



Design da Informação e Patrimônio: Desenvolvimento de um Mapa Interativo para o Centro Histórico de Pelotas

Amanda Schiller Santos

Graduanda em Design; Universidade Federal de Pelotas (UFPEL);
aamandaschillersantos@gmail.com

Diego Dummer Ruas

Graduando em Design; Universidade Federal de Pelotas (UFPEL);
diegodruas@proton.me

Carolina Bravo Pillon

Doutorado em Design; Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS);
Professora no curso de Design; Universidade Federal de Pelotas (UFPEL);
carolina.pillon@ufpel.edu.br

Resumo: Percebe-se que existe uma dificuldade de identificação dos prédios abertos à visitação no Centro Histórico de Pelotas, em especial aqueles que abrigam museus e seus acervos, devido à falta de sinalização adequada, o que afeta tanto moradores quanto turistas. Nesse contexto, este artigo apresenta o processo de criação de um infográfico interativo sobre o Centro Histórico de Pelotas, com foco no Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo (MALG) e em outros espaços da Rede de Museus, buscando evidenciar seus acervos como elementos centrais de mediação com o público. A pesquisa, de caráter qualitativo e exploratório, combina revisão bibliográfica sobre design da informação, patrimônio cultural e experiências digitais em museus, com a metodologia de projeto de Pontis e Babwahsingh (2023). Como instrumentos de coleta de dados, foram aplicados um questionário online e avaliação do protótipo com uma participante vinculada ao contexto museológico. O infográfico resultante articula mapa, linha do tempo, ilustrações e informações sobre localização, contexto histórico e acervos, em linguagem acessível e voltada a despertar curiosidade. Com potencial de desdobramento para aplicativo ou *webapp*, a proposta busca contribuir para a visibilidade dos museus, a ampliação do acesso aos seus acervos e o fortalecimento da relação entre público e patrimônio cultural de Pelotas.

Palavras-chave: Museus, Patrimônio Cultural, Acervos, Design da informação, Infográfico Interativo.

1. Introdução

Conforme afirma Anjos (1996), por meio de registros de internação na Santa Casa De Misericórdia à partir de 1850 se intensificou em Pelotas a imigração de Portugueses, Alemães, Italianos, Uruguaios, Espanhóis e Franceses. Peixoto e Cerqueira (2006) afirmam que a influência do charque na cidade foi de grande valia, uma vez que foi o que movimentou a economia dos núcleos e permitiu uma modernização urbana na segunda metade do século XIX, onde substituiu-se a arquitetura “do estilo colonial luso-brasileiro pelo ecletismo histórico, e pela instalação de empreendimentos comerciais e equipamentos culturais (como teatros), com a chegada de imigrantes nas áreas urbanas,”. (p. 2) Essas características, dois séculos depois, tornam-se um dos atrativos do município, abrangendo museus e outros espaços culturais em seus casarões, como é o caso do Centro Histórico de Pelotas, que se tornou um ponto de intersecção entre passado e contemporaneidade.

São diversos os lugares de visitação no Centro Histórico, como o Museu do Doce, Museu de História Natural Carlos Ritter e o Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo (MALG), espaços que abrigam acervos que contam partes importantes da história, arte e ciência de Pelotas, mas que permanecem pouco acessadas ou desconhecidas pelo público, fator influenciado pela dificuldade de sinalização dos prédios que advém do tombamento, ou seja, são edifícios protegidos por lei para manter sua estrutura original (IPHAN, 2018). Fator que apesar de importante para a conservação da história e memória do patrimônio, torna-se um empecilho para o acesso do público, somando-se a dificuldade de comunicação e a pouca visibilidade, corroboram para o afastamento das pessoas do Centro Histórico, que já apresenta adversidades em engajar e trazer a população para mais perto de seus patrimônios e valorizá-lo.

