



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Câmpus de Marília

Júlia dos Santos Alvares Nogueira

**O *Design* da Informação e a Curadoria Digital na plataforma
*TasteAtlas***

Marília
2023

Júlia dos Santos Alvares Nogueira

**O *Design* da Informação e a Curadoria Digital na plataforma
*TasteAtlas***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Conselho de Curso de Arquivologia, da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Câmpus de Marília, para obtenção do título de Bacharel em Arquivologia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria José Vicentini Jorente

Marília
2023

N778d

Nogueira, Júlia dos Santos Alvares

O Design da Informação e a Curadoria Digital na plataforma TasteAtlas / Júlia dos Santos Alvares Nogueira. -- Marília, 2023
52 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Arquivologia)
- Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de
Filosofia e Ciências, Marília

Orientadora: Maria José Vicentini Jorente

1. Design da Informação. 2. Curadoria Digital. 3. plataforma digital. 4. culinária. 5. Tecnologias da Informação e Comunicação. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Júlia dos Santos Alvares Nogueira

**O *Design* da Informação e a Curadoria Digital na plataforma
*TasteAtlas***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Conselho de Curso de Arquivologia, da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Câmpus de Marília, para obtenção do título de Bacharel em Arquivologia.

Banca Examinadora

Profa. Dra. Maria José Vicentini Jorente
UNESP – Câmpus de Marília
Orientadora

Profa. Assistente Dra. Natalia Nascimento
UNESP – Câmpus de Marília

Doutoranda Gabriela de Oliveira Souza
UNESP – Câmpus de Marília
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

Marília, 8 de novembro de 2023

RESUMO

As rápidas transformações tecnológicas ocorridas desde a segunda metade do século XX possibilitaram o surgimento de um conjunto de técnicas que resultaram em grandes avanços nas áreas da informação e comunicação. Os frutos de tais avanços foram denominados de Tecnologias da Informação e Comunicação, que mudaram a maneira como os seres humanos produzem e compartilham conhecimento, em especial no contexto dígito-virtual da *Web*, cuja complexidade suporta uma ampla variedade de temas, como é o caso da culinária. Esse é um componente fundamental da identidade cultural de uma sociedade, sendo que os pratos típicos e as técnicas culinárias tradicionais podem e são transmitidos de geração em geração, com o intuito de manter vivas as heranças culturais de um grupo. Para que essa informação singular seja transmitida, é necessário pensar como esses patrimônios imateriais da humanidade devem ser preservados e compartilhados de maneira abrangente. O objetivo geral deste trabalho foi analisar a plataforma *TasteAtlas*, por meio das diretrizes do *Design* da Informação e da Curadoria Digital, a fim de verificar se existe uma padronização visual nas receitas e como funciona a preservação e recuperação da informação nesta plataforma. A pesquisa é de natureza qualitativa do tipo teórica-exploratória. As duas etapas principais foram: levantamento bibliográfico dos princípios do *Design* da Informação e da Curadoria Digital e posterior análise do ambiente digital *TasteAtlas*, a partir das bases teóricas selecionadas. Os resultados foram obtidos por meio de uma primeira observação da plataforma *TasteAtlas*, em que se encontra o uso de linguagens imagéticas convergidas às textuais. Percebeu-se que a padronização das receitas proporciona ao internauta uma maior clareza em relação à apresentação e recuperação da informação. As análises indicam também que algumas das principais ações da Curadoria Digital estão presentes no *site*, o que possibilita um maior cuidado com a preservação e manutenção dos dados digitais armazenados no *TasteAtlas*. Entende-se os princípios de *Design* da Informação e as ações da Curadoria Digital são importantes para a recuperação, o acesso e a preservação das informações ali contidas de maneira eficaz, eficiente e efetiva.

Palavras-chave: *Design* da Informação; Curadoria Digital; plataforma digital; culinária; Tecnologias da Informação e Comunicação.

ABSTRACT

The rapid technological transformations that have occurred since the second half of the 20th century have enabled the emergence of a set of techniques that have resulted in major advances in the areas of information and communication. The fruits of such advances were called Information and Communication Technologies, which changed the way human beings produce and share knowledge, especially in the digital-virtual context of the Web, whose complexity supports a wide variety of topics, as is the case of cuisine. This is a fundamental component of the cultural identity of a society, as typical dishes and traditional culinary techniques can and are transmitted from generation to generation, with the aim of keeping the cultural heritage of a group alive. For this unique information to be transmitted, it is necessary to think about how these intangible heritages of humanity should be preserved and shared in a comprehensive way. The general objective of this work was to analyze the TasteAtlas platform, using the Information Design and Digital Curation guidelines, in order to verify whether there is visual standardization in the recipes and how the preservation and retrieval of information works on this platform. The research is qualitative in nature and theoretical-exploratory. The two main stages were: bibliographical survey of the principles of Information Design and Digital Curation and subsequent analysis of the TasteAtlas digital environment, based on the selected theoretical bases. The results were obtained through a first observation of the TasteAtlas platform, which uses imagery languages converged with textual ones. It was noticed that the standardization of recipes provides Internet users with greater clarity in relation to the presentation and retrieval of information. The analyzes also indicate that some of the main Digital Curation actions are present on the website, which allows for greater care with the preservation and maintenance of digital data stored in TasteAtlas. It is understood that the principles of Information Design and Digital Curation are important for the retrieval, access and preservation of the information contained therein in an effective, efficient and effective manner.

Keywords: Information Design; Digital Curation; digital platform; culinary, Information and Communication Technologies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Ciclo de vida da Curadoria Digital | 27 |
| Figura 2 – Página inicial do <i>TasteAtlas</i> | 31 |
| Figura 3 – Mapa mundi do <i>TasteAtlas</i> | 32 |
| Figura 4 – Mapa mundi: Brasil..... | 33 |
| Figura 5 – Mapa mundi: São Paulo | 34 |
| Figura 6 – Página do prato típico brasileiro Coxinha..... | 34 |
| Figura 7 – Página de informações e características sobre a coxinha | 35 |
| Figura 8 – Avaliação e onde comer: Coxinha..... | 37 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|----|
| Quadro 1 – Princípios do <i>Design</i> da Informação..... | 15 |
| Quadro 2 – Princípios identificados na plataforma <i>TasteAtlas</i> | 41 |
| Quadro 3 – Ações identificadas na Plataforma <i>TasteAtlas</i> | 43 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|--------|--|
| BRAPCI | Base de dados de Periódicos em Ciência da Informação |
| CD | Curadoria Digital |
| CI | Ciência da Informação |
| CVCD | Ciclo de Vida da Curadoria Digital |
| DI | <i>Design</i> da Informação |
| SciELO | <i>Scientific Electronic Library Online</i> |
| TIC | Tecnologias da Informação e Comunicação |
| TG | Turismo Gastronômico |

SUMÁRIO

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 2 | PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 13 |
| 3 | ALIMENTAÇÃO: SUA RELEVÂNCIA NA CULTURA E SOCIEDADE | 16 |
| 4 | PERSPECTIVAS INTERDISCIPLINARES DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO | 20 |
| 4.1 | <i>Design</i> da Informação | 23 |
| 4.2 | Curadoria Digital | 25 |
| 5 | PLATAFORMA <i>TASTEATLAS</i> | 29 |
| 5.1 | As interfaces de interação do ambiente dígito-virtual..... | 30 |
| 5.2 | Análise das interfaces da plataforma <i>TasteAtlas</i> por meio dos princípios do <i>Design</i> da Informação e da Curadoria Digital | 38 |
| 5.3 | Resultados da análise | 43 |
| 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 45 |
| | REFERÊNCIAS | 48 |

1 INTRODUÇÃO

A culinária é um componente fundamental da identidade cultural de uma sociedade. Os pratos típicos e as técnicas culinárias tradicionais podem e são transmitidos de geração em geração, com o intuito de manter vivas as heranças culturais de um grupo. Para que essa informação singular seja transmitida, é necessário pensar como esses patrimônios imateriais da humanidade devem ser preservados e compartilhados de maneira abrangente (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional [Iphan], 2007).

Nesse contexto, as rápidas transformações tecnológicas, ocorridas desde a segunda metade do século XX, possibilitaram o surgimento de um conjunto de técnicas que resultaram em grandes avanços nas áreas da informação e comunicação. Os frutos de tais avanços foram denominados de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), que mudaram a maneira como os seres humanos produzem e compartilham conhecimento, em especial no contexto digital (Oliveira, 2015).

Tendo em vista que, na era digital, fortalecida ao longo dos anos 1990 e 2000 pela expansão da Internet e da *Web*, documentos interconectados e hipertextuais podem ser compartilhados entre os internautas nas plataformas dígito-virtuais. A complexidade da *Web* suporta a abordagem de uma ampla variedade de temas que podem incluir a culinária.

Essa capacidade da *Web* expandiu consideravelmente a partir do início do século XXI e, atualmente, é denominada de *Web 2.0*. A *Web Social*, como também é conhecida, caracteriza-se como uma plataforma que possibilita e fortalece o conceito principal da era da informação: o acesso e compartilhamento de informações, assim como a possibilidade de colaboração entre os internautas nos ambientes dígito-virtuais (O'Reilly, 2005). A *Web 2.0*, portanto, permitiu que a informação circulasse em rede e de maneira horizontalizada entre os sujeitos informacionais, em diversos formatos e linguagens, como é o caso dos conteúdos textuais, iconográficos, sonoros e imagéticos.

As inúmeras possibilidades de gêneros documentais e de acessibilidade oferecidas pela *Web 2.0* proporcionam meios para a criação de diversos tipos de conteúdos, e implicam no modo de produzir, acessar e compartilhar essa informação. As atribuições dos recursos de linguagens se relacionam e se complementam na

apresentação e representação das informações, o que demonstra a importância da *Web* como um recurso indispensável para a promoção de novas e diferentes formas de descrever, preservar e compartilhar o conteúdo digital.

Um dos exemplos dessas novas plataformas digitais que surgem no contexto da *Web 2.0* é o *TasteAtlas*. Tal *site* possui um mapa interativo, que permite ao internauta explorar diversos países e suas culturas alimentares, bem como informações relevantes sobre pratos tradicionais de diferentes culturas, por meio do uso de recursos imagéticos e da linguagem visual (Wikipedia, 2023).

O *TasteAtlas* é uma plataforma que possibilita não só a sua navegação, mas principalmente a contribuição do internauta em seu interior, por meio de comentários e avaliações dos pratos típicos lá presentes. Segundo O'Reilly (2005), esse é um dos princípios fundamentais da *Web 2.0*. Em outras palavras, o internauta, de maneira autônoma, é capaz de executar funções *online* que antes só poderiam ser conduzidas por programas instalados em um computador ou pela equipe técnica responsável pela manutenção do *site*.

Desse modo, ao acessar um ambiente digital gratuito e que permite a contribuição dos sujeitos informacionais que o acessam, é necessário que exista uma padronização na organização e representação dos conteúdos digitais, com o intuito de facilitar o seu acesso por parte dos internautas, algo em que o *Design* da Informação (DI) contribui ativamente (Jorente; Landim; Silva, 2018). Além disso, as informações registradas e armazenadas em ambientes digitais, como é o caso do *TasteAtlas*, requerem um tipo específico de organização e gestão. A Curadoria Digital (CD) fornece diretrizes e orientações que são a base para a preservação, gestão, acesso e compartilhamento aos documentos digitais, para que estes mantenham seu valor e sejam disseminados ao longo de todo o seu ciclo de vida (Molina; Santos, 2019).

O DI se refere à prática de organizar, apresentar e visualizar informações de forma clara, compreensível e esteticamente agradável (Horn, 1999). O DI contribui para que os recursos imagéticos disponíveis nesses ambientes sejam compreendidos como parte essencial e diversificada das informações disponíveis (Oliveira; Jorente, 2019). Já a CD compreende um conjunto de ações e técnicas que visam a organização, preservação e adição de dados ao longo de todo o ciclo de vida de documentos digitais, sejam eles nato-digitais ou digitalizados (Digital Curation Centre [DCC], 2004).

O presente trabalho surgiu do interesse de compreender como a alimentação desempenha um papel central na sociedade, uma vez que, além de ser uma necessidade básica para a sobrevivência, também está diretamente ligada à cultura e tradição. Portanto, as problemáticas centrais deste trabalho foram: como o DI pode contribuir nos processos que envolvem os recursos imagéticos em ambientes informacionais sobre alimentação? De que forma a CD atua para preservar e compartilhar as informações em ambientes digitais sobre culinária?

O objetivo geral do presente trabalho foi analisar parte do *site TasteAtlas*, por meio dos princípios do DI e da CD, a fim de verificar sua organização e disposição dos elementos visuais, assim como a gestão das informações ali armazenadas.

Os objetivos específicos englobam:

- Analisar na literatura abordagens e conceitos sobre a alimentação e sua importância na cultura e sociedade, assim como sobre o *Design da Informação* e a Curadoria Digital, com ênfase na Ciência da Informação (CI);
- Identificar quais os elementos de DI e CD que estão presentes nas páginas analisadas do *TasteAtlas*;
- Discutir como o DI e a CD contribuem para a preservação, o acesso e o compartilhamento de informações em ambientes dígito-virtuais culinários na *Web 2.0*.

