

NOVAS INTERAÇÕES COGNITIVAS E VIRTUAIS DA CIÊNCIA DO ESPORTE E DOS ESTUDOS OLÍMPICOS

NEW COGNITIVE AND VIRTUAL INTERACTIONS OF SPORT SCIENCES AND OLYMPIC STUDIES

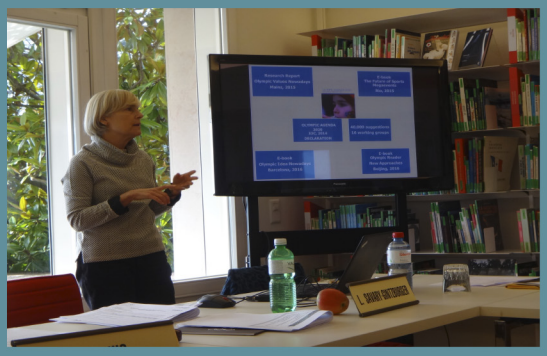
LAMARTINE DACOSTA - ORG
& ANA MIRAGAYA - ED

NOVA studio

EDITORIAL LEADERSHIP



Prof. Dr. Lamartine DaCosta
Rio de Janeiro State University / BRAZIL



Prof. Dr. Ana Miragaya
Estacio de Sa University – Petropolis / BRAZIL

ISOH
INTERNATIONAL SOCIETY OF OLYMPIC HISTORIANS

Lifetime Award 2016
International Society of Olympic Historians

THE OLYMPIC > STUDIES CENTRE

Member of the Selection Committee IOC / Lausanne

AUTORES / *AUTHORS*

Ana Miragaya
Universidade Estácio de Sá – Petrópolis

Antônio Flávio O. Ramos
TecZelt / FazGames

Bianca Gama Pena
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Carla Zelter
TecZelt / FazGames

Cristiano Belém
Universidade Federal do Espírito Santo

Felipe B. Tobar
Clemson University - USA

Francisco Silva Júnior
Comissão Desportos da Aeronáutica

Marcio Turini
UNIABEU – Rio de Janeiro

Heglison Toledo
Universidade Federal de Juiz de Fora

Lamartine P. DaCosta
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Laércio Pereira
Centro Esportivo Virtual

