

Aplicativo Palmastouch: a produção de jornalismo móvel na cidade de Palmas¹

Lys Apolinário REIS²

Edna de Mello SILVA³

Universidade Federal do Tocantins, Palmas, TO

Resumo

A convergência midiática é um fenômeno de caráter altamente transformador que chega para remodelar não apenas os formatos jornalísticos, mas o próprio modo de receber, consumir e processar os produtos do meio. Na mais recente etapa desse processo se encontram recursos como mídias móveis e aplicativos. Dentro desse contexto, o projeto de construção do aplicativo "Palmastouch" integra-se às tecnologias atuais e compromete-se com a contemplação de um público variado, oferecendo informações confiáveis e marcadas pela história e pela cultura da cidade de Palmas. O projeto é uma oportunidade singular para a vivência de um espaço democrático com troca de experiências e saberes, a medida que rompe com os muros da Academia.

Palavras-chave: Jornalismo móvel; aplicativo; multimídia; Palmas.

Novas Plataformas, Novos Conteúdos

O surgimento das redes digitais e das tecnologias móveis vem transformando o modo de compartilhar informações e difundir conhecimento. Nos últimos anos, o jornalismo tem se adaptado a estes novos momentos, diversificando formatos e atuando em contextos de diferentes plataformas.

De acordo com Palacios *et al* (2015), a inovação não acontece obrigatoriamente por meio de mudanças bruscas ou descontinuidades, embora isso possa acontecer. Em determinados casos, ela acontece de forma gradual e contínua, através de ondas de transformações e melhoramentos de um produto ou modo de produção.

Sob essa perspectiva, Barbosa (2013) comenta a antiga e constante convivência do jornalismo com a inovação e o dominante papel da tecnologia no aperfeiçoamento da área durante o processo de expansão iniciado no século XIX. Assim, a autora ressalta as diversas

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 3º semestre do Curso de Jornalismo da UFT, bolsista de PIBIC/CNPq. email: lysapolinario@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da UFT, email: prof.ednamello@gmail.com.

transformações submetidas ao jornalismo desde a imprensa, passando pelo cinema, o rádio a televisão, a internet e a web, até que se chegasse ao jornalismo digital.

Segundo Fernandes (2015), a imprensa e o jornalismo foram especialmente alterados pelo processo de digitalização dos conteúdos e pelo novo modo de distribuição e acesso através da Internet e surgimento dos dispositivos móveis. Tais alterações, inerentes à convergência midiática, constituem crescentes estágios de desenvolvimento do jornalismo digital, cujas características e classificações são abordadas por diversos autores sob diferentes ângulos.

Norteadas por alguns desses autores como Palvlik (2001), Pryor (2002) e principalmente Mielniczuk (2003), que trata da trajetória do jornalismo na web, Barbosa (2013) definiu um terceiro, quarto e quinto estágio de evolução do jornalismo em redes digitais. O aplicativo "Palmastouch" encontra-se no mais recente estágio, ao qual pertencem as mídias móveis e os aplicativos (figura 01).

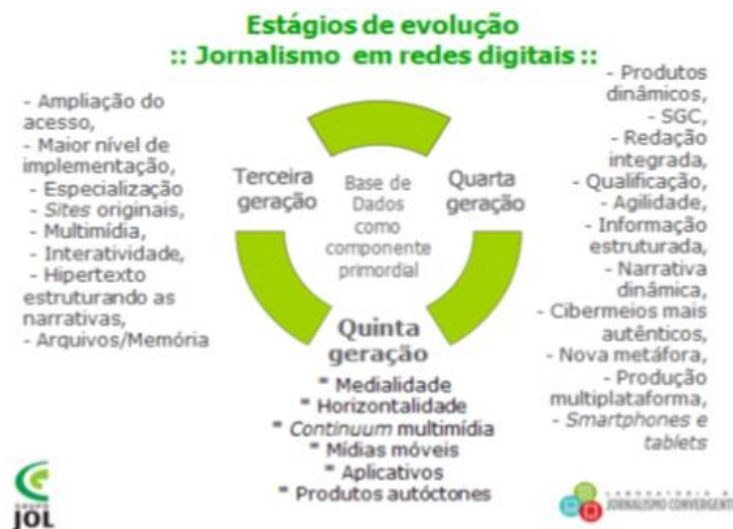


Figura 01: Caracterização de estágios de evolução do jornalismo em redes digitais.