A escolha da temática desta pesquisa se justifica por considerar que as linguagens divergentes das textuais, como os recursos imagéticos digitais, são elementos indispensáveis, que proporcionam maior clareza no acesso, no compartilhamento e na representação das informações presentes em ambientes dígito-virtuais. No contexto sociocultural, a alimentação desempenha um papel fundamental na saúde e no bem-estar das pessoas, já o DI pode auxiliar na apresentação informacional e nutricional de alimentos de maneira clara e acessível, o que auxilia e informa as pessoas a escolherem e terem acesso a informações alimentares de maneira compreensível, com o uso de imagens e recursos imagéticos. Esta pesquisa possui a seguinte estrutura: a primeira seção, **Introdução**, fornece uma visão geral dos temas e suas conexões. A segunda seção, **Procedimentos Metodológicos**, descreve os métodos empregados para alcançar os objetivos deste trabalho. A seção três, **Alimentação: sua relevância na cultura e na sociedade**, enfatiza a importância de preservar e compartilhar esse conhecimento culinário. A

seção quatro, **Perspectivas interdisciplinares da Ciência da Informação**, apresenta as definições de CI, DI e CD, assim como a importância dessas áreas para ambientes da *Web*. A seção cinco, **Plataforma TasteAtlas**, contém uma apresentação detalhada do *site* em questão, quais as interfaces de interação lá presentes a partir das perspectivas de DI e CD, assim como as análises de algumas das páginas que compõem aquela plataforma. Por fim, a seção seis, **Considerações finais**, retoma os principais pontos da pesquisa estudados até então e propõe responder o problema de pesquisa.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia de pesquisa é importante para nortear projetos e, assim, conseguir chegar à determinada solução de um problema. Vasconcelos (2009) pontuou que o uso de uma metodologia proporciona a organização das ideias e, também, a cronologia do projeto, que possibilita a visualização de previsão de prazos e, posteriormente, o cumprimento deles. Além disso, ainda de acordo com Vasconcelos (2009), a metodologia de pesquisa científica é responsável por diminuir a probabilidade de erros e falhas ao longo do processo investigativo.

Esta pesquisa, portanto, é do tipo teórica exploratória. Tal metodologia é muito utilizada no âmbito acadêmico, uma vez que é aplicada para descrever e explorar diferentes fenômenos. Segundo Gil, as pesquisas descritivas exploratórias:

[...] têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado (Gil, 2002, p. 42).

Para esta pesquisa, escolheu-se uma abordagem de natureza qualitativa, bastante utilizada na área de Ciências Sociais Aplicadas. Pode-se definir tal abordagem como uma sequência de atividades, que envolve a análise do que foi estudado, obtenção dos dados, a sua interpretação e a redação do relatório de pesquisa. Essas etapas consistem em identificar padrões, observando diversos pontos como – a identidade visual, forma visual, gráficos, tabelas, métodos simples ou específicos (Gil, 2002).

A plataforma *TasteAtlas* foi escolhida para este estudo, por ser considerada uma enciclopédia voltada para a culinária e alimentação. Por ser uma enciclopédia, a linguagem que prevalece é a textual, porém a plataforma não faz o uso apenas dessa linguagem, mas, também, da imagética. O *TasteAtlas* possui um ambiente digital interativo, em que os internautas podem acessar livremente as informações em suas páginas, ou até mesmo explorar o mapa mundi, no qual se encontram informações sobre pratos típicos de todo o mundo.

Nesta análise exploratória, o primeiro passo foi definir uma teoria para se basear, para depois aplicá-la seguindo os parâmetros e os conceitos (Gil, 2002). No

caso desta pesquisa, os princípios do DI e da CD constituíram a base teórica de análise. A primeira etapa consistiu no levantamento bibliográfico, a partir de uma revisão na literatura da área, sobre os temas relevantes para esta investigação. São eles: Alimentação, Ciência da informação, *Design* da Informação e Curadoria Digital. Foram escolhidas as seguintes bases de dados para o levantamento bibliográfico: Base de dados de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI) – por ser uma base de dados específica da área da Ciência da Informação; *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), por sua variedade temática; Repositório Institucional Unesp, por concentrar todas as publicações da instituição; Biblioteca Virtual, por ser uma plataforma que tem uma base de dados ampla e que abrange diversos assuntos existentes na pesquisa; Joio e o Trigo, uma plataforma de jornalismo independente, com informações sobre a indústria de alimentos e suas vertentes.

Após à revisão bibliográfica, na segunda etapa, o ambiente digital do *TasteAtlas* foi descrito. Essa descrição consistiu em detalhar a plataforma, especificamente a página inicial, mapa mundi e um exemplo de página de prato típico para que, assim, pudesse ser realizada a análise dos seus principais elementos, a partir dos princípios do DI e da CD. Para realizar a análise descritiva da plataforma *TasteAtlas*, foram utilizados os princípios de DI, estabelecidos por Lipton (2007), pois esse autor explorou esses princípios para a elaboração de critérios de análise de um ambiente. Para Lipton (2007), os oito princípios do DI são: 1) consistência; 2) proximidade; 3) segmento; 4) alinhamento; 5) hierarquia; 6) estrutura; 7) equilíbrio e movimento dos olhos; 8) clareza.

O quadro a seguir foi retirado do artigo de Lipton (2007), no qual o autor demonstra os seguintes critérios de análise quando se trata de um ambiente informacional. Posteriormente, as autoras Jorente e Silva (2022) traduziram o quadro para o português brasileiro (Quadro 1).

Quadro 1 – Princípios do *Design* da Informação

| | | |
|---|----------------------------------|---|
| 1 | Consistência | Existe um padrão de estilos de <i>design</i> em funcionamento – por exemplo, um título se parece com o outro? |
| 2 | Proximidade | A quantidade de espaço entre os elementos reflete a relação entre os elementos? |
| 3 | Segmento | Os elementos relacionados são agrupados e separados uns dos outros para torná-los digeríveis, em vez de assustadoramente ininterruptos? |
| 4 | Alinhamento | Todo elemento se alinha com outro? |
| 5 | Hierarquia | As informações mais importantes parecem mais importantes – colocadas no topo, maiores, mais ousadas ou enfatizadas de alguma maneira? |
| 6 | Estrutura | As informações são apresentadas em uma sequência que fará sentido para o público? |
| 7 | Equilíbrio e movimento dos olhos | Existe um ponto de partida claro, e as opções de tipo e <i>layout</i> suportam o movimento dos olhos através do material? |
| 8 | Clareza | A redação é clara e concisa, livre de jargões desnecessários ou termos indefinidos e no nível certo para o público? |

Fonte: Jorente e Silva, 2022, p. 66.

Já os princípios da CD foram analisados com base nas definições extraídas do Digital Curation Centre (DCC) e, também, seguindo o modelo de Ciclo de Vida dos Documentos Digitais (CVDD) proposto por Sarah Higgins (2008). As informações do DCC, em conjunto com o modelo proposto pela autora, fornecem as diretrizes necessárias para investigar quais os aspectos da organização, da preservação e do acesso que estão presentes na página inicial do *TasteAtlas*.

Após a descrição da página inicial e da identificação dos elementos de DI e CD que compõem aquele ambiente, a terceira etapa consistiu na análise desses dados e quais são os seus efeitos para a navegação por parte dos sujeitos informacionais. Em específico, foram discutidas quais as contribuições dos princípios de DI e CD que foram encontrados na página inicial, mapa mundi e página de um prato específico do *TasteAtlas*. No caso do DI, tal discussão foi feita considerando os recursos imagéticos daquele espaço. Já no caso da CD foram consideradas as contribuições relacionadas com as questões da preservação e do acesso digital.

3 ALIMENTAÇÃO: SUA RELEVÂNCIA NA CULTURA E SOCIEDADE

A comida é um componente fundamental da identidade cultural de uma sociedade (Iphan, 2007). Quando pensamos e falamos em comida, é possível lembrar de diversos valores que estão impostos através do ato de comer, como os trejeitos que carregamos de nossos familiares ao fazer e comer certo tipo de comida, as crenças, as tradições de um grupo de pessoas, a necessidade e, até mesmo, o prazer em comer.

Ao falarmos em comida, é necessário lembrar de que a alimentação é um bem que desempenha um papel essencial na sobrevivência e cultura de um povo. Sendo assim, possui uma função fundamental em nossa rotina; a forma como uma comunidade se alimenta reflete integralmente em seus costumes, tradições, valores, desenvolvimento econômico e o quanto de tempo é possível despender para fazer e realizar essas refeições.

Em virtude disso, a disponibilidade de alimentos saudáveis e a forma como a população lida com isso interferem diretamente na segurança alimentar de um país, pois é de direito do cidadão ter acesso a uma nutrição adequada e alimentos que contribuem para tal (Leão, 2013). Portanto, é essencial que os países e os seus governos trabalhem juntos para promover políticas e programas que garantam a segurança alimentar e o acesso a alimentos saudáveis para todos. Isso inclui investimentos em agricultura sustentável, educação alimentar, campanhas informativas, inclusivas e distribuição justa de recursos e apoio às comunidades mais vulneráveis e desinformadas sobre o assunto.

O Ministério da Saúde, em 2014, disponibilizou para as famílias de todo o Brasil o “Guia alimentar para a população brasileira”, que informa aos cidadãos uma gama de possibilidades sobre como adquirir uma alimentação balanceada e quais são os alimentos que contribuem para isso

[...] a alimentação diz respeito à ingestão de nutrientes, mas também aos alimentos que contêm e fornecem os nutrientes, como alimentos que são combinados entre si e preparados, a características do modo de comer e às dimensões culturais e sociais das práticas alimentares. Todos esses aspectos influenciam a saúde e o bem-estar. (Brasil, 2014).

Sendo assim, a alimentação está ligada à saúde e ao bem-estar das pessoas. Uma dieta equilibrada e nutritiva, como explica a cartilha, é essencial para o bom funcionamento do organismo, prevenção de doenças, promove bem-estar e prazer gustativo. Portanto, é importante garantir uma alimentação saudável no cotidiano das

peças, por uma questão de dignidade e necessidade em todos os níveis, desde práticas individuais até alcançar as políticas públicas (Maluf; Menezes; Valente, 1996). Com a fluidez da vida e a agitação que o ser humano se encontra, o ato de comer uma alimentação saudável se torna um ato político e de cuidado com nós mesmos. Ao nos alimentarmos de uma comida que provém de grãos, proteínas, carboidratos e foi feita por pessoas reais e não por máquinas, a comida não é apenas uma ingestão de nutrientes e calorias, mas também uma forma conexão com a natureza, com nossas origens e de aproximação dos provedores de quem fez aquele alimento.

Assim, comer não é apenas uma necessidade biológica, mas também uma escolha consciente de uma alimentação que reflete nossos valores e preocupações. Comer é mais que ingerir um alimento, significa também as relações pessoais, sociais e culturais que estão envolvidas naquele ato. A cultura alimentar está diretamente ligada com a manifestação de uma pessoa na sociedade. Ao decidirmos o que comemos, estamos fazendo uma declaração sobre nossas preferências alimentares, necessidades, nossa relação com nossa saúde, nossas ideias éticas e ideológicas (Leonardo, 2009).

Ao escolher uma alimentação caseira, esse ato pode ser visto como uma resistência à cultura alimentar atual, que é baseada em alimentos ultraprocessados. Sem contar que, ao escolher alimentos saudáveis e caseiros, é possível usufruir de uma culinária tradicional, pratos típicos e rituais alimentares que refletem a história, os valores, as tradições e a herança cultural de um povo (Iphan, 2007).

A alimentação de um povo e de um país é influenciada por uma variedade de fatores, incluindo a disponibilidade de recursos naturais, o clima, a religião, as migrações históricas, as interações culturais e as maneiras de cozinhar. Todos esses elementos e características de uma região moldam a forma de como os alimentos são cultivados, preparados e consumidos por uma comunidade.

A alimentação habitual, baseada em alimentos saudáveis e tradicionais receitas familiares, traz consigo muito mais que a nutrição. Traz a história por trás da receita, os valores e a identidade de quem criou, qual o sabor e a mensagem que queria transmitir por meio daquele prato. A comida pode contribuir igualmente para a preservação das tradições culinárias e familiares e para fortalecer os laços (Iphan, 2007).

A preservação das tradições culinárias é significativa para apoiar, também, o turismo e, conseqüentemente, a economia de regiões e países. O turismo

gastronômico (TG) é conhecido como uma forma de turismo que além de se concentrar em explorar e visitar pontos turísticos, se concentra na exploração da culinária de uma região ou país como uma parte central da experiência de viagem.

