

---

**Aplicativo Luneta:  
Um Produto Alinhado às Novas Práticas da Mobilidade no Ensino-Aprendizagem**

**Application Luneta:  
a Product Aligned With The New Practices of Mobility in Teaching-Learning**

Victória Dailly Alves MINEIRO<sup>68</sup>

**RESUMO**

O artigo apresenta o processo de concepção do aplicativo de notícias Luneta, plataforma informativa e de extensão pedagógica vinculada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Piauí (UFPI). A principal função do *app* é proporcionar um mecanismo que reflita a presença do *smartphone* na produção do jornalismo móvel em redes digitais. Para tanto, usou-se um método teórico-prático a partir das áreas de Jornalismo e Ciências da Computação.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Jornalismo móvel; Jornalismo hiperlocal; Aplicativo Luneta; Ensino do jornalismo; Pesquisa aplicada.

**ABSTRACT**

The article presents the conception process of the Luneta news app, an informative and pedagogical extension platform linked to the Journalism Course at the Universidade Federal do Piauí (UFPI). The main function of the app is to provide a mechanism that reflects the presence of the smartphone in the production of mobile journalism in digital web. In this way, we use a theoretical-practical method from the areas of Journalism and Computer Science.

**KEYWORDS:**

Mobile Journalism; Hyperlocal Journalism; Luneta Application; Journalism Education; Applied Research.

---

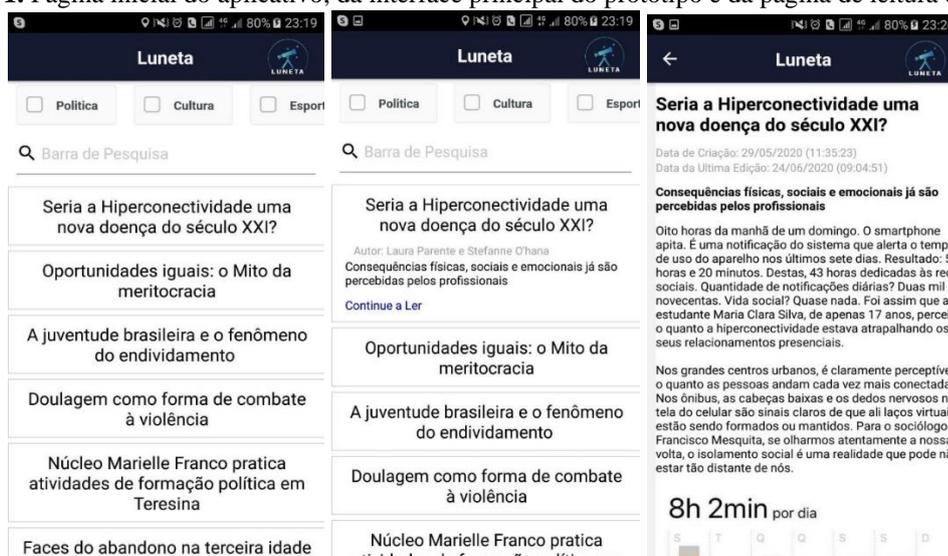
<sup>68</sup> Recém-graduada em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Piauí (UFPI) e integrante do grupo de pesquisa Jornalismo, Inovação e Igualdade (JOII) na mesma instituição, e-mail: [victoriaalvineiro@outlook.com](mailto:victoriaalvineiro@outlook.com)

## INTRODUÇÃO

O jornalismo em mobilidade é uma das principais vertentes do jornalismo digital contemporâneo, podendo ser trabalhado por meio da convergência midiática, mas também contendo abordagens específicas fixadas às questões técnicas dos dispositivos como tamanho da tela, capacidade de armazenamento, memória de processamento, geolocalização, tela tátil e demais recursos. As tendências associadas a esse segmento contribuem para uma potencial classificação do jornalismo móvel como um subgênero do jornalismo, se verificarmos neste cenário o jornalismo digital como gênero de campo (DE CAMARGO, 2017). A contínua transformação dos sistemas de notícias móveis tem favorecido a atuação do jornalismo hiperlocal e renovado a informação de proximidade como espaço de encontro de determinada comunidade, com novas possibilidades de fazer e produzir a notícia.