Fonte: BARBOSA, 2013, p. 42

Assim, Barbosa (2013, p.42) coloca as mídias móveis como "os novos agentes que reconfiguram a produção, a publicação, a distribuição, a circulação, a recirculação, o consumo e a recepção de conteúdos jornalísticos em multiplataformas." E ainda como "propulsoras de um novo ciclo de inovação, no qual surgem os produtos aplicativos (apps) jornalísticos para tablets e smartphones."

Segundo Silva (2015) "o jornalismo móvel é uma modalidade de prática e de consumo de notícias através de tecnologias móveis (smartphones, tablets, celulares e outros dispositivos similares)". O autor explica que, no atual contexto, esse tipo de jornalismo se

caracteriza pela mobilidade tanto física como informacional para a construção de conteúdos no próprio lugar do evento, tendo assim as condições de produção potencializadas pela mobilidade, portabilidade e ubiquidade.

Com a grande disseminação das tecnologias móveis no século XXI, o jornalismo móvel tem que reconfigurar a produção jornalística. Isso, devido à nova dinâmica das rotinas de produção, com repórteres em campo no processo de apuração, edição e compartilhamento de conteúdos por redes móveis, o que tornou o trabalho multitarefa e polivalente. No final da década passada, com o aparecimento de tablets e smartphones, o consumo de notícias apresentou-se como vertente do jornalismo móvel. (SILVA, 2015).

Atualmente, na era pós-computador, a produção jornalística possui uma nova rotina com a computação ubíqua e em nuvem, favorecendo o trabalho a distância de repórteres e as transmissões ao vivo através de smartphones e aplicativos de streaming de áudio e vídeo (transmissão de dados por internet). Desse modo, o jornalismo móvel firma-se como uma prática atrelada à expansão da mobilidade contemporânea e de suas implicações sociotécnicas, tornando-se um estimulante objeto de estudo interdisciplinar (comunicação, sociologia, geografia, urbanismo) com o desencadeamento de um ecossistema móvel na sociedade contemporânea e a cultura de aplicativos. (SILVA, 2015)

De acordo com o dicionário online Priberam Dicionário, aplicativo é um "programa informático que visa facilitar a realização de uma tarefa no computador". Esse tipo de programa cria tantas possibilidades que chega a se tornar essencial nos dias de hoje.

Um App pode ser útil de diversas maneiras, pode te ajudar a resolver problemas simples do seu cotidiano como fazer uma conta, pode servir como fonte de pesquisa, pode ajudar você a saber mais sobre o seu artista preferido, pode te ajudar a encontrar um lugar que você está procurando, pode te colocar em contato direto com pessoas ou com as lojas e serviços que você mais utiliza. São infinitas possibilidades. (ROSA, 2012).

Para que haja eficiência no jornalismo online, e principalmente no jornalismo móvel, é importante que haja usabilidade e navegabilidade. Para Borba (2004) a usabilidade está associada com a facilidade e objetividade com que o internauta encontra as informações disponíveis nos sites, já que as notícias e os serviços ofertados devem ser fáceis de ler, encontrar e se aprofundar. "A simplicidade do visual do ambiente virtual, a objetividade com que se encontram e se disponibilizam as notícias, devem ser planejadas como prioridades num projeto de jornal online que tenha a intenção de agradar e garantir a satisfação do leitor." (BORBA, 2004, p. 2)

Já sobre navegabilidade Borba (2004) diz que "[...] é a forma como o cliente procura e seleciona as informações. Para isso deve haver a preocupação em tornar as opções de

menu claras e diretas". O autor afirma que a navegabilidade é usada por meio de menus e hiperlinks do site.

Dentro desse contexto, o projeto de construção do aplicativo "Palmastouch" integra-se às tecnologias atuais e compromete-se com a contemplação de um público variado, oferecendo informações confiáveis e marcadas pela história e pela cultura da cidade de Palmas. O projeto é uma oportunidade singular para a vivência de um espaço democrático com troca de experiências e saberes, a medida que rompe com os muros da Academia.

Neste artigo, discutiremos o contexto das práticas jornalísticas aplicadas aos dispositivos móveis, com enfoque no desenvolvimento de um aplicativo que contém informações sobre a cidade de Palmas. Trata-se de uma pesquisa de Iniciação Científica, projeto PIBIC com bolsa do CNPq, que teve o objetivo de produzir conteúdos jornalísticos aliados a informações históricas sobre os pontos turísticos da cidade.