Essa modalidade oferece aos turistas a oportunidade de saborear pratos locais, ingredientes e técnicas de cozinha, além de mergulhar na cultura alimentar e tradições dos destinos visitados. Sendo assim, o turismo gastronômico pode ser utilizado como um meio para promover a sustentabilidade cultural e gastronômica dos destinos. (Martins; Gurgel; Martins, 2016)

Para os países que adotam o TG, é notável uma contribuição significativa em diversos aspectos que impulsionam suas economias. Ao serem reconhecidos pela sua gastronomia, os locais passam a valorizar ainda mais seus pratos típicos, promovendo um cuidado especial na preservação dessas tradições. Isso muitas vezes se traduz em investimentos na infraestrutura local, reformas e melhorias em áreas turísticas, bem como na criação de técnicas e ações que visam a promoção da região como um destino gastronômico de renome internacional.

Ao criar projetos e ações para se tornar um local mais visitado e convidativo para os visitantes, os governos criam estratégias de trazer turistas para conhecer os pratos e contribuir com a economia regional, agregando valor não só pela comida, mas pelas rotas turísticas que serão implementadas (Bertella, 2011; Jones; Jenkins, 2003; Steinmetz, 2010; Westering, 1999). Além de estimular o comércio local, moradores e pequenos agricultores tenham a oportunidade de compartilhar seus produtos, receitas autorais com ingredientes frescos e produtos regionais e da época, respeitando o ciclo de plantio de cada alimento.

Todavia, o turismo gastronômico é reconhecido pelos cientistas como sendo uma oportunidade para o desenvolvimento local e regional com ações que já são tradicionalmente executadas, porém, muitas vezes pouco divulgadas, como por exemplo, pratos típicos elaborados a partir de receitas e ingredientes específicos de determinada população (Ribeiro-Martin; Silveira-Martins, 2017, p. 13).

Ao poder compartilhar esses alimentos que são feitos artesanalmente, como queijos, vinhos, azeites e especiarias, esses produtos podem ganhar popularidade global, ganhar reconhecimento de como são feitos e até se tornarem patrimônios imateriais, como, o modo de fazer do queijo de Minas Gerais, bolo de rolo de Pernambuco, acarajé das Baianas de acarajé entre outros.

Ao serem reconhecidos por essas atribuições, os produtos locais podem e desempenham um papel importante na culinária local e desempenham um papel de

fonte de renda para quem os produz. Desta maneira, a gastronomia torna-se um elemento integrador da infraestrutura turística, seja como um elemento de oferta ou como um fator motivador para a realização da viagem (Bizinelli *et al.*, 2015; Bahls; Krause; Farias, 2015), que pode proporcionar, segundo Santos, Pinto e Guerreiro (2016), experiências turísticas únicas e diferenciadoras.

No Brasil, por exemplo, em 2022, o Ministério do Turismo, lançou um Programa Nacional de Turismo Gastronômico. Este programa tem o intuito de promover o Brasil como um dos principais destinos gastronômicos do mundo, visando valorizar toda a diversidade étnica brasileira, que está representada em milhares de pratos típicos espalhados pelo país (Brasil, 2023).

Portanto, por meio da herança de um povo, os pratos típicos e a culinária tradicional são transmitidos de geração em geração, com o intuito de manter vivas as heranças culturais de um povo. Para que possa ocorrer essa transmissão de informação, é necessário pensarmos em como preservar tais informações, tradições e culinárias e, posteriormente, compartilhá-las para o acesso.

4 PERSPECTIVAS INTERDISCIPLINARES DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

A Ciência da Informação (CI) é uma área do conhecimento recente, inserida no contexto da ciência pós-moderna. Com o passar dos anos, os avanços científicos alteraram e transformaram seus paradigmas e fizeram com que fosse necessário o compartilhar do conhecimento.

O surgimento da CI está profundamente relacionado ao contexto histórico da Segunda Guerra Mundial. Como destacado pelo autor Bush (1945), esse período exigiu uma análise aprofundada de duas questões existentes naquele momento. Em primeiro lugar, reconhece-se que a informação em excesso era um ponto de preocupação crítica naquela era, manifestando-se como uma problemática constante. Dessa forma, a segunda questão proposta por Bush (1945) era um ajuste tecnológico destinado a lidar com o desafio urgente da gestão da informação.

O cenário descrito acima é uma consequência direta da explosão informacional ocorrida durante e após o fim da Segunda Guerra Mundial. A solução proposta por Bush (1945) era usar as tecnologias de informação disponíveis naquela época para combater o problema, pois a informação tornou-se um recurso muito requisitado e tão importante quanto qualquer arma ou estratégia de guerra. Essa necessidade crescente de produzir conhecimento científico e equipamentos que não pudessem ser comprometidos, explica a rápida expansão de recursos e a diversidade de informações.

Não é por acaso que a CI emergiu precisamente nesse contexto, uma disciplina voltada para compreender, organizar e gerenciar o vasto e valioso universo da informação, que se tornou essencial para a sociedade contemporânea. Segundo a clássica definição, de Borko (1968, p. 2), “[...] a CI é a disciplina que investiga as propriedades e o comportamento da informação, as forças que governam seu fluxo, e os meios de processá-la para otimizar sua acessibilidade e uso.”

O período pós-guerra testemunhou uma explosão de informações em todo o mundo, impulsionada pela pesquisa científica, desenvolvimento tecnológico e aumento da comunicação global (Saracevic, 1996). Assim, a CI passou a ser uma área do conhecimento que contribui diretamente na informação, que tem como objetivo e foco central a ação mediadora entre informação e a forma que será transmitida e compartilhada com o sujeito informacional (Barreto, 2002).

O desenvolvimento da CI é indissociável das transformações tecnológicas nas áreas da informação e comunicação. Dentre tais transformações, as que merecem maior destaque são a Internet e a *Web*, em que a primeira compreende todos os materiais e recursos necessários para viabilizar a segunda.

No caso, o *World Wide Web*, mais conhecido como *WWW* ou *Web*, é um sistema global de informações que atua em um formato de meio livre, sendo ele aberto a contribuições e sem censura. A *Web* foi criada por Timothy Bernes-Lee, e tal criação contribuiu para que a informação se tornasse acessível e interconectada, além de permitir que os documentos fossem acessados e vinculados uns aos outros através de *hiperlinks* (Nakano *et al.*, 2015).

Com o tempo, a *Web* começou a evoluir e se adaptar às necessidades, em constante mutação, dos internautas. A *Web 1.0* foi uma fase marcada por princípios que enfatizavam a divulgação de informações de forma estática e sem nenhuma participação dos internautas, a não ser a de consumir aquele conteúdo. Nesse ambiente, os *sites* eram essencialmente estáticos, onde os internautas desempenhavam um papel passivo, meramente consumindo o conteúdo apresentado. Segundo Coutinho e Bottentuit Junior (2007)

A primeira geração da Internet teve como principal atributo a enorme quantidade de informação disponível. No entanto, o papel do utilizador nesses cenários era o de mero espectador da ação que se passava na página que visitava, não tendo autorização para alterar ou reeditar o seu conteúdo (Coutinho; Bottentuit Junior, 2007, p. 200).

A *Web* em si se destacou por disponibilizar uma vasta quantidade de informações acessíveis a praticamente todos que tinham acesso à internet. A *Web 1.0* representou uma mudança significativa na forma como as pessoas buscavam e acessavam informações, o que diminuiu as barreiras geográficas.

Segundo o autor Scudere (2017), essas eram as características dos ambientes digitais da *Web 1.0*

- a) Conteúdos estáticos,
- b) Web Informativa,
- c) Reprodução no browser do formato das páginas da mídia impressa (revistas e jornais) e do formato unidirecional caracterizada pela ausência de interatividade dos usuários,
- d) Pouca diferenciação entre a experiência off-line e online (velocidade de conexão muito baixa),
- e) Ausência de infraestrutura adequada de telecomunicações (banda estreita), e
- f) Usuários dependentes de terceiros para publicar conteúdo e/ou opiniões na web.

Essas características definiam a *Web* 1.0 como um ambiente propício para a disseminação de informações, mas limitado em sua capacidade de engajar e interagir com os internautas de maneira significativa. No entanto, à medida que a tecnologia e a compreensão da *Web* progrediram, uma nova fase estava prestes a surgir, a *Web* 2.0, que transformaria fundamentalmente a experiência online, permitindo maior interação, colaboração e participação ativa dos internautas.

Em contraste com a *Web* 1.0, que possuía uma limitação de colaboração dos internautas, a *Web* 2.0 é utilizada a todo instante para compartilhar e ser colaborativa. Dessa maneira, é possível usufruir de conteúdos publicados instantaneamente. O termo *Web* 2.0 foi criado por Tim O'Reilly, em 2005, para descrever a segunda geração do *WWW*. Segundo O'Reilly (2005)

O conceito de "Web 2.0" começou com uma sessão de brainstorming de conferência entre O'Reilly e MediaLive International. Dale Dougherty, pioneiro da web e vice-presidente da O'Reilly, observou que, longe de ter "quebrado", a web era mais importante do que nunca, com novos aplicativos e sites interessantes surgindo com uma regularidade surpreendente.

Diante dessas transformações e da possibilidade de que a *Web* se tornasse mais dinâmica, é importante destacar alguns pontos que existem nesta nova fase, como é o caso da transição das páginas (*hiperlinks*) que possibilitaram a criação de serviços e se tornaram um ambiente interativo.

Dentre as principais características da *Web* 2.0, é possível destacar: a internet como uma plataforma, que permite a utilização de vários recursos simultaneamente e que também permite o uso de funções instantâneas online. Funções essas que antes não eram utilizadas na *Web* 1.0, já que muitas delas só poderiam ser tratadas, instaladas e revisadas por pessoas da área da Tecnologia (O'Reilly, 2005).

O'Reilly (2005) enfatizou a participação do colaborador (internauta) na construção e no uso eficaz de dados armazenados digitalmente e, dessa forma, possibilitando o uso da *Web* como tal é compreendida na atualidade. Loth *et al.* (2019) classifica a *Web* 2.0 como a onda da computação social, com o conteúdo encontrado na *Web* sendo fruto dos próprios visitantes da plataforma.

A computação social constrói e compartilha de maneira colaborativa as memórias numéricas coletivas em escala mundial, que se trate de fotografias (Flickr), de vídeos (YouTube, DailyMotion), de música (BitTorrent), de "favoritos" da web (delicious, Furl, Diigo) ou então de conhecimentos enciclopédicos (Wikipedia, Freebase). (Loth *et al.*, 2019, p. 4).

Sendo assim, *Web* pode ser vista como a mais nova computação social. Devemos ter em mente que algumas contribuições e transformações da *Web* 2.0 vão

estar presentes em nosso cotidiano. Algumas características são essenciais para que os internautas possam utilizar recursos com maior facilidade e, assim, contribuir com a *Web 2.0* e seus ambientes digitais.

A *Web 2.0* oferece ao usuário a possibilidade de interagir com a internet. A interatividade pressupõe o estabelecimento de um diálogo ou comunicação em dois sentidos, com intensa participação e interação entre os usuários da interface de um determinado aplicativo web. (Serafim; Pimentel; Sousa do Ó, 2008, p. 5).

Como citado anteriormente, a *Web* agora é denominada como plataforma. Dessa maneira, podemos ressaltar que suas características foram ampliadas, tornando-se mais dinâmicas e menos estática, bem como mais interativa e colaborativa. Os internautas podem interagir ativamente nesses ambientes, que permitem aos internautas contribuir com conteúdo, comentar, classificar, compartilhar e criar um ambiente dinâmico em tempo real, como são as redes sociais (Bohn, 2010).

À medida que a *Web* se transforma, é essencial acompanhar e analisar suas mudanças para entender melhor seu impacto. Uma parte fundamental dessa análise envolve o reconhecimento da importância da interdisciplinaridade entre a Ciência da Informação (CI), o *Design* da Informação (DI) e a Curadoria Digital (CD) na elaboração de plataformas e ambientes digitais.

4.1 *Design* da Informação

O *Design* da Informação (DI) é uma subárea do *Design*, área interdisciplinar que atua em diversos ambientes, ao contribuir para a apresentação e o compartilhamento de informações de maneira simples e objetiva (Pettersson, 2020). Além disso, os princípios do DI orientam a organização e apresentação da informação em ambientes digitais, de modo que ela seja recuperada, acessada e utilizada com eficiência e eficácia.

O *Design* da Informação é multidimensional, pois, ao equacionar aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos da miríade dos sistemas de informação que se integram cotidianamente na comunicação humana, define o planejamento e a produção de discursos informacionais convergidos desde sempre nos processos comunicacionais; para tal fornece ferramentas, estratégias de criação e interação de interfaces para a comunicação, o acesso, a usabilidade e a acessibilidade. (Jorente, 2015, p. 11).

A citação acima destaca o quanto o DI é uma área multifacetada, com conceitos para o planejamento e a produção de sistemas informacionais eficazes, não se

limitando apenas ao visual. O DI fornece ferramentas e estratégias que melhoram a comunicação, o acesso, a usabilidade e a acessibilidade das informações. Isso é importante, pois garante que a informação seja compreendida e chegue de maneira clara aos internautas.

