiro até o último semestre. Sua presença constante, apoio incondicional e confiança em meu potencial foram decisivos para que eu mantivesse o foco e não desistisse, mesmo diante dos desafios.

Aos meus amigos, que dividiram comigo não apenas as horas de estudo, mas também as conversas descontraídas, os momentos de desabafo e as celebrações merecidas, vocês tornaram essa jornada mais leve, mais rica e inesquecível. A cada um que contribuiu, direta ou indiretamente, para a realização deste trabalho, deixo o meu mais sincero agradecimento.