A pesquisa se caracteriza quanto à abordagem como qualitativa, quanto à natureza como básica e quanto aos procedimentos como experimental, atendendo ao pressupostos indicados por Silveira; Córdova (2009) para tais características respectivamente. "A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc" (SILVEIRA; CÓRDOA, 2009, p.31). A pesquisa básica "objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais" (SILVEIRA; CÓRDOA, 2009, p.34). "O estudo experimental segue um planejamento rigoroso. As etapas de pesquisa iniciam pela formulação exata do problema e das hipóteses, que delimitam as variáveis precisas e controladas que atuam no fenômeno estudado" (TRIVIÑOS *apud* SILVEIRA; CÓRDOA, 2009, p.36).

Palmas: Do Percorso Histórico aos Monumentos

A faísca do movimento separatista do norte goiano já existia no século XIX, com propostas como a criação da Província de Boa Vista do Tocantins. Depois disso, foram muitos os movimentos que visavam a criação do novo estado, principalmente devido à situação de abandono da região norte. Entre os principais movimentos estavam o Comitê Pró-Tocantins, a Comissão de Estado dos Problemas do Norte Goiano (CONORTE) e a Casa do Estudante Norte Goiano (CENOG). (PÓVOA, 2004).

No entanto, foi só depois de superar muitos obstáculos, dentre eles dois vetos presidenciais, que finalmente, pelo artigo 13 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias da Carta de 1988, o Estado do Tocantins foi criado a partir do desmembramento do Estado de Goiás. Com a sua criação, surgiu o questionamento a respeito da capital e, em detrimento das possíveis opções, devido à questões e estratégias políticas foi designada a construção de uma nova capital planejada. (PÓVOA, 2004).

De acordo com Silva (2010) Palmas é uma cidade planejada que surgiu no meio do cerrado, marcada pela ausência do tempo. Assim, seus planejadores e o poder que a consolidou exploraram essa condição de surgimento criando símbolos em seu espaço, tomando acontecimentos heróicos da história nacional e materializando-os nas praças e espaços públicos, enquanto buscavam por identificação.

Em Palmas, o urbanismo, os artefatos e a arte criam e trabalham o tempo. O moderno funde-se ao pós, e a batalha pelos símbolos na elaboração de uma imagem da capital é uma luta constante do poder que a engendra. O girassol, eleito como símbolo da cidade, se petrifica; nos portões do Palácio, estatuetas fazem ciranda contando história. A praça gigantesca e algumas semelhanças com a capital federal são pistas que ajudam a traçar um esboço dessa cidade. (SILVA, 2010, p. 17)

Silva (2010) acredita que Palmas tem na história ao mesmo tempo o passado distante e o futuro. Assim, a qualidade pós-moderna da cidade marca seu presente. Para a autora, a manifestação psíquica e cultural de uma época revela-se através da imagem da cidade e de todos os elementos que a constroem: monumentos, símbolos e representações, afirmando a condição social e humana. O imaginário social é uma potência criadora que permite pensar tanto o futuro da cidade, como o papel da temporalidade enquanto reconstrutora da cidade através da memória.

Há quem veja em Palmas uma capital que se projeta em direção ao futuro, com promessas de sucesso e desenvolvimento. Há quem perceba a falta de planejamento urbano, o pouco uso coletivo dos espaços, o trânsito que privilegia o transporte por automóvel, embora a cidade seja plana e possa favorecer o uso de meios menos poluentes. Há quem veja a beleza. Há quem veja os vazios. (SILVA; ROCHA; SOARES, 2013, p. 207)

Na visão de Silva (2010), Palmas dispõe de uma configuração estrutural completamente distinta do compreendido como cidade moderna e planejada, o que dá lugar ao questionamento de seu plano, sobressaindo-se a ideia não de um planejamento, mas apenas da criação de um projeto para a cidade.

Além da importância de Palmas como uma cidade inserida em um contexto pós-moderno, Silva (2010) destaca também sua relevância na qualidade de capital, que acaba por inseri-la no contexto do Estado e até mesmo do país. Isso, porque sua criação se deve primeiro à criação do Estado do Tocantins a partir do norte de Goiás, através de mudanças geográficas recentes e redefinições territoriais.

Sob essa perspectiva, a autora ressalta importantes transformações culturais sofridas pela população, como o “apagamento” da identidade goiana e o forjar da tocaninense.