O DI age sobre suas demandas combinando diversos elementos, como *design* gráfico, usabilidade, psicologia cognitiva e outras áreas relacionadas para criar e atuar por meio de espaços que possuem comunicação visual e interativa. Para Frascara (2004), agrega em soluções de tornar a informação visualmente simples, porém rica de informação e facilmente compreensível. A organização da informação necessita da compreensão lógica e dos processos de cognição, enquanto a etapa de apresentação da informação requer a compreensão de formas verbais e não verbais, como símbolos, letras, palavras, frases, textos, imagens, *gifs* (Frascara, 2004).

Esses recursos fazem com que a funcionalidade do ambiente seja completa em níveis informacionais e visivelmente confortáveis. Assim, o DI é parte essencial para elaboração de ambientes digitais, sejam eles páginas da *Web*, jogos, tabloides, com a intenção de potencializar suas funcionalidades, a partir dos seus princípios (Jorente, 2012).

O DI tem o intuito de proporcionar clareza ao internauta, fazendo com que sua experiência no ambiente digital seja ainda mais proveitosa. Sendo assim, pode-se destacar que a interatividade e o DI desempenham um papel fundamental na experiência informacional, proporcionada por meio da *Web 2.0* (Vilaça; Araújo, 2016). Para que os objetivos do *Design* da Informação sejam alcançados, é necessário seguir alguns de seus princípios, que orientam a construção de ambientes digitais para que o indivíduo possa navegar pela sua interface de maneira fácil e eficaz. Alguns dos princípios discutidos por Lipton (2007) são:

Consistência: criar uma padronização para todo o ambiente informacional;

Proximidade: estabelecer espaços de proximidade entre um elemento e outro, para que facilite a leitura;

Segmento: relacionar um conteúdo com outro, pois os elementos devem ser agrupados, para que tenham sentido no interior de seus grupos e seus conteúdos;

Alinhamento: ordenar todos elementos utilizados – imagem, texto, ícones, vídeos, etc. –, pois não são recomendadas informações soltas no ambiente;

Hierarquia: estruturar as informações de acordo com sua hierarquia, destacando a importância e a relação entre os elementos. Isso auxilia os internautas

a entenderem a organização do ambiente;

Estrutura: associar os conteúdos do ambiente digital, de modo a conversar um com o outro, ter relação entre os assuntos e ter continuidade entre eles, fazendo sentido para o público e internauta;

Equilíbrio e movimento dos olhos: estruturar o ambiente informacional para que não seja carregado de informações e símbolos sem relação com o conteúdo. É necessário que exista um ponto de partida claro e que o *layout* suporte o movimento dos olhos através do conteúdo existente naquela página;

Clareza: planejar ambientes que sejam objetivos, simples e diretos e que não façam uso de informações irrelevantes, evitando o sobrecarregamento e excesso de informações ou elementos.

Vale destacar que esses princípios e objetivos podem variar dependendo do contexto que serão aplicados, mas, no mais, servem como um guia geral para criar ambientes digitais que possuem os princípios do DI sendo eles completos e acessíveis.

O DI e a CI compartilham uma base conceitual sólida e uma visão comum de tornar as informações mais atrativas, funcionais, compreensíveis e confortáveis para todos os internautas. Como o DI é um novo campo para a Ciência da Informação, a perspectiva interdisciplinar busca sistematizar a contribuição das informações, tornando-as mais claras e sucintas (Oliveira; Jorente, 2019).

Ambas as áreas trabalham em conjunto para criar sistemas de informação eficazes e funcionais que atendem às necessidades de comunicação e organização de informações em uma ampla variedade de contextos, desde ambientes digitais até transformando ambientes físicos como espaços de bibliotecas, arquivos e museus em ambientes que, ao utilizarem estes conceitos, possam se tornar híbridos. A interação entre essas duas áreas é crucial para o avanço contínuo da eficácia no compartilhamento.

4.2 Curadoria Digital

A Curadoria Digital (CD) muitas vezes é compreendida como Preservação Digital, contudo, apesar de semelhantes, não são as mesmas ações. Segundo o glossário de documentos arquivísticos digitais, o termo Preservação Digital significa: “Conjunto de ações gerenciais e técnicas exigidas para superar as mudanças

tecnológicas e a fragilidade dos suportes, garantindo o acesso e a interpretação de documentos digitais pelo tempo que for necessário” (Conselho Nacional de Arquivo [CONARQ]; Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos [CTDE], 2014). Quando se conhece mais sobre estes conceitos, descobre-se que a preservação digital é apenas uma das ações dentro da CD.

De maneira sucinta, a CD é compreendida como um conjunto de ações e técnicas que visam a organização, preservação e adição de dados ao longo de todo o Ciclo de Vida de Curadoria Digital (CVCD), sejam eles nato-digitais ou digitalizados (DCC, 2004). A CD é um campo mais amplo e abrange uma série de atividades relacionadas à gestão e ao cuidado de recursos digitais ao longo do tempo, enquanto a preservação digital é uma das atividades específicas dentro desse escopo mais amplo.

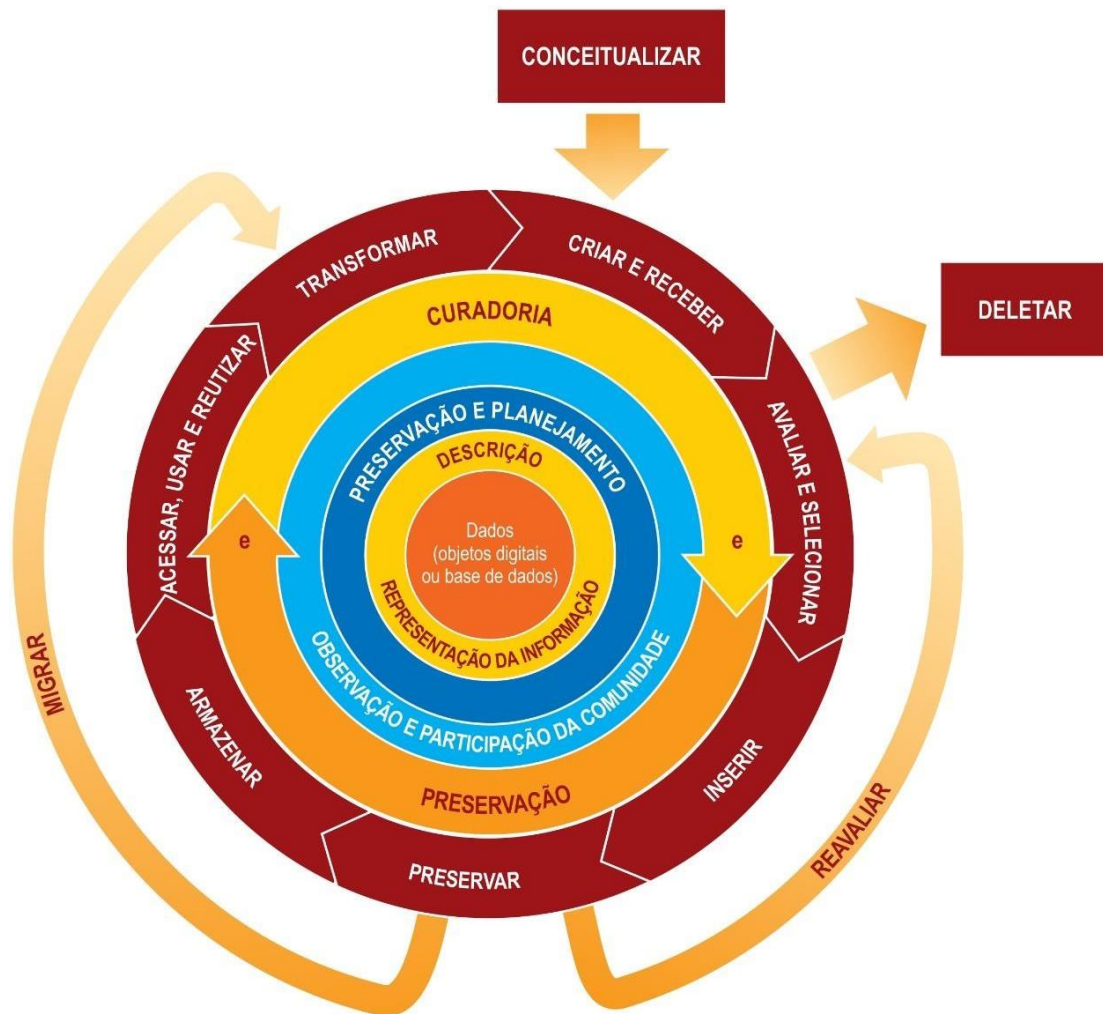
A CD surgiu com o intuito de apresentar ações relacionadas à gestão dos objetos e materiais digitais que circulam na *Web*. A atenção estava em torno de processos de armazenamento e preservação digital e, também, em como os conteúdos presentes em ambientes digitais poderiam ser preservados e acessados a longo prazo. A partir desse objetivo surgiram estudos com o intuito de resolver desafios e lacunas destes eventos. O *Digital Curation Centre* (DCC) foi um dos resultados desses esforços, tendo sido fundado em 2004, e tornando-se, assim, um dos principais marcos da criação e desenvolvimento efetivos da CD (DCC, 2020).

Sua aplicabilidade compreende atividades de gerenciamento de objetos digitais, tais como: planejamento, criação, práticas de digitalização e documentação, além da disponibilidade futura de acesso e reutilização (Abbott, 2008). Além destes processos, a CD inclui a gestão de dados para que possam ser usados diariamente. Dessa forma, é possível serem pesquisados, acessados e continuarem ativos e aptos para uso. Para Sara Higgins (2011), a CD compreende um conjunto de ações destinadas à salvaguarda dos objetos digitais ao longo de todo o seu ciclo de vida.

Dentre suas possíveis aplicações, pode-se identificar diversas vantagens de curto e longo prazo na implementação da CD. A curto prazo, os benefícios estão em melhorar a qualidade dos objetos digitais, usar padrões comuns, verificar a autenticidade e agilizar o acesso e compartilhamento da informação (Abbott, 2008). A longo prazo as vantagens são: preservar e proteger os objetos digitais contra perda e desuso.

Para a eficácia da CD, a elaboração de planejamento de implementação de cada uma das etapas é essencial. Nesse contexto CVCD, desenvolvido por Sara Higgins e aplicado pela DCC, é uma ferramenta muito utilizada no planejamento que se adapta a diferentes situações e permite identificar as melhores atividades de curadoria e preservação digital (Higgins, 2008). A figura 1 apresenta o CVCD.

Figura 1 - Ciclo de vida da Curadoria Digital



Fonte: Higgins, 2008, tradução nossa.

As principais etapas do ciclo de vida da CD, de acordo com Higgins (2008), são:

Conceitualizar: Planejar a criação dos objetos digitais, considerando os métodos de obtenção e armazenamento de dados;

Criar ou receber: Produzir objetos digitais e subsequente atribuição de metadados;

Avaliar e selecionar: Avaliar e selecionar quais objetos digitais necessitam curadoria e preservação a longo prazo, de acordo com as políticas das instituições custodiadoras;

Deletar: Descartar objetos digitais que não foram selecionados para a curadoria e seleção a longo prazo;

Inserir: Transferir (transferências) de objetos digitais para arquivos, repositórios digitais confiáveis;

Preservar: Realizar ações que garantam a preservação e autenticidade dos objetos digitais a longo prazo;

Reavaliar: Reavaliar os objetos digitais que inicialmente falharam nos procedimentos de validação;

Armazenar: Armazenar os objetos digitais de maneira segura, segundo os padrões específicos da área;

Acessar, usar e reutilizar: Garantir que os dados digitais possam ser acessados, utilizados e reutilizados pelos internautas sempre que houver necessidade;

Transformar: Criar novos objetos digitais tendo como base outros objetos digitais mais antigos.

A CD, portanto, promove a gestão ativa das informações digitais e, com isso, minimiza os riscos de ameaça, que podem tornar o objeto inutilizável ou obsoleto. Outra contribuição significativa da CD está na sua capacidade de amplificar o alcance dos dados e acessos nos meios digitais, auxiliando na sua preservação e posteriormente disponibilização para outros internautas (DCC, 2004).

Dessa maneira, a interdisciplinaridade entre CI, DI e CD, destaca, a CD e seu modelo de ciclo de vida como um princípio que auxilia na compreensão e implementação da extensa e importante ação de preservação digital que consiste na capacidade de manter a informação digital acessível e autêntica.

5 PLATAFORMA TASTEATLAS

O *TasteAtlas* é uma plataforma online (www.tasteatlas.com) que se dedica, exclusivamente, em catalogar e compartilhar informações sobre culinária tradicional, comida local, receitas autênticas e avaliações de especialistas. Seu criador é o croata Matija Babic que, devido ao seu interesse em descobrir novos pratos de comida, teve a ideia de criar a plataforma, em 2015, uma vez que sabia da não existência de um ambiente digital sobre esse assunto.

O lançamento do *TasteAtlas* ocorreu, efetivamente, no final de 2018, pois foram necessários três anos de pesquisa específica sobre os pratos para que, finalmente, a plataforma fosse desenvolvida e disponibilizada na *Web*. Seu ambiente difere em vários aspectos de outros que falam sobre comida, pois, além de ser um ambiente informativo sobre comidas típicas e suas regiões, possui um objetivo educativo (Schroeder, 2023).