Diante deste problema, verifica-se a oportunidade de desenvolver um artefato que possa contribuir para a valorização e memória destes espaços, destacando e relembrando a importância de seus acervos, ao trazê-los para o mundo moderno, de forma mais acessível para o público geral, relativo às suas informações quanto à linguagem apresentada.

Este artigo visa apresentar o processo de criação de um infográfico interativo sobre o Centro Histórico de Pelotas, com foco no Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo (MALG) e em outros espaços da Rede de Museus, buscando evidenciar seus acervos como elementos centrais de mediação com o público, desenvolvido a partir de uma pesquisa exploratória e prática, com a metodologia de projeto de Pontis e Babwahsingh, (2023), no curso de Design da Universidade Federal de Pelotas, na disciplina de Design da Informação. Pretende-se propô-lo como um modelo replicável para toda a Rede de Museus, ao informar sobre as localidades e existências desses espaços, despertar o interesse do público de conhecê-los ao trazer curiosidades, obras e outras informações. Além disso, visa exemplificar como o Design da Informação pode contribuir para a preservação da memória do patrimônio e disseminação de informações históricas e geográficas.

2. Fundamentação teórica

O presente tópico busca contextualizar como o Design da Informação pode contribuir para a preservação e valorização do Patrimônio Cultural e dos acervos dos museus, especialmente por meio da simplificação de informações e do uso de recursos e interfaces familiares ao público. A perspectiva defendida por Shedroff (2000) e Lupton (2008) destaca a importância da organização e da clareza na comunicação visual. Diehl (2002), com o conceito de corrosão temporal, argumenta que o Patrimônio não se limita à sua conservação física, mas depende também da memória e do reconhecimento social de sua relevância. A partir dessa teoria, busca-se compreender como o Design da Informação pode contribuir para mitigar tais efeitos e aproximar o público do patrimônio cultural.

2.1 Design da informação

Para Shedroff (2000) o Design da Informação se caracteriza por seu objetivo de organizar e apresentar dados, transformando-os em informação com sentido e valor. Para Lupton (2008, p. 198): “Eles nos permitem enxergar relações que não viriam à tona numa lista convencional de números, nem numa descrição verbal”. De forma prática, um infográfico facilita o entendimento e absorção de informações densas

usando diferentes métodos como hierarquia, alinhamento, tipografia, cores, e pode também apresentar diferentes tipos de seções: noções geográficas como mapas, relativas à história como é o caso das linhas do tempo, estatísticas, processos sequenciais e outros.

Essas definições e a herança de Beck ao desenvolver o mapa das linhas de metrô de Londres que, segundo Royo (2008, p.52) foi tão importante que os mapas e infográficos disseminados em meios de comunicação da atualidade “são herdeiros diretos daquela representação” foram conceitos chaves que guiaram o desenvolvimento do infográfico do Centro Histórico de Pelotas, isso porque permite não apenas a transmissão de informações, mas a orientação do usuário dentro de um sistema, fator essencial para o infográfico pois assim, torna-se ainda mais relevante, uma vez que auxilia na leitura do ambiente e na identificação de pontos de interesse.

Dessa forma, a infografia se apresenta como uma ferramenta capaz de integrar diferentes tipos de informação em um único meio visual. No contexto do Centro Histórico de Pelotas, sua aplicação permite reunir e tornar visíveis informações que se encontram dispersas no espaço urbano, contribuindo para uma melhor compreensão e apropriação dos locais por parte do público.

2.2 Patrimônio cultural

De acordo com John (2012, p.1) o “O Patrimônio Histórico e Cultural constituído por bens materiais e imateriais impregnados de um valor simbólico para a comunidade representa a memória que foi valorizada e materializada pelos poderes constituídos ao longo do tempo”. Caracterizando então o Centro Histórico de Pelotas como parte dessa memória coletiva, sendo fundamentais para a construção da identidade local, bem como o conteúdo que estes abrigam.