Pensando nisso, realizamos o protótipo do aplicativo móvel Luneta, foco desse artigo. Caracteriza-se como uma tecnologia pedagógica atuante dentro do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Piauí (UFPI), direcionado a partir da nova matriz curricular que incorpora diferentes linguagens webjornalísticas e frentes das tecnologias midiáticas digitais. A proposta fundamental é fazer com que os graduandos realizem a produção de notícias em mobilidade com o intuito de manter a comunidade acadêmica informada com os acontecimentos de cunho hiperlocal.

**Figura 1.** Página inicial do aplicativo, da interface principal do protótipo e da página de leitura da notícia



Fonte: Aplicativo Luneta.

---

O cunho inédito do aplicativo no Curso de Jornalismo desta universidade faz, ainda, com que o produto seja uma fonte de experiências para as mudanças em voga no ensino-aprendizagem e para tendências progressistas na produção noticiosa que tem por destino à sociedade. Isso permite ao aplicativo uma designação alternativa atuante dentro da mobilidade e em concordância com os preceitos do jornalismo participativo, realidade que carrega objetivos informativos e cívicos intrínsecos à esta atividade e que torna a colaboração dos cidadãos da comunidade um fator indispensável ao jornalismo (REY; GARCÍA, 2017).

Destacamos que a construção do protótipo do aplicativo foi realizada por uma equipe composta por membros da área de Jornalismo e Ciências da Computação da UFPI, sendo eles: a Profa. Dra. Juliana Fernandes Teixeira, coordenadora do projeto, e os alunos Mayron Moura Soares Júnior e Victória Dailly Alves Mineiro, esta última também autora deste artigo. No que diz respeito ao aporte metodológico, utilizou-se referencial bibliográfico de ambas as áreas enfocadas e, em complemento, a pesquisa de viés aplicado como norteadora de todas as ações descritivas. Neste artigo, versamos sobre mobilidade, inovação e tecnologia da informação em acordo com nomes como Mieniczuk e Marques (2007), De Camargo (2017), Rey e García (2017), Machado (2018), Franciscato (2017), Prazeres e Ratier (2020) e Paulo Filho (2018). Incluindo, também, uma entrevista com a coordenadora-membro do Luneta, Teixeira (2020).

Em síntese, o conceito do Luneta pode ser definido como uma fonte de notícias em mobilidade no eixo do Curso de Jornalismo da UFPI que produz conteúdos em nível aprofundado, a partir do que o hiperlocal gera de informações relevantes. O aplicativo serve como um meio experimental teórico-prático do jornalismo móvel para os estudantes de jornalismo expandirem os conhecimentos apreendidos em sala de aula.

## **1. CONSTRUÇÃO EDITORIAL DO LUNETETA: NARRATIVAS E USOS EM MOBILIDADE**

A interface direcionada ao usuário consiste em um canal com aplicações funcionais, possibilitando a interação de leitores habituados a consumir notícias por dispositivos móveis e em redes sociais, mas podendo, de mesmo modo, abranger o público não experiente com estas ações através dos mecanismos de acessibilidade implementados. Para demonstrar este fator, cuidamos para que no painel inicial estivesse presente a visão completa dos recursos do aplicativo em um único plano.

---

Deste modo, há os indicativos de leitura (de cima para baixo) compostos pelas editoriais (Política, Cultura, Esporte e Saúde), pelos “Destaques”, aba com a função de elencar as principais notícias, e pelo “Sobre”, página destinada à descrição do projeto e seus integrantes. Logo abaixo destes componentes há uma caixa de pesquisa onde os leitores podem colocar palavras-chave para a busca de notícias de forma instantânea. Quanto ao painel de notícias, é possível visualizar o título e, ao clicar sob o título, está disposto um breve resumo contendo os repórteres responsáveis pela matéria, um subtítulo descritivo e o botão “Leia Mais”, para conduzir à matéria completa.