Além de descobrir pratos de comidas típicos dos países e regiões do mundo, ao acessar um específico prato culinário, é possível aprender mais sobre a comida, quais os ingredientes são usados para prepará-la e, até mesmo, como os ingredientes principais podem ser substituídos por outros além de quais as avaliações que aquele prato possui e quais são os melhores restaurantes ou estabelecimentos em que é possível encontrá-los.

Atualmente, a plataforma conta com um catálogo de mais de 10 mil comidas e bebidas. Para que haja atualizações constantes, o *TasteAtlas* conta com uma equipe de trinta pessoas que se reúnem para realizar pesquisas rigorosas sobre o assunto. O seu catálogo recebe manutenções regulares, em que são utilizadas diferentes fontes, desde que sejam confiáveis, que inclui menções de artigos, críticas e avaliações gastronômicas (Wikipedia, 2023).

As principais características que tornam o ambiente do *TasteAtlas* diferente de outros sobre comida são:

1. **Catálogo de Pratos:** possui um enorme catálogo de pratos de diferentes regiões do mundo. Para que este catálogo seja eficiente e completo, cada prato adicionado é acompanhado de uma foto do prato original. Na descrição são detalhadas as informações sobre o prato em si, sua origem, ingredientes, métodos de preparo e características únicas (TasteAtlas, 2023).

2. **Recomendações e Avaliações de Restaurantes:** na mesma página na qual

constam todas as informações sobre o prato e seus detalhes específicos, a plataforma oferece recomendações de restaurantes, em que o internauta pode encontrar estes pratos típicos, seja em algum país ou em alguma cidade específica. As recomendações que são aceitas para complementar as informações do prato são de críticos gastronômicos ou dos próprios internautas. Para ter certeza de que são recomendações e avaliações reais, é necessário anexar fotos da comida em si e informações concretas com comentários de boa qualidade para ser inserido na página (Schroeder, 2023).

3. **Mapa Interativo:** possui o recurso interativo do mapa mundi, no qual o internauta pode navegar por todos os países e visualizar miniaturas imagéticas dos pratos típicos de cada país. Além disso, esse recurso permite ao internauta ativar sua localização geográfica e descobrir quais pratos são típicos daquela determinada região.

4. **Conteúdo Cultural:** Além das informações sobre comida e história do prato, a plataforma também oferece informações sobre a cultura gastronômica de diferentes regiões, informações e marcos de tradições culinárias, bem como o ranqueamento sobre diversos tipos de comida e pratos típicos.

O *TasteAtlas* é uma plataforma digital para internautas que possuem interesse em comidas e que desejam explorar os diversos pratos que existem ao redor do mundo. Seja para explorar novas culinárias, saber quais são típicos de um país ou, ainda, se atualizar sobre esse assunto e as novidades gastronômicas da sua própria região (Schroeder, 2023). Por sua manutenção constante e sua missão de implementar novos pratos e informações culinárias diariamente, o *TasteAtlas* é considerado um projeto em constante construção, no qual sempre terá novas atualizações e informações culinárias.

5.1 As interfaces de interação do ambiente dígito-virtual

O *site TasteAtlas* é considerado uma enciclopédia alimentar, pois, no interior, é possível encontrar diversos meios para conhecer mais sobre alimentação e pratos típicos do mundo.

Para a análise desta pesquisa, foram escolhidas três interfaces: a página inicial, página do mapa mundi e a página do prato típico. A escolha se deu por considerar que estas foram as páginas mais representativas do *website*, já que exemplificam os

três diferentes níveis de acesso ao *site*.

As páginas iniciais de ambientes digitais são entendidas como o principal núcleo de suas estruturas, pois são a porta de entrada para todos os outros conteúdos armazenados em seu interior. A **Página Inicial** (Figura 2) do *TasteAtlas* apresenta tais características e, ainda, possui um buscador, no qual é possível encontrar seus conteúdos mais facilmente.

Figura 2 - Página inicial do *TasteAtlas*



Fonte: *TasteAtlas*, 2023.

Na Figura 2, o ambiente é construído em inglês e possui uma interface simples e objetiva. Por ser considerada uma enciclopédia gastronômica, a falta de tradução para outros idiomas é considerada uma barreira linguística para os internautas que não possuem conhecimento da língua inglesa. Para que a navegação seja compreensível para os internautas, é indicado fazer o uso de tradução automática que alguns navegadores oferecem.

A página inicial é composta pelo logotipo do *TasteAtlas*, localizado no topo da página, e, no canto superior direito, há opção de login, no qual os internautas que possuem uma conta podem contribuir com avaliações, comentários e recomendações dos pratos.

Abaixo desse topo principal, há um retângulo centralizado com a imagem desbotada do mapa mundi e miniaturas dos pratos. Sobreposto a esse retângulo, está o título “*Travel Global, Eat Local*” (tradução livre: Viaje pelo mundo, Coma localmente), também centralizado. Abaixo deste título, existe uma caixa de busca com as inscrições “*Search locations or food*” (tradução livre: Pesquise locais ou comidas), que permite

ao internauta buscar, diretamente, por locais ou comidas específicas.

Complementar à caixa de busca, há mais duas opções de pesquisa, que são: “*Near me*” (tradução livre: Perto de mim) e “*Surprise*” (tradução livre: Surpresa). Na primeira opção, após ser permitida a ativação da localização em tempo real pelo internauta, são encontradas opções de pratos típicos e restaurantes autênticos na cidade ou próximo de onde ele estiver. Na segunda opção, o internauta é surpreendido, aleatoriamente, com um prato disponível no catálogo do *TasteAtlas*.

Por fim, abaixo dessas opções, existe “*Explore Map*” (tradução livre: Explorar mapa). Ao clicar nessa opção, o internauta é levado para outra página, que permite navegar pelo mapa e por todo o conteúdo gastronômico de diversos países.

Vale lembrar que a página inicial não contém apenas os elementos descritos anteriormente. Abaixo, ainda é possível navegar por outros conteúdos, como *rankings*, informações sobre pratos típicos e informações sobre ingredientes específicos. Porém, para esta pesquisa, optou-se por manter o foco sobre a parte introdutória da página inicial, já que ela é a mais adequada para os objetivos desta pesquisa.

Na segunda interface escolhida, que apresenta o **Mapa mundi** (Figura 3), o internauta pode adentrar ainda mais na imersão gastronômica, por meio do recurso interativo, no qual pode navegar por todos os países e visualizar os ícones das miniaturas dos pratos típicos de cada país.

Figura 3 - Mapa mundi do *TasteAtlas*



Fonte: *TasteAtlas*, 2023.

Ao navegar pelo mapa mundi, é possível visualizar todos os países e, no seu interior, a partir da funcionalidade de aproximação de tela (*zoom*), são percebidos

recursos imagéticos das representações de algumas das principais comidas e pratos típicos que estão cadastrados nos países, como mostra a figura 4, com a representação do Brasil, que foi o país escolhido para as demonstrações do funcionamento do ambiente.

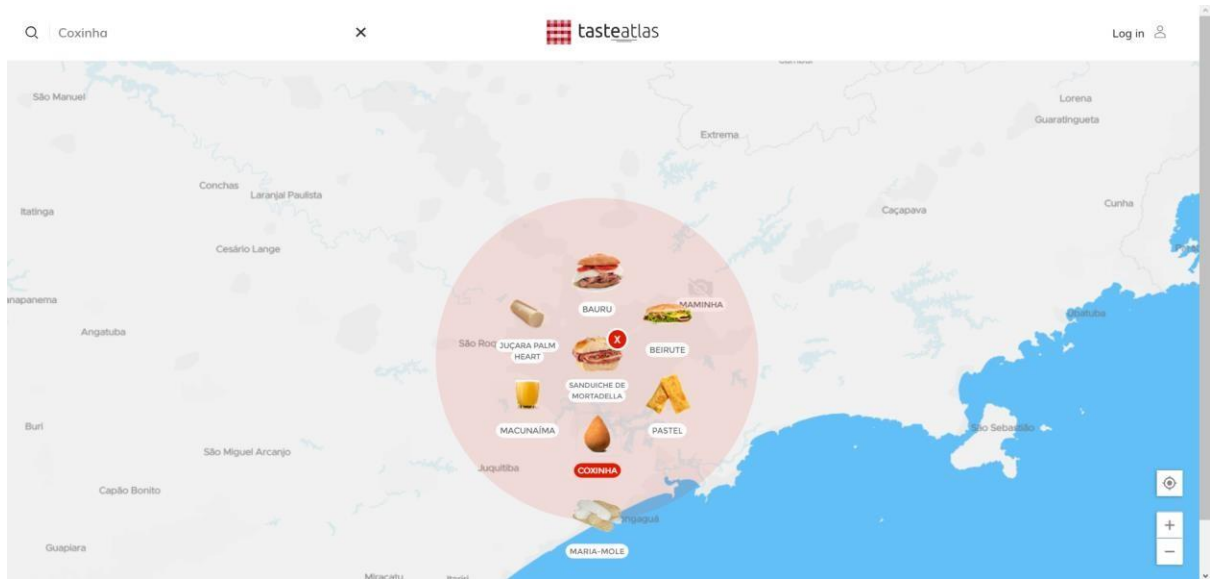
Figura 4 - Mapa mundi: Brasil



Fonte: *TasteAtlas*, 2023.

Na figura 4, nota-se as representações imagéticas dos pratos típicos que são encontrados pelos estados e cidades do país. Cada estado possui um número específico de comidas registradas, portanto, cada prato só é encontrado uma vez no mapa. Ao se aprofundar em uma região específica, o internauta se depara com recursos imagéticos que reproduzem as miniaturas de imagem dos pratos típicos daquela região, como apresentado na figura 5, do estado São Paulo, que resultou em oito pratos.

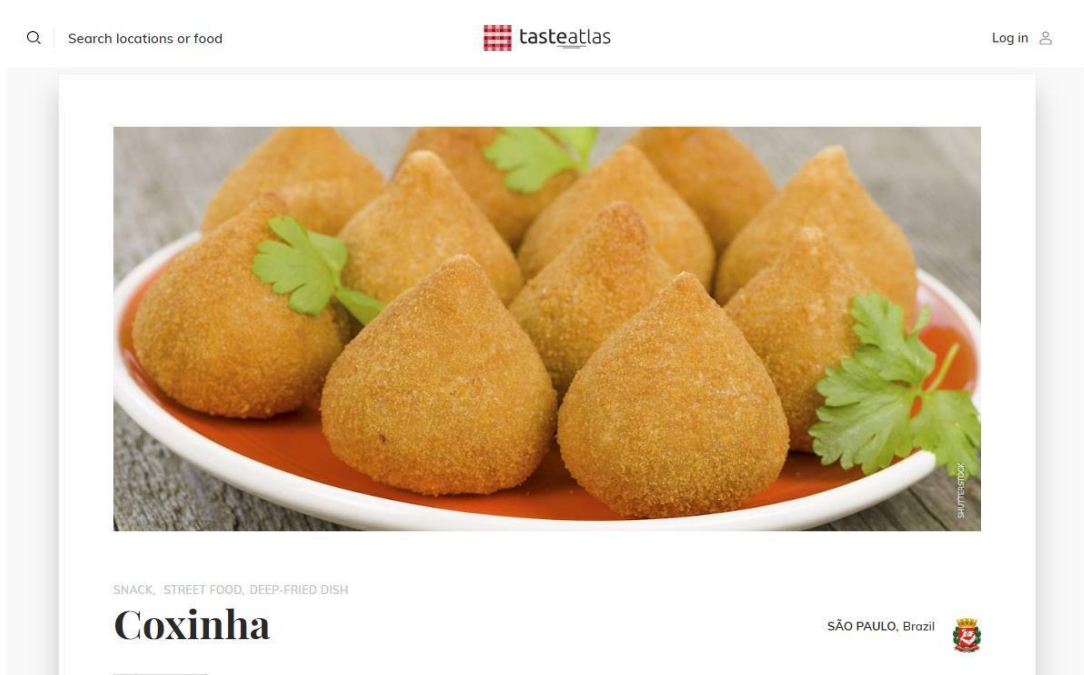
Figura 5 - Mapa mundi: São Paulo



Fonte: *TasteAtlas*, 2023.

Ao clicar em alguma representação, outra página é aberta em uma nova guia, com informações sobre o prato em si, de qual região ele pertence e quais são os ingredientes usados na receita tradicional ou, até mesmo, quais opções de substituições são possíveis para reproduzi-lo. A figura 6 apresenta a página da coxinha, a escolhida para esta análise.

Figura 6 - Página do prato típico brasileiro Coxinha



Fonte: *TasteAtlas*, 2023.

Como é possível observar, ao clicar em uma comida típica de uma região, o *TasteAtlas* apresenta ao internauta uma imagem representativa do prato, seu nome e o seu tipo. Além de classificar este prato como: comida de rua e pratos/petiscos fritos, entre outros.

