

# **Loud&Clear!: Aplicativo de valorização cultural e incentivo ao esporte automotivo no Brasil.**

**Nicolas ivan de Moraes Malheiros, Victor Félix Arinos**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus Campo Verde

`nickmmalheiros@gmail.com, victor.arinos@ifmt.edu.br`

**Abstract.** *This article describes the development and implementation of an informative mobile app dedicated to Formula 1 and motorsport in general. In response to the growing demand for fast, centralized access to high-quality racing data, the project aimed to create a digital tool that overcame the limitations of fragmented and outdated platforms.*

**Resumo.** *Este artigo descreve o desenvolvimento e a implementação de um aplicativo móvel informativo dedicado à Fórmula 1 e ao automobilismo em geral. Em resposta à crescente demanda por acesso rápido e centralizado a dados de alta qualidade sobre corridas, o projeto visou criar uma ferramenta digital que superasse as limitações de plataformas fragmentadas e desatualizadas.*

## **1. Introdução**

Diferente do futebol, a Fórmula 1 sofre da falta de acessibilidade ao público, tendo pouca visibilidade a notícias, meios de acesso e dificuldades para a prática do esporte. Tais fatores acabam afastando o público brasileiro do automobilismo cada vez mais, contribuindo para a elitização desta modalidade. Quando comparamos os dois esportes, notamos uma grande diferença em divulgação e horas dedicadas a cada um deles. Como, por exemplo, da emissora de televisão Globo, veículo oficial da Fórmula 1 a partir de 2026, no qual o futebol conta com transmissões de campeonatos nacionais, estaduais, e de suas diversas copas transmitida e divulgada em grande escala, enquanto quando algo voltado ao automobilismo, a emissora transmitirá apenas 15 corridas, sendo que as outras 9 ficarão disponíveis em horários alternativos (CNN, 2025). Com isso, percebe-se uma carência de informações em meio ao dia a dia para despertar o interesse do público em geral pela Fórmula 1 e suas categorias de base. Ao analisarmos a média de espectadores televisivos nos últimos 30 anos, percebe-se uma queda de aproximadamente 37 pontos, aproximadamente 90% das pessoas pararam de acompanhar o esporte no Brasil desde a morte de Ayrton Senna (Cerasoli, 2011). Sabendo disso, o projeto visa contribuir com a valorização cultural do esporte automotivo no Brasil por meio da criação de um aplicativo denominado Loud&Clear!, o qual reunirá informações de forma rápida, confiável e customizada de acordo com o desejo do usuário. Espera-se que o aplicativo contribua com a experiência dos fãs do esporte e traga mais visibilidade para a modalidade. Este artigo está organizado em

Introdução, seguido do Referencial Teórico, Metodologia, Resultados Esperados e Referências.

## **2. Referencial Teórico**

### **2.1 Circulação de informação sobre o esporte:**

O impacto que o acesso a internet tem nos dias atuais ajuda na propagação da informação, e um aplicativo como esse tende a aumentar o interesse pelo esporte quando se tem mais informações sobre os bastidores. A estratégia de focar nos bastidores e na distribuição de conteúdo via aplicativo está alinhada com as discussões de Maluly e Rocha (2016) sobre o potencial do webjornalismo esportivo em ocupar novos nichos e formas de comunicação.

### **2.2 Cultura Esportiva e Engajamento Nacional:**

Destacar a importância de uma figura como ídolo nacional no esporte para justificar o foco em jovens pilotos brasileiros como estratégia de resgate da paixão e valorização cultural do automobilismo. O papel do ídolo nacional no automobilismo, como apontado nos estudos de Cataldo (2003) e Helal (2006) sobre a construção do mito de Ayrton Senna, é essencial para o resgate da paixão e para a valorização cultural do esporte.

### **2.3 Desenvolvimento do Aplicativo Móvel:**

Fundamentar as etapas do projeto, discutindo a importância da Usabilidade, da Arquitetura de Informação e dos Sistemas de Notificações para garantir a eficácia do aplicativo e a retenção de usuários. O aplicativo será trabalhado inicialmente em 3 telas principais apresentando notícias, tabela de classificação e dedicada a piloto e equipe favorita do usuário.

## **3. Metodologia**

O projeto tem natureza aplicada, buscando explorar uma área pouco abordada e buscando atrair público para um esporte pouco discutido no Brasil. Tem abordagem quantitativa, aplicando questionários online via Google Formulários para coleta de dados.