O conceito editorial nasceu sob a coordenação da Profa. Dra. Juliana Fernandes Teixeira (2020), docente das modalidades de graduação e pós-graduação no Curso de Jornalismo da UFPI desde 2018. Atualmente, a ministrante é responsável pelas disciplinas de Webjornalismo da instituição, principalmente. Além de ser líder do grupo de pesquisa Jornalismo, Inovação e Igualdade (JOII - [www.joiifpi.com.br](http://www.joiifpi.com.br)) vinculado a esta universidade.

Teixeira (2020) explica que o conceito do aplicativo surgiu na elaboração do projeto de pesquisa necessário para seu ingresso no PPGCOM-UFPI, em 2016, com a tentativa de integrar a própria temática de pesquisa – em geral, voltada para o jornalismo em dispositivos móveis – e as linhas de pesquisa da pós-graduação. Ademais, outra intenção era contribuir com as atividades do mestrado e da graduação, a partir da produção e alimentação do aplicativo:

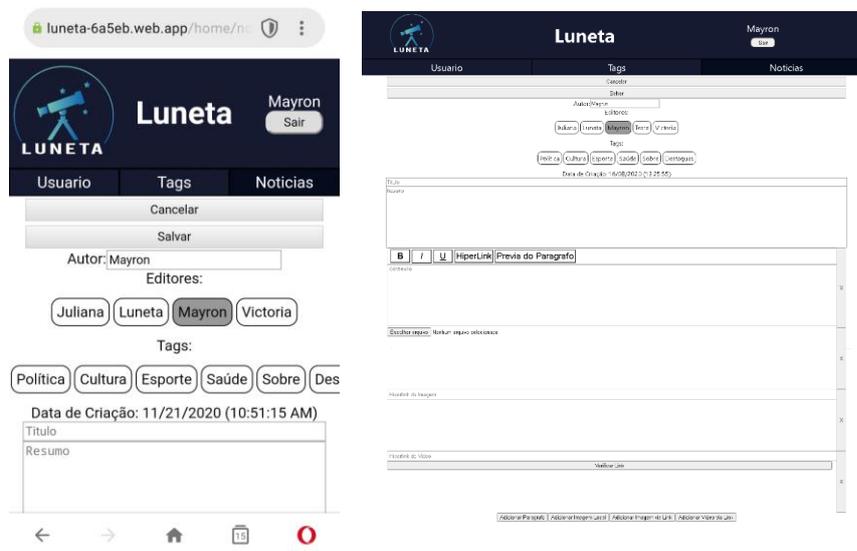
A ideia do aplicativo surgiu de um desejo antigo como pesquisadora de desenvolver uma pesquisa aplicada. Afinal, muitas vezes, na Universidade, permanecemos nas análises de produtos e processos jornalísticos, sem efetivamente adentrar em propostas próprias de execução das ideias que propagamos. Portanto, creio que o aplicativo represente, na minha trajetória, uma materialização mais prática das pesquisas que venho desenvolvendo desde a minha graduação, enquanto bolsista PIBIC, até os dias de hoje. (TEIXEIRA, 2020).

O aplicativo Luneta é centrado na circulação de pautas do território hiperlocal. A linha editorial compreende que os conteúdos provenientes deste eixo noticioso podem beneficiar a comunidade universitária com informações sobre temas prioritários do cotidiano, incluindo abordagens das categorias em destaque no menu do aplicativo: política, cultura, esporte e saúde. Mesmo contextualizado no âmbito da UFPI, colocamos à disposição editoriais com dimensão

geral para facilitar o filtro das temáticas apresentadas aos usuários, com o livre entendimento de que, se necessário, outras editorias serão adicionadas em novas versões do protótipo.