A criação de Palmas e o investimento maciço em propaganda acabaram por impregnar no ideário popular a identidade “tocantinense” de uma maneira fabulosa, ao que parece, envolvendo, sobretudo, a população flutuante vinda de outros Estados para a “nova capital”. (SILVA, 2010, p.20)

A construção da capital serviu de laboratório para diversos arquitetos e cada um deles fez experimentos baseados na experiência urbana e subjetiva. Há no imaginário social uma persistente analogia entre Palmas e Brasília, vinda principalmente da ideia de desenvolvimento que envolve a cidade, que lembra Brasília nos tempos de sua construção, quando atraía pessoas de todos os lugares do Brasil. Além disso, há claro as avenidas largas, a aparência modernista e a esplanada de Secretarias de Estado, que faz alusão à Esplanada dos Ministérios de Brasília. No entanto, tal comparação não é tão cabível quando se olha para os artefatos urbanístico-arquitetônicos ou mesmo para outros elementos que compõem o tecido urbano da cidade. A principal semelhança entre ambas as construções é a diferença estrutural com que foram criadas. (SILVA, 2010)

Silva (2010) ressalta que Palmas não apresenta um zoneamento modernista, pelo contrário, retoma referências de cidades tradicionais, originando-se de um cruzamento cortado por uma colina e tendo como referência um palácio, símbolo do poder do chefe, que pode ser visto de todos os ângulos do núcleo central.

Assim, a autora relaciona monumentos, história, memória e representatividade na cidade:

O comércio e os serviços organizam-se como em qualquer cidade tradicional brasileira, concentrados em uma ou duas avenidas principais e brotando aqui e acolá nos bairros mais distantes. Não há a rigidez da cidade moderna planejada. Os monumentos constituem em princípio um conjunto de memórias encaixadas e desencaixadas que esboçam a história do Estado na sua versão ufanista e oficial, com fragmentos da história nacional desalinhados do contexto. A praça gigantesca é depositária desse conjunto de narrativas. O palácio é para ser visto, uma espécie de ode ao poder e aos novos tempos, é o edifício moderno que ganhou arcos, esferas

douradas, junto com frisas (painéis históricos) que retratam cenas das lutas e personalidades que forjaram o território tocantinense. O sentido da cidade e a conjuntura que lhe dá especificidade, que estabelece uma imagem da cidade de Palmas, é parte da trajetória dessa obra, mas não apenas isso. (SILVA, 2010, p.31).

Praça dos Girassóis

Um dos elementos que definem a diversidade cultural da cidade é a Praça dos Girassóis. Com um perímetro que ultrapassa três quilômetros, a praça é localizada no encontro das duas principais avenidas de Palmas: Teotônio Segurado (Norte – Sul) e Juscelino Kubitschek (Leste – Oeste).

A praça abriga o Palácio Araguaia, sede do governo estadual. O prédio com elementos modernistas foi projetado pelos arquitetos Ernani Vilela e Maria Luci da Costa e construído no primeiro ano de Palmas. Uma série de detalhes do Palácio reforçam ligações com um passado distante.

Outra obra de Maurício Bentes implantada na praça é o monumento Súplica dos Pioneiros, um conjunto de esculturas em cor dourada que mostra uma família de migrantes fazendo gestos de comoção religiosa. Depoimentos colhidos por Valéria Silva (2008) com arquitetos e outros moradores de Palmas representam bem a opinião corrente de que, além da inadequação visual do conjunto, também ali há um subtexto político; a partir do momento em que as figuras significantes trazem aparência física semelhante a Siqueira Campos, ele próprio um cearense que foi para o Norte de Goiás na juventude em busca de dias melhores.

Além do Palácio e do monumento, outros elementos que integram a Praça dos Girassóis foram contemplados no aplicativo. A ideia é que qualquer usuário de smartphone que baixe o aplicativo tenha acesso a informações históricas sobre cada construção ou ponto turístico da cidade, com destaque para museus; roteiro histórico; feiras e compras; parques e praças; bibliotecas; ecoturismo; e praias.

O aplicativo Palmastouch

Devido ao caráter experimental, a pesquisa possui quatro fases que envolvem não só o acompanhamento, mas também a viabilização do próprio objeto de estudo. Assim, as atividades desenvolvidas abarcam a criação e o registro de produção do aplicativo

"Palmastouch". O programa poderá ser acessado por *smartphones*, *tablets* e computadores e reunirá informações acerca da história e cultura na capital do Tocantins.