Após a imagem do prato e suas categorias, a plataforma expõe características sobre a comida. No exemplo da coxinha (Figura 7), descreve, verbalmente, o porquê é um alimento tradicional no Brasil, quando e como surgiu no país, quais são as combinações mais comuns desse prato, além de contribuir com informações sobre como normalmente é realizada essa receita.

Figura 7 – Página de informações e características sobre a coxinha

The screenshot shows the 'Coxinha' page on TasteAtlas. At the top, it is categorized as 'SNACK, STREET FOOD, DEEP-FRIED DISH'. The title 'Coxinha' is prominently displayed. To the right, it indicates 'SÃO PAULO, Brazil' with a small map of Brazil highlighting São Paulo. The main text describes coxinha as a crispy croquette filled with chicken meat and cream cheese, shaped like a chicken drumstick, breaded, and deep-fried. It mentions its origin in São Paulo in the 19th century and its spread to Rio de Janeiro and Paraná by the 1950s. A legend explains that it was first made for the Brazilian princess Isabel's son. The text also notes that coxinhas are found in various settings like snack bars, cafés, and street stalls. A list of ingredients is provided at the bottom: CHICKEN, CREAM CHEESE, ONION, CHICKEN STOCK, WHEAT FLOUR, BREADCRUMBS, EGGS, and MILK. The page features a 4.5-star rating and interactive buttons for 'Ate it? Rate it', 'Wanna try?', and 'Add to list'.

Fonte: *TasteAtlas*, 2023.

Em relação ao conteúdo imagético, a plataforma utiliza miniaturas de imagens para exemplificar os ingredientes usados para preparar o típico aperitivo brasileiro.

Além disso, observou-se no lado superior direito da página a existência de uma representação geográfica do território brasileiro, no qual o estado de São Paulo está destacado em vermelho, demonstrando territorialmente a origem do prato.

Para finalizar o conteúdo informativo do prato, é encontrada sua avaliação, com a classificação variando de 0 a 5, acompanhada de três botões para uso de internautas com conta na plataforma: “*Ate it? Rate it*” (tradução livre: Já comeu? Avalie), que permite a contribuição com suas opiniões sobre prato e se deseja avaliá-lo; “*Wanna Try*” (tradução livre: Quero experimentar), que permite ao internauta salvar a página do prato para futuros usos, seja para cozinhá-lo ou encontrá-lo; “*Add to list*” (tradução livre: Adicionar à lista), que permite a criação de uma lista dos seus pratos favoritos.

Ainda nessa página, existem informações úteis e complementares sobre o prato. Mesmo que a página remeta o conteúdo como “*Overview*” (tradução livre: Visão geral), sinalizado pelo grifo em vermelho, a informação corresponde ao campo “*Where to eat*” (tradução livre: Onde comer), com os dizeres “*Where to eat the best coxinha in the world (according to food experts)*” (tradução livre: Onde comer a melhor coxinha do mundo, de acordo com especialistas em alimentos).

O internauta pode refinar sua busca, por meio das opções: “*Near me*” (tradução livre: perto de mim), “*In the world*” (tradução livre: no mundo), “*In the São Paulo*” (tradução livre: em São Paulo) e, por último, “*Search Location*” (tradução livre: procurar localização), que permite uma busca livre. Esta busca livre proporciona ao internauta procurar, por cidade ou região, restaurantes e estabelecimentos para encontrar o prato específico (Figura 8).

Figura 8 - Avaliação e onde comer: Coxinha

Q Search locations or food tasteatlas Log in

OVERVIEW WHERE TO EAT COMMENTS

WHERE TO EAT


The best Coxinha in the world

(according to food experts)

Near Me **In The World** In São Paulo Search Location

RECOMMEND A RESTAURANT WITH GOOD COXINHA

Ad closed by Google

1  **Padaria Brasileira** SANTO ANDRÉ, BRAZIL R. DAS FIGUEIRAS

RECOMMENDED BY
Angela Ernesto and 6 other food critics.

"Coxinha lovers already know that the traditional coxinhas of the Padaria Brasileira, in the flavors of chicken and chicken with catupiry, are delicious!!"

Fonte: *TasteAtlas*, 2023.

Abaixo dessas opções, são apresentadas recomendações de restaurantes para comer o prato, a partir de *rankings* que classificam as melhores opções. Neste caso, como foi escolhido a opção *"In the world"*, a plataforma disponibiliza uma lista de locais no Brasil e, principalmente, no estado de São Paulo de onde comprar e desfrutar deste prato.

Como é possível observar, as três páginas descritas são, em sua maioria, estruturadas, predominantemente, com recursos imagéticos, com exceção da página do próprio alimento, que faz o uso de recursos imagéticos e textuais. Ao utilizar imagens para a navegação, o internauta percorre seus caminhos por meio da percepção visual, para obter informações contidas no interior da plataforma. Dessa forma, compreende-se que os princípios do DI e da CD são fundamentais para o planejamento informacional do ambiente digital.

5.2 Análise das interfaces da plataforma *TasteAtlas* por meio dos princípios do *Design da Informação* e da *Curadoria Digital*

A análise das três páginas descritas na subseção anterior foi realizada a partir dos princípios do *Design da Informação* (DI) fundamentados por Lipton (2007). Para o autor, existem oito princípios: 1) consistência; 2) proximidade; 3) segmento; 4) alinhamento; 5) hierarquia; 6) estrutura; 7) equilíbrio e movimento dos olhos; 8) clareza.

Os princípios aplicados nesta análise consideram a consistência dos padrões utilizados na estrutura de um *website*, que pode fazer o uso de diversas linguagens no seu interior, sendo utilizadas, majoritariamente, as linguagens imagéticas, textuais, assim como a convergência entre elas. É de suma importância destacar que essas linguagens devem ser bem compreendidas, para que sejam usadas e ajustadas com foco no entendimento do internauta, uma das responsabilidades do DI, evitando, assim, problemas de abordagens visuais e de compreensão (Garrett, 2010; Lipton, 2007).

Os princípios do DI foram articulados com os da Curadoria Digital (CD), para compreender a forma de apresentação da informação nas interfaces da plataforma digital dessa enciclopédia gastronômica. A análise em conjunto do DI e da CD possibilita entender os meios de preservação da informação e como está sendo o seu acesso e compartilhamento em ambientes digitais na *Web* (Jorente; Silva, 2022).

A primeira página analisada, a **Página Inicial** (Figura 2), segue os princípios de: consistência, segmento, hierarquia e clareza.

O princípio da consistência explora um padrão de estilos de *design* utilizados na composição dos elementos, como a padronização de títulos e assuntos no topo da página inicial do ambiente (Lipton, 2007). Desta forma, a plataforma *TasteAtlas* faz uso desse recurso, apresentando uma interface clara e sem cores fortes, logotipo sutil, combinações de tipografias legíveis, elementos comuns aos internautas (caixa de busca), além da representação de seu próprio mapa como banner de entrada.

O princípio de segmento diz respeito à seleção e agrupamento de conteúdos que são do mesmo nicho, que tenham sentido no interior do *website* (Lipton, 2007). Quando o internauta acessa a página inicial, as quatro principais funcionalidades estão separadas (“*search locations or food*”, “*near me*”, “*surprise*” e “*explore map*”). Isso demonstra que seus conteúdos informacionais não estão agrupados em um único

bloco, o que possibilita ao internauta escolher o que deseja acessar, diminuindo equívocos. Assim, permite uma primeira apresentação simples, eficiente, agradável e, sobretudo, funcional.

A hierarquia, o terceiro princípio identificado na página inicial, tem o propósito de estruturar as informações de acordo com uma ordenação de níveis, colocando os elementos mais relevantes no topo, com maior ênfase e destaque comparados aos menores níveis (Lipton, 2007). É perceptível a existência de uma hierarquia dos títulos que compõem a página inicial, como a chamada da plataforma, seguido do campo de busca e das outras opções de navegação, com ênfase para explorar mapa.

Por fim, o último princípio, a clareza, tem como foco planejar ambientes informacionais que sejam objetivos, claros, simples e concisos (Lipton, 2007). Para que esse preceito seja aplicado de maneira correta, é essencial que a plataforma não faça o uso de informações irrelevantes, jargões desnecessários e use termos indeferidos. É notável que o *TasteAtlas* faz uso do princípio de clareza no interior de seu ambiente, principalmente na página inicial nesta página são apresentadas informações diretas e campos de atalhos derivados de assuntos que os internautas buscam.

A segunda página, o **mapa mundi** (Figuras 3, 4 e 5), é considerada o diferencial do ambiente, pois apresenta um mapa interativo que permite ao internauta navegar por todos os países do mundo e explorar os pratos catalogados em seu interior. Na análise, foram destacados os seguintes princípios de DI: consistência, segmento, hierarquia e equilíbrio.

O princípio de consistência foi observado na constância de informações na página, que se faz presente no mapa interativo (Figuras 3, 4 e 5). Há um padrão de representações dos países e de seu território, a partir de um recurso imagético que condiz a representação do prato de comida, alimento ou produto, juntamente com o seu respectivo nome e/ou o mais comumente associado ao alimento.

Ao analisar o mapa mundi como um todo (Figuras 3, 4 e 5), nota-se também o princípio de segmento. Os pratos de comidas, alimentos e produtos são agrupados em seus respectivos países, em que são digeríveis e entendíveis quando se trata de um país grande. Porém, quando se trata de um país pequeno e que contém muitos pratos em destaque, os recursos imagéticos ficam agrupados de maneira que não é possível identificá-las facilmente, o que pode dificultar que o internauta clique corretamente no prato desejado.

A análise em um país específico, no caso o Brasil, demonstrou que o princípio de segmento funciona melhor do que na visualização ampla do mapa mundi. Ao observar um país específico por vez, compreende-se melhor as informações sem que estas fossem sobrepostas.

O mapa mundi (Figura 3) também estabelece uma hierarquia na apresentação do seu conteúdo, uma vez que as informações mais importantes aparecem em destaque. O mapa utiliza de recursos imagéticos e textuais para representar e destacar os principais pratos e alimentos típicos dos países.

O último ponto a ser destacado foi a ausência do princípio Equilíbrio e movimento dos olhos, que remete a estruturar o ambiente informacional para que não seja carregado de informações e símbolos sem relação com o conteúdo (Lipton, 2007). Ainda em relação ao equilíbrio, Lipton (2007) aponta que é necessário existir um ponto de partida claro, para que o internauta possa navegar pelo ambiente e usufruir dele com maior facilidade e clareza.

Dessa forma, foi identificado que não existe um ponto de partida exato quando se trata da página mapa mundi (Figura 3). Pois, o internauta pode começar navegando por qualquer país ou cidade que desejar, e o movimento dos olhos deixa a desejar quando se trata das informações sobrepostas ou, até mesmo, encobertas por outros elementos visuais ou textuais.

Na última página analisada, a do **prato típico** (Figuras 6, 7, 8), foram identificados todos os oito princípios de DI, em maior ou menor grau. Os princípios mais predominantes foram: alinhamento, estrutura, equilíbrio e movimento dos olhos e clareza.

O primeiro princípio identificado com maior grau de relevância na página foi o alinhamento, que diz respeito a ordenar todos elementos utilizados – imagem, texto e ícones -, pois não são recomendadas informações soltas no ambiente (Lipton, 2007). Todos os elementos que estão presentes nessa página estão alinhados e complementam uma informação com a outra - o nome do prato de comida, as informações sobre ele, o estado em que ele foi criado, os ingredientes que são usados para criar este prato, a avaliação dos internautas e dos críticos gastronômicos e, por fim, os locais onde encontrar o alinhamento naquela região.

Sobre o princípio de estrutura, que faz jus ao internauta ter uma sequência de informações que fazem sentido para seu entendimento (Lipton, 2007), é possível identificá-lo na página de todos os pratos de comida, devido a estrutura adotada pelo

TasteAtlas, para que o ambiente seja uma enciclopédia gastronômica. Assim, é notável que existem informações que se complementam de modo que uma informação conversa com a outra e que existem conexões que fazem sentido para a navegação do internauta no ambiente.

O princípio de equilíbrio e movimento aos olhos é perceptível nessa página, já que existe um ponto de partida claro de onde o internauta começa a ler informações sobre o prato escolhido. O *layout* da plataforma é intuitivo e suporta o movimento dos olhos, fazendo com que as informações contidas no seu interior sejam exibidas em ordem vertical: imagem do prato, nome do prato, informações sobre de onde surgiu e como fazer, ingredientes, avaliações, encontrar o prato e onde comer.

Por fim, o último princípio que se destaca em maior grau é a clareza. É visível que o *TasteAtlas* faz o uso deste princípio, ao utilizar uma redação clara e consistente, livre de jargões e termos desnecessários que podem não ser entendidos pelo público. A intenção da plataforma é ser como uma enciclopédia gastronômica, e, por isso, usa deste princípio de clareza para aproximar cada vez mais o internauta do seu ambiente.

A partir dos resultados apresentados anteriormente, os princípios identificados na análise estão dispostos na tabela a seguir (Quadro 2), baseado nos princípios de *Design* da Informação assim como propostos por Lipton (2007).