A articulação desta frente de trabalho ficou a cargo dos membros da área de comunicação social/jornalismo. Ambas se encarregaram do módulo de testes editoriais, descrito posteriormente no tópico das ações metodológicas, com o objetivo de transpor todas as matérias presentes no Portal Luneta em direção ao *app* Luneta. Durante o desenvolvimento da junta editorial, inicialmente foi pensado para que os próprios graduandos da disciplina de Webjornalismo Avançado realizassem a transposição dos conteúdos presentes no portal para o aplicativo, a fim de atingirmos maiores dimensões de usabilidade. No entanto, após o aparecimento da pandemia da Covid-19 e a consequente suspensão das aulas do ensino superior, o processo foi repassado para as desenvolvedoras que irão auxiliar aos alunos neste quesito após o retorno das atividades presenciais.

**Figura 2.** Navegador dashboard para publicação de notícias.



Fonte: Aplicativo Luneta.

Quanto às linguagens disponíveis no produto, o Luneta abarca matérias de cunho aprofundado e adota a lógica de produção *slow media*, ou seja, trabalha a pauta com um espaço maior de tempo e a partir de uma configuração que respeita os modos clássicos de elaboração noticiosa, como o elemento da apuração. Prazeres e Ratier (2020) afirmam que o jornalismo, quando se apropria da prática social que dialoga com as tecnologias enquanto ferramentas,

---

ambientes e repertório, é inclinado por uma alta velocidade que interfere na sua produção, distribuição, recepção, que, de mesmo modo, reabastece a estrutura mercadológica. Neste sentido, ao se fazer jornalismo considerando uma linha editorial alternativa ao *hard news*, empregamos uma produção móvel informativa que descarta o consumo instantâneo e reforça o caráter de repercussão de um fato para a audiência.

Nesse sentido, o jornalismo slow se constituiria como um esquema que proporciona um olhar para as práticas de jornalismo na perspectiva da aceleração/desaceleração, buscando identificar atitudes de comunicação como diálogo, vínculo e ponte. E, ao propor que calibremos nosso olhar para o jornalismo a partir da perspectiva da desaceleração, o slow poderia apoiar a crítica da desinformação e do excesso informativo. (PRAZERES; RATIER, 2020, p. 91).

É fundamental entendermos que o editorial do Luneta é parte de uma dimensão maior compreendida pela grande área de tecnologias midiáticas tida como prioridade no atual projeto pedagógico do curso de jornalismo, implementado em 2019. Portanto, ao delimitar linguagens do jornalismo não utilizadas anteriormente na formação dos graduandos, carregamos, também, o papel de propor soluções e inovar. Pretende-se impulsionar o aprendizado dos alunos nas áreas de jornalismo digital a partir das técnicas de apuração, produção, edição e circulação de notícias enquadradas no contexto do jornalismo móvel e, ainda, fazer a ponte para a experimentação de conceitos no ramo de ciências da computação.

Os alunos utilizarão o conhecimento obtido em sala de aula para desenvolver estas habilidades. A intenção é que a coordenadora do projeto trabalhe o material de forma coletiva com os estudantes da disciplina de Webjornalismo Avançado para iniciar uma produção informativa a ser circulada no aplicativo. Sem perder de vista que esta produção é um laboratório de práticas, os alunos e seus conteúdos serão monitorados pela ministrante e, ao final de cada ciclo de matérias, receberão notas de desempenho de acordo com os critérios do jornalismo em mobilidade.

Apresentamos ao leitor, também, formatos que comportam elementos da convergência midiática comuns em sistemas de publicação móveis. Os artigos publicados no Luneta podem ser escritos com os recursos habituais de edição da notícia, como o título, resumo, conteúdo textual e opções de formatação, com a opção de acréscimo de *hiperlinks*, imagens e vídeos. No

---

caso dos elementos audiovisuais, os vídeos são indexados ao corpo do artigo a partir de um botão *player* da rede social *YouTube*, já as imagens podem ser submetidas de um dispositivo pessoal (*PC, smartphone, tablet, etc*) ou através de um link da internet.