Na primeira fase da pesquisa, foram feitas leituras bibliográficas relacionadas ao jornalismo móvel e à cultura e história do Tocantins e de Palmas para embasar a pesquisa. Os autores utilizados para as leituras na área de jornalismo móvel foram: Canavilhas (2015), Barbosa (2013), Mielniczuk (2003); Silva (2015). Os autores utilizados para as leituras na área de história e cultura do Tocantins e de Palmas foram: Póvoa (2004); Silva (2010) e Silva, Rocha e Soares (2013).

Na segunda fase, foram pesquisados aplicativos similares, como o "Petrópolis Oficial", a fim de auxiliar na definição dos itens que poderiam ser explorados no "Palmastouch". Em seguida, discutiram-se e definiram-se, em orientações semanais, as categorizações dos itens. As categorias escolhidas foram: Museus; Roteiro histórico; Feiras e compras; Parques e Praças; Bibliotecas; Ecoturismo; e Praias. Depois levantaram-se os dados necessários à criação dos textos usando sites de busca, sites do Estado e do Município e informações da Secretaria de Cultura do Estado. Vale destacar que os textos foram construídos a partir da estrutura jornalística.

Após a elaboração dos textos, delinearão-se aspectos multimídia para o aplicativo, considerando o perfil dos consumidores de produtos midiáticos atuais. A partir das discussões foram decididas a utilização de áudios, para atender a demanda de pessoas com deficiência visual, a duração de quinze a trinta segundos para os vídeos e o tamanho dos textos, de 70 a 80 palavras para que o usuário possa rolar a página apenas uma vez para ler o texto todo. Também foi cogitada a possibilidade da utilização de fotos em 360 graus.

Na terceira etapa haveria a produção dos recursos multimídia e de interatividade idealizados e projetados na segunda fase. O processo envolveria a elaboração do roteiro, captura de imagens, produção de vídeos e gravação de áudios para o produto. No entanto, mesmo depois de várias tentativas, o grupo de pesquisa não conseguiu firmar nenhuma parceria para desenvolver a parte tecnológica.

Desse modo, optamos pelo desenvolvimento de um aplicativo piloto através do site www.fabricadeaplicativos.com.br. Como o grupo de pesquisa não possuía recursos financeiros para financiar uma versão completa do aplicativo idealizado, o protótipo apresenta-se como uma versão bastante reduzida do projeto inicial, considerando-se também que as ferramentas de construção gratuitas do site são bastante limitadas.

O primeiro passo oferecido pelo site para a criação do aplicativo é o "design", no qual se pode alterar cores, imagens e menu. Prezando pela usabilidade, nesse passo foi selecionada a cor branca como cor tema do aplicativo e não foi utilizada imagem de fundo, tornando o visual simples, agradável e legível. Como imagem de cabeçalho, para ser exibida no topo da tela inicial, foi escolhida a imagem do monumento "Dezoito do Forte de Copacabana". O formato de layout do menu selecionado para o aplicativo foi o "Lista" por não precisar da assinatura dos planos do site e ainda permitir ao usuário uma boa navegabilidade, a medida que apresenta com simplicidade e facilidade as opções no menu (figura 02).