No entanto, conforme aponta Diehl (2002), a preservação do patrimônio vai além do físico. Ao trazer o conceito de “corrosão temporal” da memória. Ele afirma que quanto mais distante temporalmente de determinado objeto de pesquisa, mais desgastada estará essa memória. De acordo com ele: “vai perdendo força, capacidade explicativa, capacidade de informar, tornar-se transparente, sem pontos de referência substantiva para manter suas funções [...]” (Diehl, 2002, p. 119).

Reforça-se então que a falta de sinalização, visibilidade e linguagem adequada comprometem o valor e impacto social destes museus, tornando-os invisíveis no cotidiano. É preciso que a comunicação com o público seja eficiente e não excludente, para que estes se apropriem dos espaços e façam o melhor proveito da cultura.

Dessa forma, evidencia-se a necessidade de soluções que visem informar, destacar e sinalizar estes espaços de forma incluyente, para maior acesso aos seus acervos e patrimônios. A infografia interativa surge como possibilidade solucionadora ao permitir a ressignificação destes espaços e a conexão com o público, ao mudar a forma de apresentar dados. O formato interativo, semelhante a aplicativos, aproxima e gera interesse e as informações simplificadas facilitam a compreensão, atraem e fidelizam o público. Nesse caso, age ainda como um pré-mediador, ao apresentar virtualmente informações sobre o museu e acervo, gerando interesse para a visita guiada.

Por conseguinte, destaca-se a importância da interseccionalidade entre diferentes campos de estudos. O design e a infografia aplicados como estratégia para mitigar os efeitos de corrosão temporal e ajudar a reforçar a importância do Patrimônio Cultural, promovendo aproximação do público com o Centro Histórico de Pelotas.

3. Metodologia

Esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter exploratório, combinando revisão bibliográfica e desenvolvimento prático de um infográfico interativo em Design da Informação sobre o Centro Histórico de Pelotas. O percurso metodológico incluiu levantamento teórico sobre design da informação, patrimônio cultural e experiências digitais em museus, bem como a aplicação de um questionário online com moradores e turistas para mapear hábitos de visitação, dificuldades de localização dos museus e preferências quanto à forma de apresentação das informações. Como metodologia de projeto, adotou-se o método proposto por Pontis e Babwahsingh (2023), estruturado em nove etapas, definição do problema, assunto e público-alvo, análise dos dados, síntese dos dados, ideação, conceito, design, produção e avaliação. Em cada etapa, buscou-se evidenciar de que modo os acervos dos museus seriam tornados mais visíveis e acessíveis na interface proposta.

Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre design da informação, patrimônio cultural, museus e experiências digitais em contextos museológicos, com base em autores como Shedroff (2000), Lupton (2008), Diehl (2002), John (2012), Padua (2019) e em estudos que tratam os museus como dispositivos informacionais complexos que demandam soluções específicas para a organização e apresentação de seus acervos.

Paralelamente, foi elaborado e aplicado um questionário online junto a usuários potenciais (moradores e turistas), contendo perguntas fechadas e abertas voltadas a mapear hábitos de visitação, dificuldades de localização de museus e preferências quanto à forma de apresentação das informações. O instrumento também contemplou perguntas sobre o conhecimento prévio dos visitantes em relação aos acervos museológicos, o interesse por distintos tipos de conteúdo (peças expostas, trajetória das coleções, curiosidades) e a forma como percebem a presença desses acervos no cotidiano urbano.

Em seguida, os dados obtidos por meio do questionário foram organizados e analisados qualitativamente, buscando identificar padrões nas necessidades e nas percepções dos participantes quanto ao Centro Histórico de Pelotas e à Rede de Museus. Essas informações articuladas aos referenciais teóricos, orientaram a definição do escopo de conteúdo do infográfico (tipos de informações a serem incluídas) e a elaboração de alternativas de estrutura visual e narrativa, explorando a articulação entre textos, imagens e recursos interativos para favorecer a compreensão e a apropriação das informações em ambiente digital.