### 3. METODOLOGIA

Para embasar o arcabouço metodológico do Luneta, escolhemos a linha de pesquisa teórico-prática guiada, em um primeiro momento, a partir de extenso referencial bibliográfico e, de forma posterior, tornando-se aplicada como parâmetro instrutivo diante dos resultados a serem almeçados pela equipe. Segundo os estudos de Machado (2018), o déficit de inovação presente no campo jornalístico na atualidade é resultado da escassez de métodos estruturais que trabalham de forma aplicada sistematicamente nos trabalhos científicos. O autor destaca que, diante de poucas exceções, historicamente os estudos em jornalismo são, em maioria, de viés teórico e descritivo e não há uma prioridade definitiva de aproximar a esfera científica de empresas do ramo tecnológico. Estas últimas que, por ventura, poderiam auxiliar um estímulo ao desenvolvimento de produtos, linguagens e arranjos de inovação na ciência.

O autor ressalta, ainda, que nas últimas décadas as organizações jornalísticas sofreram uma substituição no caráter de formação da esfera pública para os oligopólios de tecnologia que impulsionam as TICs e, conseqüentemente, as estratégias de financiamento dos centros científicos entraram igualmente em queda dentro do ambiente de “capitalismo informacional”. Desde os anos 2000, as instituições de ensino e as agências de comunicação social enxergam, a passos lentos, a necessidade de ampliar ações que estruturam laboratórios de inovação com o objetivo de implantar novos processos, técnicas e formatos para alcançar um bom posicionamento dentro da competitividade econômica (MACHADO, 2018, p. 15).

Uma vez que a metodologia aplicada é a precursora de projetos com foco prático, Machado (2018) designa que a diferença das ações empíricas puras para as de cunho aplicado é que, no caso da segunda, há a oferta de soluções a problemáticas concretas através de um olhar inovador, incluindo o alcance de protótipos e tecnologias. Para arrematar esta lógica, o alerta dado pelo autor é que as universidades podem trabalhar por processos de reestruturação das práticas institucionais e pela atualização dos laboratórios experimentais, alternativas estas

---

integradas ao conjunto de sistemas locais, nacionais e internacionais que miram a valorização e projetam visibilidade a ações inovadoras.

Na ótica da instrumentalização jornalística envolta ao digital e demais configurações deste campo, a análise de Franciscato (2017) respalda o estudo anterior no que concerne à carência de análises metodológicas inovadoras que consigam abarcar de forma efetiva as práticas do jornalismo digital contemporâneo, especialmente, perante intensas transformações nas atividades jornalísticas na atualidade:

Se novas faces do fenômeno jornalístico vêm sendo configuradas em virtude das mudanças contemporâneas no ato de produzir jornalismo em ambientes digitais, tomamos como hipótese que, para evitar um desencaixe entre o mundo fenomênico e os modelos interpretativos e de pesquisa, as investigações necessitam renovar suas metodologias de pesquisa. Sugerimos, então, que a questão metodológica possa ser classificada como um problema conceitual no qual, no âmbito do método lógico da ciência, seja refletida e adequada ao ferramental metodológico para a produção de conhecimento científico. Em outras palavras, indicamos que uma eventual inadequação entre a metodologia de pesquisa e as novas configurações do fenômeno jornalístico no ambiente digital possam constituir-se como problemas de pesquisa a serem enfrentados particularmente pela investigação em jornalismo digital. (FRANCISCATO, 2017, p. 35).

Diante destas constatações, entendemos que o papel do Luneta está intrinsecamente ligado ao de endossar modelagens inovadoras necessárias para as práticas metodológicas das ciências da comunicação e para a movimentação técnico-prática dos estudos em jornalismo e dispositivos móveis da UFPI.