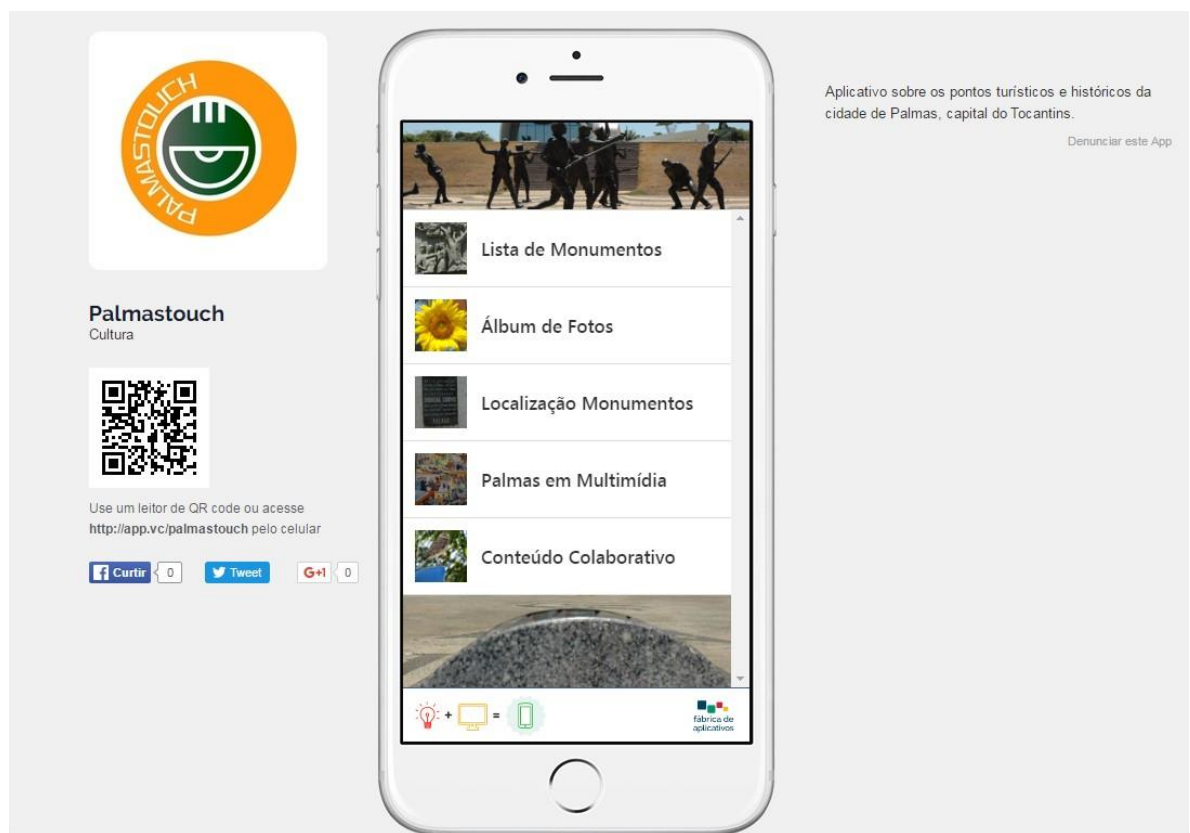


Figura 02: Página inicial do aplicativo "Palmastouch"

Fonte: <<http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/palmastouch>> Acesso em 15 jul. de 2016.

No segundo passo o site disponibiliza opções para inserção de conteúdos. Como as opções gratuitas para inclusão de conteúdos eram muito limitadas, só foi possível inserir alguns monumentos da Praça dos Girassóis, escolhida pela relevante representação cultural e histórica. Nesse passo, inserimos os títulos e ícones para cada aba. Adicionamos as listas: Lista de Monumentos, Álbum de Fotos, Localização Monumentos, Palmas em Multimídia e Conteúdo Colaborativo (figura 02).

Em "Lista de Monumentos" encontram-se os itens: Praça dos Girassóis, Pedra Fundamental, Cruzeiro, Súplica dos Pioneiros, Monumento à Bíblia, Memorial Coluna Prestes e Dezoito do Forte de Copacabana. Esses itens apresentam textos objetivos com informações históricas e culturais a respeito da Praça dos Girassóis e dos principais monumentos e construções que se encontram nela (figura 03).