Após a construção do protótipo, foi realizada uma entrevista aberta, sem roteiro estruturado, com uma participante vinculada ao contexto dos museus do Centro Histórico de Pelotas. Durante a entrevista, a participante foi convidada a navegar pelo infográfico e comentar espontaneamente aspectos como clareza das informações, facilidade de uso, organização das seções e adequação da solução ao contexto museológico. As observações foram registradas em notas de campo e posteriormente analisadas qualitativamente, servindo de base para refinamentos no projeto, descritos na seção de resultados.

4. Resultados

Como resultado do processo de projeto, conforme mostra a figura 1, foi desenvolvido um infográfico interativo sobre o Centro Histórico de Pelotas, composto por mapa ilustrado, linha do tempo e seções informativas dedicadas aos museus e aos seus acervos. A organização do conteúdo busca facilitar a identificação dos prédios abertos à visitação, evidenciar a localização dos museus e destacar, em linguagem acessível, aspectos de seus acervos, como temas, tipos de obras e curiosidades.



Figura 1: A. Página inicial do infográfico interativo; B. Tela com as informações gerais sobre o museu.

Fonte: Autores (2026).

Na definição do problema, identificou-se a falta de sinalização e a dificuldade de reconhecimento dos prédios abertos à visitação no Centro Histórico de Pelotas, o que torna invisíveis espaços importantes da Rede de Museus e seus acervos para moradores e turistas. Em seguida, foram delimitados o assunto e o público-alvo, com foco no Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo (MALG) e em outros pontos de visitação, considerando como potenciais pessoas interessadas em conhecer o patrimônio cultural da cidade.

A análise dos dados envolveu levantamento bibliográfico sobre design da informação, patrimônio cultural, museus e ambientes digitais, além de informações institucionais e observações do espaço urbano. Assim como em Landim, Silva e Lima (2019), que articularam conceitos de Design da Informação à curadoria digital de acervos

museológicos, buscou-se compreender de que forma a convergência entre textos, imagens e recursos interativos podem qualificar o acesso à informação em contextos museológicos. Na síntese dos dados, as informações coletadas foram organizadas e hierarquizadas, definindo-se como conteúdos essenciais para compor o infográfico a localização dos museus, o contexto histórico, informações sobre acervos e curiosidades, articulados em um único artefato digital.

A etapa de ideação contemplou a geração de alternativas de estrutura visual e narrativa, explorando o uso de mapa, linha do tempo e seções informativas, de modo a articular recursos imagéticos e textuais em uma experiência de navegação clara e atrativa. A partir dessas alternativas, formulou-se o conceito do infográfico como uma interface que aproxima o público do Centro Histórico de Pelotas ao reunir, organizar e tornar visíveis informações dispersas sobre os museus e seus acervos, buscando experiências de consulta mais eficazes, eficientes e envolventes.

Na etapa de design, foram definidas hierarquia visual, paleta cromática, tipografia, ícones, ilustrações e a organização das seções (mapa, linha do tempo, informações dos museus e curiosidades), orientadas pelos princípios de clareza, concisão e ênfase do campo do Design da Informação. Em produção, essas decisões foram implementadas em ambiente digital, resultando em um infográfico interativo com potencial de desdobramento para aplicativo ou *webapp*.

Por fim, na etapa de avaliação, o protótipo do infográfico foi apresentado a uma participante vinculada ao contexto de um dos museus, que pôde experimentar a navegação e comentar aspectos como clareza das informações, legibilidade, interesse gerado e facilidade de localizar os pontos de visitação. As observações apontaram a relevância da organização por museu e da inclusão de informações sobre acervos e curiosidades para tornar os espaços mais visíveis e atrativos, além de sugerirem ajustes pontuais em texto e elementos visuais, incorporados na versão final do infográfico.