### **3.1 Objetivos específicos**

- Mapear informações mais buscadas pelos fãs do esporte para priorizar o conteúdo do aplicativo.
- Determinar a faixa etária predominante que acompanha o automobilismo no Brasil para direcionar a linguagem e a interface do aplicativo.
- Estruturar a arquitetura de informação do aplicativo para garantir a usabilidade e a rápida localização de informações chave (foco em pilotos brasileiros).

### **3.2 Elaboração de Questionário**

A elaboração do questionário buscará informações referentes a frequência com que as pessoas buscam notícias sobre F1, quais informações são mais procuradas por elas (datas das corridas, notícias de pilotos, resultados), e qual a faixa etária do público que ainda acompanha o esporte. Para melhor entendimento e leitura dos resultados do questionário o mesmo será realizado com um público de 30 pessoas, todas que acompanham o esporte constantemente.

### **3.3 Etapas do Planejamento**

#### **Etapa 1: Definição e Estruturação do Instrumento**

Elaboração de um questionário online definindo perguntas-chave para coleta de dados sobre frequência de visualização de notícias de F1, tipos de informações mais procuradas pelo usuário, faixa etária e outros. O questionário deve ser revisado para garantir clareza e validade.

#### **Etapa 2: Coleta de Dados**

Aplicação do questionário online via Google Formulários. Distribuir a pesquisa em plataformas e grupos relevantes para atingir um público representativo com aproximadamente 30 pessoas. Definir um prazo para a coleta de respostas.

#### **Etapa 3: Análise dos Dados**

Tabular e analisar os dados coletados. Utilizar métodos estatísticos para extrair padrões de consumo, preferências de conteúdo e o perfil etário do público. Resultados esperados: Definir prioridades para funcionalidades do aplicativo e aprimorar funções desejadas pelo usuário.

#### **Etapa 4: Prototipagem**

Com base nos dados da Etapa 3, desenvolver wireframes do aplicativo. Criar um protótipo inicial (foco no noticiamento de datas, resultados, notícias de pilotos brasileiros e de pilotos e equipes favoritas do usuário).

## **4. Resultados Esperados**

O Loud&Clear! Será um aplicativo lançado com uma arquitetura de acesso à informação baseada em dados de consumo e preferências mapeadas em pesquisas. Suas funcionalidades iniciais incluirão uma aba dedicada a pilotos brasileiros, a opção de

selecionar a Equipe e Piloto favoritos e um Perfil do Usuário para personalização. Este lançamento visa gerar um significativo Impacto Cultural e Engajamento ao contribuir para uma maior visibilidade do Automobilismo no Brasil. O aplicativo centralizará notícias de Fórmula 1 e do esporte em geral de forma rápida e confiável, tornando-as mais acessíveis ao público. A criação da seção focada nos jovens pilotos brasileiros tem o potencial de resgatar a paixão nacional pelo automobilismo e criar uma conexão emocional com novos ídolos. Consequentemente, espera-se um aumento no consumo de notícias, facilitando a frequência com que o público brasileiro acessa e se informa sobre o esporte.

## 5. Referências

CATALDO, Graziella. Ayrton Senna: a construção da narrativa da história do piloto como ídolo do automobilismo mundial. Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 76-88, jan./jun. 2003.

CERASOLI, Julianne. É possível reter a audiência 20 anos depois do último título? Julianne Cerasoli, 19 mar. 2011. Disponível em: <<https://juliannecerasoli.com.br/e-possivel-reter-a-audiencia-20-anos-depois-do-ultimo-titulo/#:~:text=No%20Grande%20Pr%C3%AAmio,de%2033%20pontos.>>. Acesso em: 20/10/2025.

CNN BRASIL. Globo anuncia retorno das transmissões da Fórmula 1. CNN Esportes, Online, 11 jul. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/automobilismo/globo-anuncia-retorno-das-transmissoes-da-formula-1-saiba-detalhes/>. Acesso em: 20 out. 2025.

GAVINELLI, Gabriel. Audiência da F1 despencou na TV aberta com a saída da Globo. F1 MANIA, 18 jul. 2025. Disponível em: <https://www.flmania.net/fl/audiencia-da-fl-despencou-na-tv-aberta-com-a-saida-da-globo/#:~:text=Em%202025%2C%20at%C3%A9%20o%20momento%2C%20a%20m%C3%A9dia%20da%20F%C3%B3rmula%20na%20emissora%20%C3%A9%20de%202%2C73%20pontos.> Acesso em: 20/10/2025.

HELAL, Ronaldo. Passes e impasses: o futebol e a imprensa de massa no Brasil. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

ROCHA, Liana Vidigal; MALULY, Luciano Victor Barros. Webjornalismo Esportivo: entre os espaços alternativos e os tradicionais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (INTERCOM), 39., 2016, São Paulo. Anais.