Quadro 2 – Princípios identificados na plataforma *TasteAtlas*

| | Princípios | Foi visto? | Onde foi observado? | Aplica-se ao ambiente? |
|---|----------------------------------|-------------------|--|-------------------------------|
| 1 | Consistência | SIM | Página Inicial, Mapa mundi e Prato típico | SIM |
| 2 | Proximidade | SIM | Prato típico | SIM |
| 3 | Segmento | SIM | Página inicial, mapa mundi e prato típico | SIM |
| 4 | Alinhamento | SIM | Prato típico | SIM |
| 5 | Hierarquia | SIM | Página inicial, mapa mundi e prato de comida | SIM |
| 6 | Estrutura | SIM | Prato Típico | SIM |
| 7 | Equilíbrio e movimento dos olhos | SIM | Mapa mundi e prato típico | SIM |
| 8 | Clareza | SIM | Página inicial, mapa mundi e prato típico | SIM |

Fonte: elaborado pela autora.

Após a análise, é possível perceber que todos os princípios de DI estão presentes na página.

O segundo foco da análise foi baseado nas ações empregadas pela Curadoria Digital (CD), com intuito de preservar e agregar valor aos objetos digitais armazenados na *Web*. Em síntese, as ações da CD são: Conceitualizar, Criar ou receber, Avaliar e selecionar, Deletar, Inserir, Preservar, Reavaliar, Armazenar, Acessar, usar e reutilizar e Transformar.

É importante ressaltar algumas das principais dificuldades ao realizar a análise dos processos de CD na plataforma *TasteAtlas*, uma vez que envolve ações internas de gestão, organização e preservação de dados digitais, que não estão disponíveis aos internautas. Em função disso, e também pela falta de informações sobre essa temática disponibilizadas no próprio *site*, apenas algumas ações podem ser vislumbradas, por meio da sua interface. São elas: Conceitualizar, Criar ou receber, Avaliar e selecionar, Acessar, usar e reutilizar e Transformar.

No *TasteAtlas*, a ação Conceitualizar é aplicada de maneira própria – realizada pela equipe de trinta pessoas – para produzir, armazenar e inserir os objetos digitais, de acordo com o tipo de conteúdo informacional que será disponibilizado para os internautas. Dessa forma, o princípio de criar e receber é uma ação de tratamento, em que o grupo transforma dados em metadados, a partir das informações recebidas (Higgins, 2008).

A plataforma, também, faz o uso da ação Avaliar e selecionar, na qual os objetos digitais que foram inseridos na plataforma, ao se identificar que necessitam de curadoria e preservação a longo prazo, são avaliados e selecionados de acordo com as políticas da instituição.

Posteriormente, a ação Transformar faz a criação de novos objetos digitais tendo como base outros objetos digitais mais antigos (Higgins, 2008). Assim, as mesmas informações que já existiam no interior do ambiente podem complementar outras. Como, por exemplo, uma matéria sobre algum prato específico ou algum ingrediente mais antigo, pode ser reutilizada para complementar outra matéria e, assim, ser transformada a partir de algo que já existia.

A última ação identificada na plataforma é Acessar, usar e reutilizar, que está presente na plataforma digital para garantir que os internautas possam usufruir do conteúdo de maneira fácil e prática. Essa ação garante que os objetos digitais possam

ser recuperados para o uso cotidiano e que o internauta possa fazer o uso sempre que houver necessidade.

A partir dos resultados apresentados anteriormente, as ações identificadas na análise estão dispostas na tabela a seguir (Quadro 3), baseado nas ações de Curadoria Digital (CD), assim como propostos por Higgins (2011).

Quadro 3 - Ações identificadas na Plataforma *TasteAtlas*

| | Ações | Foi vista? | Aplica-se ao ambiente? |
|----|----------------------------|-------------------|-------------------------------|
| 1 | Conceitualizar | SIM | SIM |
| 2 | Criar ou receber | SIM | SIM |
| 3 | Avaliar e selecionar | SIM | SIM |
| 4 | Deletar | NÃO | Não foi possível identificar |
| 5 | Inserir | NÃO | Não foi possível identificar |
| 6 | Preservar | NÃO | Não foi possível identificar |
| 7 | Reavaliar | NÃO | Não foi possível identificar |
| 8 | Armazenar | NÃO | Não foi possível identificar |
| 9 | Acessar, usar e reutilizar | SIM | SIM |
| 10 | Transformar | SIM | SIM |

Fonte: elaborado pela autora.

Desse modo, vale ressaltar que o resultado apresentado nesta tabela, foi obtido através das informações visíveis e presentes no interior da plataforma, uma vez que algumas das principais ações da Curadoria Digital são ações internas de gestão, organização e preservação de dados digitais, que não estão disponíveis aos internautas.

5.3 Resultados da análise

Os resultados das análises demonstraram que o DI e a CD são relevantes quando se trata de ambientes digitais, principalmente em um ambiente que faz a preservação de uma quantidade considerável de informações culturais, como a plataforma *TasteAtlas*, que reúne muitas informações sobre gastronomia, alimentação e pratos de comida tradicionais. A junção dos conceitos do DI e da CD contribuem ativamente para ambientes inseridos na *Web 2.0*, possibilitando a preservação, acesso e compartilhamento das informações.

Os princípios de DI identificados no *site* contribuem na organização das informações culinárias. O princípio de hierarquia se faz presente quando se trata

dessa organização, pois é utilizado um padrão de recursos e *layouts* que contribui para que as informações sejam entendidas facilmente e estejam bem localizadas.

O DI contribui também para a organização eficiente de informações culinárias, facilitando a busca por pratos de comida, alimentos e produtos, bem como avaliações de pratos, restaurantes e informações sobre culinária. Todas essas ações foram observadas no *TasteAtlas* por meio do princípio de segmentação.

A apresentação visual atraente do ambiente, segundo os princípios de DI, faz com que a estrutura seja amigável e facilite as relações de um conteúdo com os outros. Ao relacionar esses assuntos, é importante que o ambiente trabalhe com outros recursos, além da tradicional linguagem textual, como os recursos iconográficos, sejam eles imagens de alimentos, ícones dos ingredientes usados nas receitas, entre outros recursos visuais.

Já a CD desempenha um papel vital quando se trata de preservar informações armazenadas em ambientes digitais e promover uma gestão ativa desses conteúdos. Com isso, minimiza os riscos de ameaça, que podem tornar o objeto digital inutilizável ou obsoleto. A CD atua no interior do *TasteAtlas*, permitindo a salvaguarda dos conhecimentos culinários, assegurando que receitas tradicionais, pratos típicos e informações regionais sejam mantidas e transmitidas, assim como permite o acesso e o compartilhamento ao longo do tempo.

As ações de uso e reuso permitem ao internauta que os conteúdos do *TasteAtlas* possam ser acessados na plataforma. Sendo assim, ao acessar o *site*, as informações obtidas são utilizadas para sanar suas dúvidas sobre assuntos gastronômicos e, ao recuperar estas informações, são usadas e reutilizadas pelos internautas sempre que houver necessidade.

Ao implementar uma informação na plataforma, é possível verificar que existem agentes operacionais que estão em constante busca para complementar seu catálogo e verificar se as informações inseridas são verídicas. Dessa forma, é possível garantir a qualidade e confiabilidade das informações culinárias.

Em conjunto, os diferentes recursos analisados e discutidos anteriormente criam ambientes digitais culinários que são informativos, confiáveis e convidativos, como é o caso da plataforma *TasteAtlas*. A preservação a longo prazo de todo esse conhecimento culinário, planejada e executada por meio dos principais recursos e ações compreendidos dentro da CD, é visualizada de maneira eficiente e eficaz por meio dos princípios do DI.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das leituras indicou diferentes possibilidades de convergência entre a temática da alimentação sob o enfoque da Ciência da Informação (CI), especialmente a partir da perspectiva de que as práticas alimentares, incluindo receitas de pratos típicos, constituem elementos fundadores da memória e do patrimônio de um povo.

Esse caráter cultural dos alimentos é um dos principais fatores de identificação para o indivíduo, que, ao ser gradativamente inserido na sociedade, também se transforma em fio do tecido coletivo que caracteriza uma comunidade. A relevância dessas informações é fundamental, o que significa que diferentes agentes devem se preocupar com sua preservação, seu acesso e seu compartilhamento.

No contexto atual, os ambientes digitais presentes na *Web* são também ambientes informacionais. Em função disso, não é de estranhar a presença de canais, *sites*, blogs e aplicativos que lidam, de uma forma ou de outra, com a alimentação. O *site TasteAtlas* atua como uma espécie de enciclopédia gastronômica digital, que dá acesso a diferentes receitas de pratos culinários típicos ao redor do mundo.

Por se tratar de uma pesquisa sob a ótica da CI, os princípios do *Design* da Informação (DI) e da Curadoria Digital (CD) constituem recursos essenciais para a representação e o acesso de informações em ambientes digitais, como é o caso da plataforma investigada nesta pesquisa. O objetivo foi verificar como esses princípios estão sendo utilizados e em que medida eles auxiliam o sujeito informacional.

O DI foi identificado no *TasteAtlas* por unir não só recursos textuais, mas também recursos imagéticos. Desse modo, tal união cria um ambiente digital. Dentre as três páginas principais analisadas: página inicial, mapa mundi e página do prato, foi identificado que a plataforma faz uso recorrente dos seguintes princípios de DI: consistência, segmento, hierarquia, estrutura, equilíbrio e movimento dos olhos.

Ao fazer o uso destes princípios, as funcionalidades, formato, conteúdos e recursos condizem com tecnologias da *Web 2.0*, que permitem ao internauta contribuir ativamente com o conteúdo, além de tornar o ambiente informacional um local em que as informações são horizontalizadas, compartilhadas e de fácil acesso.

Todos esses princípios identificados oferecem recursos e estratégias para que a informação do ambiente seja organizada, apresentável e compartilhada de maneira clara e compreensiva. Tais ações visam minimizar possíveis problemas de acesso,

como informações desnecessárias, ambiente visualmente poluído, e uso de jargões que não fazem jus ao conteúdo do *website*.

Dessa forma, ao aplicar estes princípios em ambientes informacionais digitais, principalmente no caso de *website* que falam sobre culinária, o uso de recursos híbridos, como uso de linguagens iconográficas e textuais, complementa o entendimento do internauta e propicia um *website* mais fluido, agradável e principalmente convidativo.

Alguns dos pontos analisados permitiram identificar possíveis lacunas no *website*, como o segmento aplicado ao mapa mundi, pois, quando se trata de um país pequeno e diversos pratos cadastrados, aquele espaço para navegação se torna um ambiente poluído e que pode dificultar o uso do recurso de navegação do internauta. Também foi encontrada uma barreira linguística, já que, atualmente, o *website* utiliza apenas a língua inglesa. No entanto, a intenção do fundador é implementar outros idiomas em atualizações futuras.

Os pratos típicos que são tradicionais em algumas regiões são considerados tesouros gastronômicos, e estes conhecimentos, por sua vez, são respeitados como patrimônios gastronômicos da humanidade (Iphan, 2007). Eles fazem parte de um conhecimento fundamental para a sociedade, sendo necessário que essas informações sejam preservadas ao longo das gerações.

Uma das maneiras mais eficazes de fazer isso, na atualidade, é realizar a digitalização destas informações. Nesse caso, a CD é fundamental, uma vez que oferece planos e ações que auxiliam na salvaguarda desses conteúdos na plataforma digital *TasteAtlas*. As principais ações identificadas foram: Preservar, Armazenar, Acessar, usar e reutilizar, e Transformar.

Dentre as ações citadas, cada uma delas tem sua importância ímpar quando se trata de preservação das informações, assim como a preservação da história cultural de cada um desses países. As ações de CD são trabalhadas no *website* como as ações Preservar e Transformar, que mantêm as informações dos pratos típicos em objetos digitais de maneira segura, garantindo que estejam armazenadas e protegidas no interior do *website*.

Assim sendo, os planos de ação da CD trabalham através de ciclos de vida dessas informações gastronômicas, para que as mesmas não se percam, se tornem obsoletas ou inacessíveis. Ao realizar a curadoria desses pratos, informações e histórias culinárias, o *website* contribui para que as memórias sejam salvaguardadas,

mantendo, assim, esses modos de fazer, hábitos e cultura de um povo.

A ação Acessar, usar e reutilizar contribui para que as informações estejam disponíveis para o internauta. Após a realização da curadoria e preservação dos conteúdos, é possível torná-los públicos e permitir que sejam acessados, utilizados e reutilizados sempre que o internauta quiser.

Em suma, as análises realizadas permitiram constatar a presença de muitos dos princípios de DI e CD, ainda que existam problemas pontuais no funcionamento do *site*, como é o caso de poluição visual em algumas das informações e da falta de transparência sobre sua política de preservação digital. Mesmo assim, por se tratar de uma plataforma em constante atualização e que considera a opinião do internauta, tais empecilhos podem ser sanados por meio de atualizações futuras.