Por esta razão, o campo aplicado corrente neste produto segue os métodos instruídos por nomes das áreas da comunicação social e da ciência da computação que visam a aplicação de protótipos no âmbito das novas tecnologias digitais, em especial dos dispositivos móveis. Ao discutir os sistemas publicadores no contexto do ciberjornalismo, Mielniczuk e Marques (2007) afirmam que a adequação das ferramentas tecnológicas às rotinas de produção potencializa a familiarização dos jornalistas com recursos da computação, como o banco de dados e as linguagens de programação. Neste esquema, cada produto jornalístico pode ofertar recursos de exploração que aprimorem o uso de cada suporte e, desta maneira, contribuam para o avanço das técnicas profissionais, sem a necessidade de alçar conhecimentos avançados na área da informática. Os autores versam sobre a capacidade de um mecanismo de cunho autoral:

---

É possível produzir sistemas publicadores específicos para cada produto jornalístico, que possibilitem inserir no webjornal os recursos técnicos necessários para explorar cada vez mais as características do webjornalismo. As formas criativas de cruzamento e relacionamento das informações inseridas em bancos de dados podem ainda trazer novas estruturas e modelos narrativos aos produtos jornalísticos. (MIELNICZUK; MARQUES, 2007, p. 144).

Na linha editorial, a atuação foi dividida por módulos, considerando as fases de elaboração do protótipo. Em primeiro lugar, houve a busca de aplicativos móveis de outras universidades de ensino do jornalismo com o objetivo de conhecer marcas e tendências que servissem como influência direta para o Luneta. Expressamos que, nesta primeira fase, não obtivemos sucesso devido ao fato de que nenhum dispositivo em atividade foi encontrado para *download* dentro dos moldes ou similar a um aplicativo de extensão para o ensino-aprendizagem com viés jornalístico. Reforçamos que este é um fator considerável para a credibilidade e o olhar inovador do Luneta perante os trabalhos científicos desenvolvidos na área de enfoque.

Diante disso, o editorial foi projetado nos testes de avaliação do projeto piloto. Nesta etapa, houve a transposição de matérias derivadas do Portal Luneta, criado em 2018 e alimentado à época por alunos da disciplina de webjornalismo, para o aplicativo Luneta. Ao todo foram inseridas 49 matérias distribuídas entre as quatro (04) editorias existentes no aplicativo. O processo de transposição foi crucial para as primeiras impressões acerca dos mecanismos ofertados no protótipo, assim como para a reparação de erros e para a inclusão de recursos adicionais. À exemplo dos resultados desta experimentação, foi incluído um botão *player* da rede social *Youtube* que comporta recursos audiovisuais no *dashboard* que podem ser incorporados no corpo do artigo pelos editores de notícias.

No plano dos sistemas móveis, as etapas que compreendem o desenvolvimento de *software* são cruciais para a obtenção de dispositivos de informação personalizados. Paula Filho (2008) propõe que quatro lacunas são fundamentais neste planejamento: concepção, elaboração, construção e transição. Todas estas fases definidas no processo Praxis (Processo para Aplicativos e Extensíveis Interativos), refletindo uma ênfase no desenvolvimento de aplicativos gráficos interativos baseados na tecnologia orientada a objetos.

Com as devidas orientações proposta pela autora, o Luneta apresenta-se como base prática a partir dos seguintes elementos:

1) **Concepção:** processo introdutório que tem por finalidade definir o escopo do produto, levantar os requisitos iniciais, definir prazos e demais detalhes. Arranjos que compõem a proposta de especificação do software.

2) **Elaboração:** após a validação da proposta, esta é dividida em duas partes: levantamento e análise dos requisitos. A primeira toma como objetivo revisar e ampliar os requisitos já propostos pela etapa de concepção. Já a segunda identifica as representações adequadas aos conceitos expressos nos requisitos, bem como os atributos, que servirão como base segura para as próximas etapas.