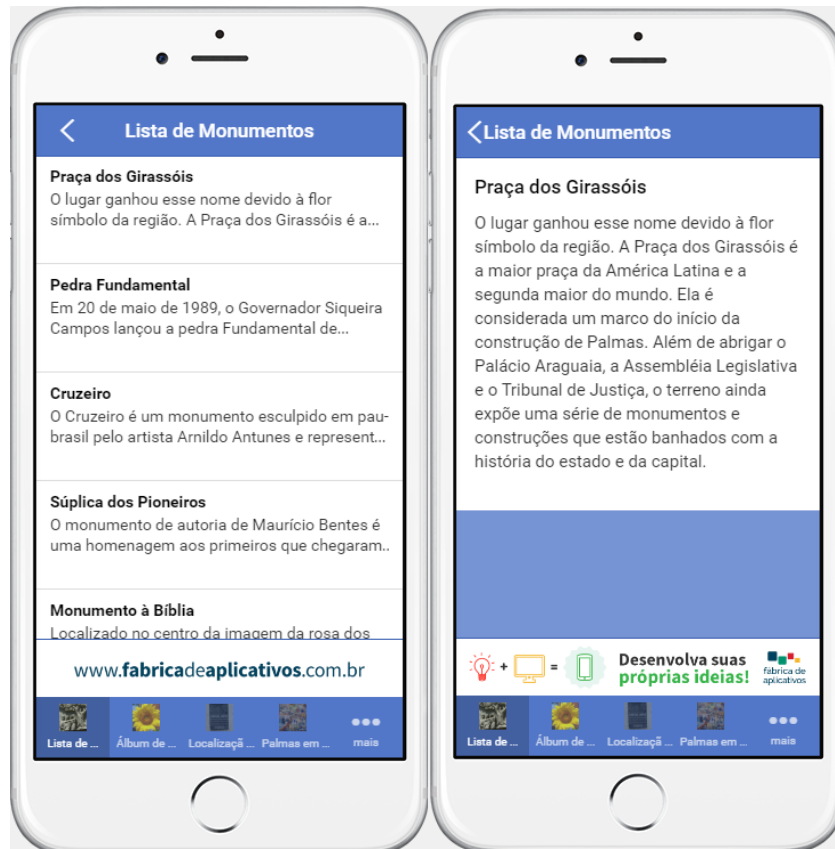


Figura 03: Lista "Lista de Monumentos" do Aplicativo "Palmastouch"

Fonte: < <http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/palmastouch> > Acesso em 15 jul. de 2016.

Em "Álbum de Fotos" estão algumas fotos dos monumentos e construções. Em "Localização Monumentos" há um mapa Google que mostra a localização exata dos monumentos. Já em "Palmas em Multimídia" o usuário tem acesso a reportagens que falam sobre história, cultura ou turismo na cidade de Palmas (figura 04).

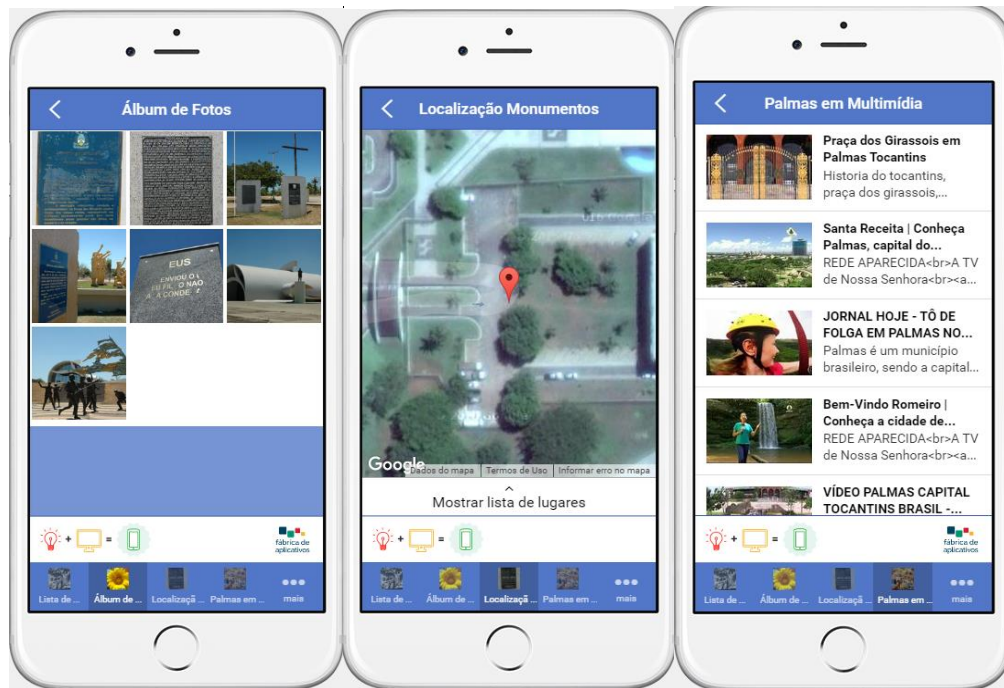


Figura 04: Listas "Álbum de Fotos", "Localização Monumentos" e "Palmas Multimídia" do Aplicativo "Palmastouch".

Fonte: < <http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/palmastouch> Acesso em 15 jul. de 2016.

A lista "Conteúdo Colaborativo" traz diversas imagens da cidade e seus roteiros turísticos (figura 05). A ideia é oferecer um espaço no aplicativo para o envio de fotos produzidas pelos usuários do aplicativo, criando um conteúdo colaborativo alimentado pelos frequentadores dos locais turísticos da cidade.