É esse caráter de constante aperfeiçoamento do *TasteAtlas* que torna os ambientes digitais da *Web 2.0* tão atrativos, enquanto recursos para o armazenamento, preservação, organização e acesso de informações. Nos casos da gastronomia e culinária, isso se torna ainda mais importante, já que são elementos constitutivos da cultura e história de um povo. As receitas, por exemplo, transformam-se em documentos de valor histórico permanente e que, por esse motivo, devem ser incluídas em políticas de preservação e conscientização da memória e patrimônio.

Uma das principais maneiras, hoje em dia, de se alcançar esses objetivos é por meio da digitalização e da criação de *sites* como o *TasteAtlas*. E, em se tratando de uma plataforma da *Web*, e que, por isso mesmo, possui características distintas de outros ambientes físicos, como bibliotecas e arquivos, deve-se levar em conta os princípios de DI e CD. Só a partir desses dois recursos, os ambientes digitais voltados à preservação e ao acesso poderão ser eficientes e eficazes em suas missões.

REFERÊNCIAS

- ABBOTT, Daisy. What is digital curation? **DCC Briefing Papers**, Edinburgh, 2008. Disponível em: <https://era.ed.ac.uk/bitstream/handle/1842/3362/Abbott%20What%20is%20digital%20Curation%20%20Digital%20Curation%20Centre.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- BAHLS, Álvaro Augusto; KRAUSE, Rodolfo Wendhausen; FARIAS, Fernanda de Souza. Planejamento gastronômico em destinos turísticos: uma comparação entre o panorama nacional e o estrangeiro. **Rosa dos Ventos**, Caxias do Sul, v. 7, n. 2, p. 223-241, 2015. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4735/473547036005.pdf>. Acesso em 11 jun. 2023.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. A condição da informação. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 16, n. 3, p. 1-12, 2002. Disponível em: <http://ridi.ibict.br/handle/123456789/173>. Acesso em: 23 jul. 2023.
- BRASIL. Ministério do Turismo. Programa Nacional de Turismo Gastronômico. **Ministério do Turismo**, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programa-nacional-de-turismo-gastronomico>. Acesso em: 8 set. 2023.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Guia alimentar para a população brasileira**. 2. ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2014. Disponível: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_alimentar_populacao_brasileira_2e_d.pdf. Acesso em: 8 set. 2023.
- BERTELLA, Giovanna. Knowledge in food tourism: the case of Lofoten and Maremma Toscana. **Current Issues in Tourism**, [s. l.], v. 14, n. 4, p. 355-371, 2011.
- BIZINELLI, Camila; MANOSSO, Franciele Cristina; ABRAHÃO, Cinthia Maria de Sena; GÂNDARA, José Manoel Gonçalves. A Curitiba dos restaurantes: uma análise da evolução dos estabelecimentos de alimentação comercial com base nos registros do Guia Quatro Rodas - 1989/2014. **Revista Hospitalidade**, [s. l.], v. 13, n. 1, p. 8-28, 2016. Disponível em: <https://www.revhosp.org/hospitalidade/article/view/554>. Acesso em: 19 jun. 2023.
- BOHN, Vanessa Cristiane Rodrigues. **Comunidades de prática na formação docente**: aprendendo a usar ferramenta da web 2.0. 2010. 157 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010. Disponível: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/LETR-8TEFMP>. Acesso em: 27 ago. 2023
- BORKO, Harold. Ciência da Informação: o que é isto. **American Documentation**, [s. l.], v. 19, n. 1, p. 3-5, 1968.
- BUSH, Vannevar. As we may think. **The atlantic monthly**, [s. l.], v. 176, n. 1, p. 101-108, 1945.

CONSELHO NACIONAL DE ARQUIVO (CONARQ); CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS (CTDE). Glossário: Documentos Arquivísticos Digitais. 6. ed. [S. l.: s. n.], 2014. Disponível em: https://www.gov.br/conarq/pt-br/assuntos/camaras-tecnicas-setoriais-inativas/camara-tecnica-de-documentos-eletronicos-ctde/2014_ctdeglossario_v6.pdf. Acesso em: 9 jul. 2023.

COUTINHO, Clara Pereira; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Blog e wiki: os futuros professores e as ferramentas da web 2.0. *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, 9, 2007, Porto. **Anais...** Porto: Escola Superior de Educação do IPP, 2007. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7358>. Acesso: 17 ago. 2023.

DIGITAL CURATION CENTRE (DCC). What is digital curation? DCC, 2004. Disponível em: <http://www.dcc.ac.uk/digital-curation/what-digital-curation>. Acesso: 26 jun. 2023.

FRASCARA, Jorge. **Communication design**: principles, methods, and practice. New York: Allworth, 2004.

GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience**: user-centered design for the web and beyond. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HIGGINS, Sarah. Digital curation: the emergence of a new discipline. **International Journal of Digital Curation**, [s. l.], v. 6, n. 2, 2011. Disponível em: <http://www.ijdc.net/article/view/184>. Acesso em: 6 set. 2023.

HIGGINS, Sarah. The DCC Curation Lifecycle Model. **The International Journal of Digital Curation**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 134-140, 2008.

HORN, Robert E. Information design: emergence of a new profession. *In*: JACOBSON, R. E. **Information design**. Cambridge, Massachusetts: MIT, 1999. Disponível em: <https://epdf.pub/information-design.html>. Acesso: 10 set. 2023.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (Iphan). **Patrimônio cultural imaterial**: para saber mais. Brasília: Iphan, 2007.

JONES, Andrew; JENKINS, Ian. 'A Taste of Wales—Blas Ar Gymru': institutional malaise in promoting Welsh food tourism products. *In*: HJALAGER, Anne-Mette; RICHARDS, Greg. **Tourism and gastronomy**. Londres: Routledge, 2003. p. 129-145.

JORENTE, Maria José Vicentini; SILVA, Stephanie Cerqueira. Recursos imagéticos e elementos textuais sob a perspectiva do design da informação no aplicativo Coronavírus SUS. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 51, n. 3, p. 60-76, 2022. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/212201>. Acesso em: 16 out. 2023.

JORENTE, Maria José Vicentini; LANDIM, Lais Alpi; SILVA, Anahí Rocha. O design da informação na modelagem de ambientes digitais em saúde: políticas informacionais no transcurso da epidemia pelo zika vírus. **Liinc em Revista**, [s. l.], v. 14, n. 2, 2018. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/4307>. Acesso: 16 out. 2023.

JORENTE, Maria José Vicentini (org.). **Tecnologia e Design da Informação: interdisciplinaridades e novas perspectivas para a Ciência da Informação**. Bauru, São Paulo: Canal 6, 2015.

JORENTE, Maria José Vicentini. **Ciência da informação: mídias e convergência de linguagens na web**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/109223>. Acesso: 10 set. 2023.

LEÃO, Marília (org.). **O direito humano à alimentação adequada e o sistema nacional de segurança alimentar e nutricional**. Brasília: Abrandh, 2013. Disponível em: https://www.mds.gov.br/webarquivos/publicacao/seguranca_alimentar/DHAA_SAN.pdf. Acesso em: 4 mar. 2023.

LEONARDO, Maria. Antropologia da alimentação. **Revista Antropos**, Brasília, v. 3, n. 2, p. 1-6, 2009. Disponível: <https://revista.antropos.com.br/downloads/dez2009/Artigo%201%20-%20Antropologia%20da%20Alimentac%CC%A7a%CC%83o%20-%20Maria%20Leonardo.pdf>. Acesso em: 4 mar. 2023.

LIPTON, Ronnie. **The practical guide to information design**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2007. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=xCHOazIxeROC&printsec=frontcover&hl=pt-%20BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso: 18 maio 2023.

LOTH, Adriana Falcão; PRETTO, Luana Siewert; OLIVEIRA, Ricardo Alexandre de Mello; ZSCHORNACK, Thiago. As tendências e desafios da web 3.0 à luz da gestão do conhecimento. **Journal on Innovation and Sustainability RISUS**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 37-47, 2019. Disponível: <https://doi.org/10.24212//2179-3565.2019v10i1p37-47>. Acesso em: 17 jul. 2023.

MALUF, Renato S.; MENEZES, Francisco; VALENTE, Flávio L. Contribuição ao tema da segurança alimentar no Brasil. **Cadernos de Debate**, Campinas, v. 4, n. 1, p. 66-88, 1996.

MARTINS, Uiara Maria Oliveira; GURGEL, Lorena Ibiapina; MARTINS, José Clerton de Oliveira. Experiências com a gastronomia local: um estudo de caso sobre movimento Slow Food e o turismo gastronômico na cidade de Recife – Brasil. **PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural**, [s. l.], v. 14, n. 1, p. 229-241, jan. 2016. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5348941>. Acesso em: 17 jul. 2023.

MOLINA, Letícia Gorri; SANTOS, Juliana Cardoso dos. Curadoria digital: novos suportes documentais e a preservação da memória. **Prisma.com**, Portugal, n. 38, p. 82-101, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/112256>. Acesso em: 16 out. 2023.

RIBEIRO-MARTIN, Clarissa de Souza; SILVEIRA-MARTINS, Elvis. Turismo gastronômico: uma pesquisa bibliométrica em bases de dados nacionais e internacionais. **Turismo: Visão e Ação**, [s. l.], v. 20, n. 1, p. 184-208, 2017. Disponível em: <https://periodicos.univali.br/index.php/rtva/article/view/12162>. Acesso em: 16 out. 2023.

NAKANO, Natalia; SILVA, Talita Cristina da; JORENTE, Maria José Vicentini; SANTAREM SEGUNDO, José Eduardo. Web semântica no repositório brapci: uma revisão da literatura. **Brazilian Journal of Information Science**, Marília, v. 9, n. 2, 2015. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/5688>. Acesso em: 29 ago. 2023.

OLIVEIRA, João Augusto Dias Barreira e; JORENTE, Maria José Vicentini. Design da informação e sua relevância para a ciência da informação. **Encontros Bibli**, Florianópolis, v. 24, n. 54, p. 25-37, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2019v24n54p25>. Acesso em: 16 out. 2023.

OLIVEIRA, João Augusto Dias Barreira. **A Ciência da informação e o Design de Informação**: perspectivas interdisciplinares. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Marília, 2015. Disponível: <https://repositorio.unesp.br/items/75c6cb38-09e1-4921-b202-92fe2a64f4ab>. Acesso em: 16 out. 2023.

O'REILLY, Tim. What is web 2.0. **O'Reilly Media Inc**, 2005.

PETTERSSON, Rune. **ID theories**. Tullinge: Institute for Infology, 2020.

SANTOS, Joana Teresa; PINTO, Patrícia Susana Lopes Guerrilha dos Santos; GUERREIRO, Manuela. O contributo da experiência gastronómica para o enriquecimento da experiência turística. Perspectivas do estudo no Algarve, Portugal. **Revista Turismo: Visão e Ação**, [s. l.], v. 18, n. 3, p. 498-527, 2016. Disponível em: <https://periodicos.univali.br/index.php/rtva/article/view/9202>. Acesso em: 16 out. 2023.

SARACEVIC, Tefko. Ciência da informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, 1996.

SCHROEDER, Stan. **This site helps you find good local food and tbh we're hungry just thinking about it**. Mashable. Disponível em: <https://mashable.com/article/tasteatlas>. Acesso em: 28 nov. 2023.

SCUDERE, Leonardo. **Risco digital na WEB 3.0: impactos, desafios e dilemas da Internet de 3º Geração e seu impacto nos negócios, governos e na defesa cibernética.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

SERAFIM, Maria Lúcia; PIMENTEL, Fernando Sílvio Cavalcante; SOUSA DO Ó, Ana Paula. Aprendizagem colaborativa e interatividade na web: experiências com o Google Docs no ensino de graduação. *In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO-MULTIMODALIDADE E ENSINO*, 2, 2008. **Anais...** Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2008. p. 17-19.

STEINMETZ, Rose. **Food, tourism and destination differentiation: the case of Rotorua, New Zealand.** 2010. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Auckland University of Technology, 2010. Disponível em: <https://openrepository.aut.ac.nz/items/3a43e768-b131-434b-b0e6-7d834af29929>. Acesso em: 18 jun. 2023.

TASTEATLAS. **TasteAtlas**, 2023. Disponível em: <https://www.tasteatlas.com/>. Acesso em: 28 nov. 2023.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa; ARAÚJO, Elaine Vasquez Ferreira de (org.). **Tecnologia, sociedade e educação na era digital.** Duque de Caxias: UNIGRANRIO, 2016.

VASCONCELOS, Luis Arthur Leite de. **Uma investigação em metodologias de design.** 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

WESTERING, Jetske van. Heritage and gastronomy: the pursuits of the 'new tourist'. **International Journal of Heritage Studies**, [s. l.], v. 5, n. 2, p. 75-81, 1999. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13527259908722252>. Acesso em: 9 jul. 2023.

WIKIPEDIA. TasteAtlas. **Wikipedia**, 5 jun. 2023. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=TasteAtlas&oldid=1158741349>. Acesso em: 18 jun. 2023.