3) **Construção:** caracteriza-se por três (03) subdivisões: desenho inicial, deliberações e testes alfa. A primeira fase é responsável pela divisão da estrutura em camadas, ou seja, criar pacotes lógicos e subsistemas, planejar a usabilidade, pensar soluções para acoplar o modelo interno de desenho e a arquitetura de sistemas e, por último, revisar a proposta de especificação de requisitos. Na segunda fase, é a vez da implementação e da avaliação do conjunto de funcionalidades pelos desenvolvedores. Etapa que pode aumentar deliberações de acordo com a necessidade do projeto. Na terceira fase, por fim, são realizados os módulos de testes, ações que irão validar os mecanismos implementados nas deliberações, como também, discutir soluções para os possíveis problemas.

4) **Transição:** a última execução é subdividida em duas partes: testes beta e operação piloto. Na primeira, são repetidos os testes de aceitação, agora com usuários e ambientes reais, juntamente com eventuais problemas que serão identificados e solucionados. Na segunda, a operação piloto, é a fase em que se realiza um experimento do produto em uma instalação piloto do cliente, com a resolução de eventuais problemas através de processos de manutenção. Ao fim é gerado um relatório final do projeto onde são resumidas as métricas importantes e as lições para projetos futuros.

Durante as etapas de construção do projeto foi deliberado um modelo primário do aplicativo e um segundo modelo paralelo, correspondente ao web aplicativo. Este último escolhido após a decisão de prover um espaço on-line aos administradores, sem que seja necessário utilizar exclusivamente equipamentos *mobile* para lançar matérias no aplicativo.

Com isso, se oferece ao usuário a execução do aplicativo via Android e Web aplicativo. No momento, não se encontra disponível para o sistema operacional *IOS (Apple)*, mas os

---

usuários deste sistema podem recorrer ao site <https://luneta-6a5eb.web.app/> enquanto o aplicativo não está disponível para a plataforma.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como buscamos demonstrar ao longo do presente artigo, o Luneta é um aplicativo móvel composto por web aplicativo que se situa como uma plataforma de publicação e circulação de notícias dentro do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Piauí.

O uso do Luneta como uma tecnologia de extensão em sala, conforme descrito anteriormente, possibilita aos graduandos pautar o território em que atuam a partir de competências do jornalismo móvel, além do acréscimo de habilidades com as pontes da convergência midiática e da polivalência. Dentro desta esfera, a produção de conteúdo de proximidade em um canal móvel pode desencadear, também, valores éticos e profissionais aos estudantes em seus deveres com a sociedade.

Ressalta-se, ainda, que o atual contexto trouxe uma nova configuração para se debruçar sobre o jornalismo, em especial, no meio acadêmico. Nos anos de graduação, é perceptível a dificuldade dos graduandos de repensar enquadramentos e de perseguir fórmulas inovadoras quando dispomos de métodos e formatos tradicionais que se mostram, por vezes, mais fáceis de serem executados. Mesmo com a rede digital à disposição, o jornalismo em mobilidade e as novas tecnologias do jornalismo são temáticas que há pelo menos duas décadas estão presentes em nosso campo e, na UFPI e em demais centros de ensino afora, foram integrados à matriz curricular apenas em um contexto recente.

Nesta abordagem, é importante considerar que, mesmo as instituições que já dispõem de tais disciplinas, tantas não provém a atenção necessária que estas matérias demandam e são faltosos os estudos acadêmicos que articulam o ensino do jornalismo em dispositivos móveis. Do contrário, dispomos de uma larga dimensão da grande área da comunicação nestes estudos, mas não do jornalismo em si, conseqüentemente, há que se discutir técnicas, processos e produtos que abarquem esta frente de estudos para podermos melhor compreendê-la.

Desta forma, enxerga-se, também, ser fundamental pensar adiante, por isso, são dadas breves pontuações a serem somadas ao Luneta em futuras atualizações. Uma primeira concepção pode incorporar recursos funcionais básicos ao aplicativo que não estão disponíveis

---

na versão piloto. Ou seja, no que diz respeito à interface, capacitar a oferta de imagens vinculadas ao topo das notícias e agregar itens que facilitem o compartilhamento da notícia nas redes sociais são anexos atrativos e que promovem a circulação do conteúdo multimídia. No *dashboard* de publicação, inserir ferramentas que comportem recursos de áudio é uma tarefa importante, já que os próprios *smartphones* exploram este formato com a gravação de voz, o que pode ser embutido dentro do aplicativo. Como podemos perceber, a tendência de uso da voz está em crescimento com a popularização do *podcasting* e do uso de artigos de texto em áudio, elemento prioritário para a acessibilidade.