4.1 Discussão dos resultados

A partir do desenvolvimento do infográfico interativo e dos resultados obtidos no teste, observa-se que o Design da Informação pode atuar como um mediador estratégico entre o patrimônio cultural, seus acervos e o público. A presente discussão baseia-se nos dados empíricos coletados e no referencial teórico adotado

Os resultados do questionário aplicado evidenciaram uma dificuldade de reconhecimento dos espaços museológicos do Centro Histórico de Pelotas, com cerca de 46,2% dos respondentes, com idade média de 19 anos, não conseguindo identificar, através da fachada ou sinalização, os espaços abertos ao público. Dado que reflete, para além da dificuldade de comunicação visual das estruturas, uma lacuna de mediação entre Patrimônio e público, principalmente os mais jovens.

Ao serem questionados sobre quais edifícios conseguiam reconhecer, o MALG, com um acervo de quatro mil obras, foi o menos citado. Museu do Doce, Bibliotheca Pública e Mercado Central foram os que apareceram como mais reconhecidos. Pode-se relacionar-se ao conceito de corrosão temporal da memória, proposto por Diehl (2002), em que a distância temporal em relação a determinados bens culturais contribui para o enfraquecimento de sua presença na memória coletiva. Isso porque, apesar de o MALG possuir um grande acervo, foi o menos reconhecido. No entanto, os dados indicam que essa corrosão não se limita ao fator temporal e nem está ligada somente a objetos físicos, como acervos e arquitetura, mas também pode estar relacionada à ausência de estratégias de comunicação e sinalização que favoreçam a visibilidade e o engajamento e o interesse do público.

Isto posto, destaca-se a tese de Padua (2019) em que relaciona museus e Design da Interação defendendo que hoje o valor destes espaços já não se baseia em suas coleções, mas sim na relação que estabelece com o público em questões de patrimônio e memória. Ela também defende a aplicação estratégica do uso de recursos tecnológicos como forma de aproximação dos espaços a diferentes comunidades. Para Padua (2019), a tecnologia pode ser considerada um instrumento de participação social, apoiando o museu.

As ideias apresentadas por Padua (2019) estão diretamente relacionadas ao resultado final desse estudo interativo sobre o Centro Histórico de Pelotas, reforçando a relevância do infográfico interativo como ferramenta de mediação. Ao integrar recursos visuais e interativos, o projeto demonstra o potencial do Design da Informação em tornar conteúdos complexos mais acessíveis e atrativos, contribuindo para o resgate do interesse do público e incentivando a sua presença nos espaços culturais. Nesse sentido, o infográfico ultrapassa a função estética ou informativa, tornando-se como uma estratégia de aproximação entre patrimônio e sociedade.

Ao longo do desenvolvimento do infográfico, a etapa de *feedback* se mostrou fundamental para o resultado final. Realizada com uma participante, possibilitou a identificação de problemas com o uso das cores e a organização das seções, que requeriam mudança de página. A partir dessas observações, foram realizadas melhorias que resultaram na versão final do infográfico interativo.

Por fim, destaca-se que, em função das limitações de tempo e escopo, não foi possível aprofundar a representação das obras no infográfico ou expandir o desenvolvimento para outros espaços do Centro Histórico. Além disso, a proposta inicial de adaptação para formato responsivo, visando sua aplicação em ambientes digitais, não pôde ser implementada. Tais limitações apontam para possibilidades de continuidade e aprimoramento futuro do projeto.

5. Considerações finais

O desenvolvimento do infográfico interativo sobre o Centro Histórico de Pelotas permitiu alcançar o objetivo de tornar mais visíveis os museus e seus acervos, aproximando moradores e turistas do patrimônio cultural da cidade por meio de uma interface digital clara e atrativa.

A pesquisa, de caráter qualitativo e exploratório, aliada à metodologia de projeto de Pontis e Babwahsingh, mostrou-se adequada para estruturar o processo de projeto, desde a definição do problema até a avaliação do protótipo.