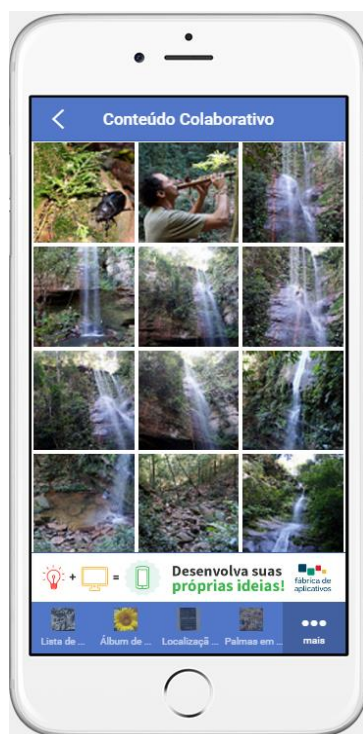


Figura 05: Lista "Conteúdo Colaborativo" do Aplicativo "Palmastouch".

Fonte: < <http://galeria.fabricadeaplicativos.com.br/palmastouch> > Acesso em 15 jul. de 2016.

Considerações finais

A tecnologia móvel vem oferecendo novas possibilidades de produção e circulação de notícias. O jornalismo tem se adaptado a esse novo momento com a preocupação de manter-se como sinônimo de credibilidade e comprometido com a sociedade.

A experiência com o aplicativo "Palmastouch" se insere nesse contexto apresentando conteúdos com abordagem jornalística para o público que deseja conhecer detalhes sobre a história, os monumentos, feiras, parques e espaços históricos de Palmas, no Tocantins. Trata-se de um produto ainda em fase experimental que visa aliar a tecnologia ao interesse social, compartilhando conhecimento e informação num cenário de convergência midiática.

Referências

- BARBOSA, S. Jornalismo convergente e continuum multimídia na quinta geração do jornalismo das redes digitais. In: CANAVILHAS, J. (org.) **Notícias e Mobilidade: o jornalismo na era dos dispositivos móveis**. Covilhã: Livros LabCom, 2013. 417 p.
- BORBA, E. Z. **Usabilidade como ferramenta estratégica na web**. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio do Sinos (UNISINOS), 2004. 17p.
- DICIONÁRIO PRIBERAM DA LÍNGUA PORTUGUESA. **Aplicativo**. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/aplicativo>> Acesso em 15 jun. de 2016.
- FERNANDES, N. R. Convergência e multimedialidade no primeiro mês do Expresso Diário. In: CANAVILHAS, J.; SATUF, I. (org.). **Jornalismo para Dispositivos móveis: produção, distribuição e consumo**. Covilhã: Livros LabCom, 2015. 487 p.
- GERHARDT, T; SILVEIRA, D. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora UFRG, 2009.
- MIELNICZUK, L. **Jornalismo na Web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual**. (Tese Doutorado). 2003. PósCOM/UFBA. Disponível em: http://www.poscom.ufba.br/arquivos/Poscom-Producao-Cientifica-Luciana_Mielniczuk.pdf. Acesso em 10 jul 2016.
- PALACIOS, M.; *at al.* Jornalismo móvel e inovações induzidas por affordances em narrativas para aplicativos em tablets e smartphones. In: CANAVILHAS, J.; SATUF, I. (org.). **Jornalismo para Dispositivos Móveis: produção, distribuição e consumo**. Covilhã: Livros LabCom, 2015. 487p.
- PAVLIK, J. V. **Journalism and New Media**. New York: Columbia University Press, 2001.
- PÓVOA, L. **História Didática do Tocantins**. 4 ed. Goiânia: Kelps, 2004. 130 p.
- PRYOR, L. **The third wave of online journalism**. In: Online Journalism Review, 18 April 2002. Disponível em: <http://www.ojr.org/ojr/future/1019174689.php>. Acesso em 18 out.2012.
- ROSA, G. S. Mas afinal, o que é um App?. **Fábrica de Aplicativos**, 17 mar. 2012. Disponível em: <<http://fabricadeaplicativos.com.br/fabrica/mas-afinal-o-que-e-um-app/>> Acesso em 15 jun. de 2016.
- SILVA, F. F. **Jornalismo móvel**. Salvador : EDUFBA, 2015. 53 p. – (Coleção Cibercultura / Lab404).
- SILVA, E. M.; ROCHA, L. V.; SOARES, S. R. In: COSTA, C.; BUITONI, D. S. (org). **A cidade e a imagem**. Jundiaí, SP: Editora In House, 2013. 364p.
- SILVA, V.C.P. **Palmas, a última capital projetada do século XX: uma cidade em busca do tempo**. [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 294 p.