Outra iniciativa pode focar em incrementos mais complexos, como a personalização de códigos para performar a automatização, estratégia avançada de bases de dados já alcançada por conglomerados de comunicação. Esta função poderia adentrar ao Luneta através de sistemas mais simples como notificações de alerta: assim, toda vez que uma notícia for publicada o leitor será avisado de forma instantânea. Neste viés, uma última recomendação visa capacitar o protótipo para a atuação em outro sistema operacional, o IOS (Apple). Afinal, estar presente em mais plataformas é um fator de expansão informacional já que ocorre uma oferta do produto a mais usuários e, com isso, há mais chances de o público baixar o aplicativo em seu *mobile*. Com tais implementações, o Luneta poderia produzir notícias com mais eficiência e a circulação seria mais proveitosa.

Ao trabalhar em uma aplicação autoral, alternativa e voltada para o coletivo nos colocamos como um produto diferencial em comparativo com outras vitrines. Desta maneira, algumas etapas que seriam fáceis em vias mercadológicas se fazem mais difíceis, como a distribuição e o *download*. Para ganharmos um espaço em uma extensão tão pessoal do indivíduo como o *smartphone*, precisamos alcançar uma experiência cada vez mais útil e agradável. Além disso, outra questão que se coloca no Luneta é escutar os *feedbacks* do público consumidor de informações em um contexto mais amplo, ouvindo a pluralidade de vozes. E, principalmente, mapear ações e planos de exploração desta escuta, pois é a partir dela que as pautas serão feitas e as necessidades da sociedade atendidas.

---

## REFERÊNCIAS

DE CAMARGO, I. O. Mobilidade como fator diferencial dos modelos de negócios em jornalismo: o caso do NYtimes. *In*: CANAVILHAS, J.; RODRIGUES, C. (Orgs.). **Jornalismo Móvel: Linguagem, gêneros e modelos de negócio**. Covilhã: UBI/Labcom, 2017. p. 41-59.

FRANCISCATO, C. E. A inovação metodológica como problema na pesquisa em jornalismo digital. **Contemporanea | comunicação e cultura**, Salvador, v. 15 n. 1, p. 25-46, jan./abril 2017.

MACHADO, E. La investigación aplicada en el desarrollo de innovaciones. *In*: CONGRESO INTERNACIONAL DE LA SOCIEDAD ESPAÑOLA DE PERIODÍSTICA, 24., 2018, Malaga. **Anais [...]**. Madrid: SEP, 2018.

MIELNICZULK, L.; MARQUES, L. I. Sistemas publicadores para webjornalismo: mapalink, um protótipo para produtos de terceira geração. *In*: MACHADO, E.; PALACIOS, M. (Orgs.). **O ensino do jornalismo em redes de alta velocidade: metodologias & software**. Salvador: EDUFBA, 2007. p. 141-158.

PAULA FILHO, W. de P. **Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões**. Barueri: LTC, 2018.

PRAZERES, M.; RATIER, R. O fake é fast? Velocidade, desinformação, qualidade do jornalismo e media literacy. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 17, n. 1, p. 86-95, 2020.

REY, M. C. N.; GARCÍA, X. L. Los cibermedios hiperlocales en el móvil. Análisis comparativo de seis apps españolas: grandes redes de medios frente a espacios de comunicación ciudadana. *In*: CANAVILHAS, J.; RODRIGUES, C. (Orgs.). **Jornalismo Móvel: Linguagem, gêneros e modelos de negócio**. Covilhã: UBI/Labcom, 2017. p. 107-131.

TEIXEIRA, J. F. **Entrevista** autoral concedida a este artigo, em setembro de 2020.