Como limitações, destacam-se o recorte ao contexto do Centro Histórico e a realização de um teste com um número reduzido de participantes, bem como a impossibilidade de aprofundar aspectos de acessibilidade digital em função do tempo e do escopo do estudo.

Diante disso, sugerem-se trabalhos futuros voltados à ampliação do modelo para toda a Rede de Museus da UFPel, à realização de avaliações em situações reais de uso e ao aprofundamento de critérios de acessibilidade em ambientes digitais de museus.

Nesse sentido, entende-se que a pesquisa contribui socialmente ao favorecer o acesso ao patrimônio, academicamente ao exemplificar a aplicação do Design da Informação em contextos museológicos, e tecnologicamente ao demonstrar o potencial de interfaces interativas como mediadoras entre público e acervos, colaborando para mitigar os efeitos da “corrosão temporal” da memória cultural.

Referências

BRASIL. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Monumentos e Espaços Públicos Tombados - Pelotas (RS). **Portal IPHAN**, 2018. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/1766/>. Acesso em: 30 mar. 2026.

DIEHL, Astor Antônio. **Teorias da História. Cultura historiográfica (memória, identidade e representação)**. Bauru: EDUSC, 2002.

HALLAL DOS ANJOS, M. Italianos e modernização: a cidade de Pelotas no último quartel do século XIX. **História em Revista**, v. 5, n. 5, 12 set. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.15210/hr.v5i5.12013>. Acesso em: 10 abr. 2026.

JOHN, Marlei Nara. Identificação, valorização e preservação do patrimônio histórico e cultural. *In*: XI ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA: HISTÓRIA, MEMÓRIA, PATRIMÔNIO, 2012, Rio Grande. **Anais do XI Encontro Estadual de História: História, Memória, Patrimônio**. Rio Grande: FURG, 2012, p. 320-336.

PERPLEXITY AI. Perplexity. **Revisão de Texto da Metodologia**. Disponível em: <https://www.perplexity.ai>. Acesso em: 4 abr. 2026.

LANDIM, Laís Alpi; SILVA, Stephanie Cerqueira; LIMA, Isabelle Ribeiro Ornelas Coelho. O Design da Informação como elemento articulador de recursos imagéticos na Curadoria Digital de acervos museológicos. *In*: 9º CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO | CIDI 2019, 2019, Belo Horizonte. **Anais do 9º Congresso Internacional de Design da Informação | CIDI 2019**. Belo Horizonte: CIDI, 2019, p. 2866-2876.

LUPTON, Ellen; PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. [s.l.]: Cosac & Naify, 2008.

PADUA, Mariana Cantisani. **Design da Informação e Interação**: compartilhamento de informações em ambientes digitais de museus. 2019. 200f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Estadual Paulista, Marília, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/181306>. Acesso em 09 abr. 2026.

PEIXOTO, Luciana da Silva; CERQUEIRA, Fábio Vergara. Salvamento Arqueológico do Centro Histórico de Pelotas RS/Brasil. *In*: V ENCONTRO DO NÚCLEO REGIONAL SUL DA SOCIEDADE DE ARQUEOLOGIA BRASILEIRA – SAB/SUL, 2006, Rio Grande. **Anais do V encontro do Núcleo Regional Sul da Sociedade de Arqueologia Brasileira – SAB/Sul**. Rio Grande: SAB/Sul, 2006.

ROYO, Javier. **Design Digital** - Coleção Fundamentos do Design. São Paulo: Rosari, 2011.

SHEDROFF, Nathan. **Information interaction design: a unified field theory of design**. 1994. Disponível em: https://paul.zhdk.ch/pluginfile.php/161691/mod_resource/content/6/3fce.content.pdf. Acesso em: 14 abr. 2026.

Declaração de uso da inteligência artificial

A PERPLEXITY AI foi utilizada apenas para revisão de erros gramaticais na parte da metodologia. Todo o conteúdo deste artigo é original dos autores.