Leonardo Mataruna
American University in the Emirates, Dubai

Roberto Gesta
Galeria Olímpica – Manaus

Rodrigo Tadini
Universidad de Guadalajara – Mexico

Vanessa Francalacci
UNISUL – Santa Catarina

CONDIÇÕES DE PROPÓSITO E USO DESTA PUBLICAÇÃO

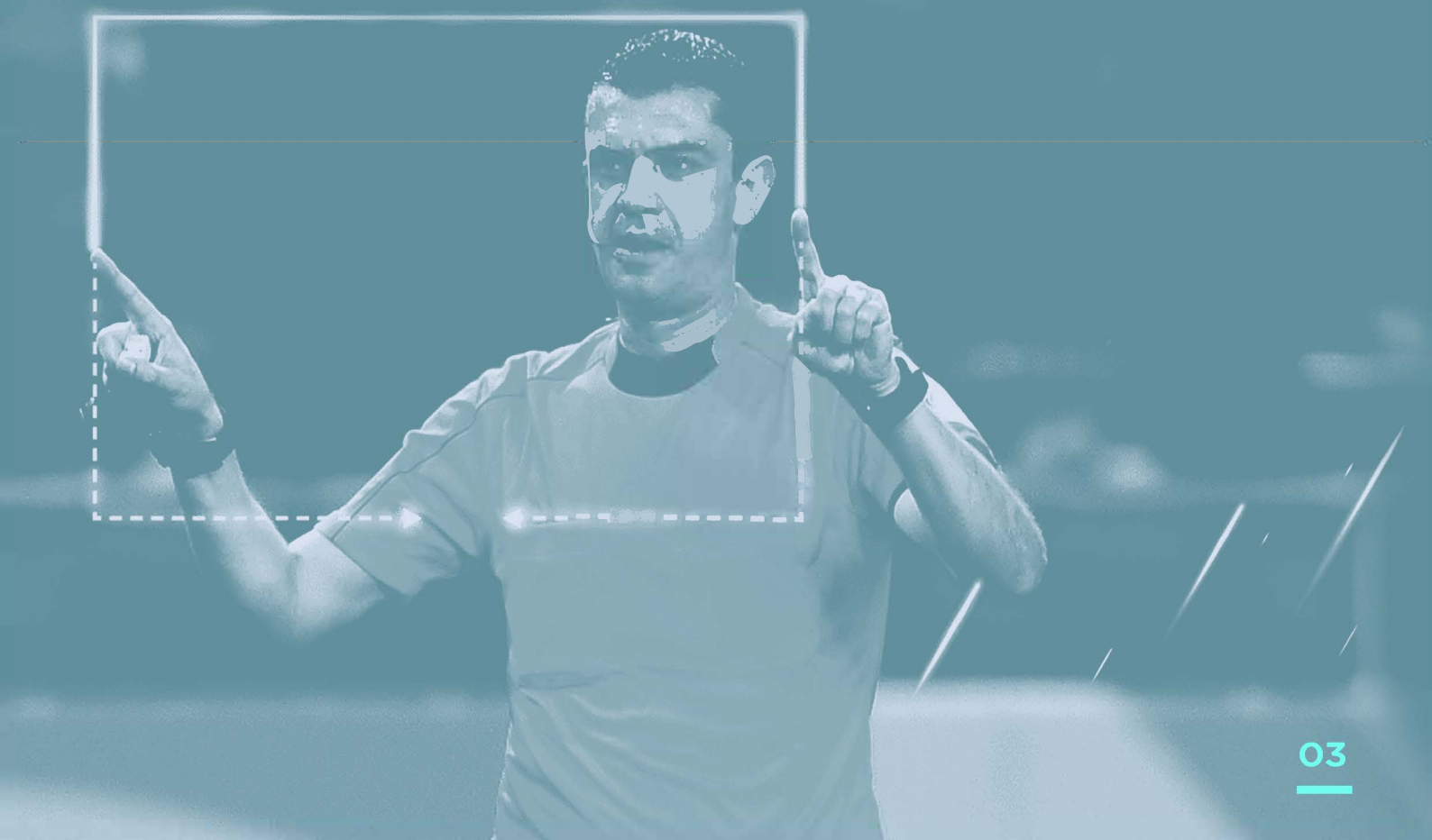
Este livro opera como uma plataforma digital offline e online sem propósitos comerciais e com livre acesso a usuários mantendo os direitos autorais porem permitindo cópias e divulgação dos textos com identidade dos autores, títulos da contribuição e denominação da fonte. Nestes termos, o objetivo desta publicação é o da criação de um ambiente de inovação nas Ciências e Tecnologia do Esporte incluindo os Estudos Olímpicos a partir das recomendações da Agenda Olímpica 2020, emitida pelo Comitê Olímpico Internacional em dezembro de 2014.

CONDITIONS OF PURPOSE AND USE OF THIS PUBLICATION

This book works as a digital platform offline and online with no commercial purposes and with free access to users, keeping the authors' rights, but allowing copies and the exposure of texts with the authors' identities, the titles of the contributions and the acknowledgement of the source. The objective of this publication is to create an environment of innovation in the areas of Sciences and Technology of Sport and Olympic Studies based on the recommendations of Olympic Agenda 2020, issued by the International Olympic Committee in December 2014.

NOVA studio

2018 Primeira edição / *First edition* – Petrópolis, Brasil
www.novastudio.com.br



LivroPlataformaVirtual – Ícones

Esta publicação é um dispositivo não comercial que opera por manejo em plataforma digital com acesso à nuvem de computação com oferta livre e de fonte aberta de modo a ir além das limitações inerentes aos e-books e outros dispositivos móveis. O serviço de plataforma também permite ao usuário a construir seu próprio sistema de acesso à nuvem criando um ambiente de uso individual, coletivo ou híbrido.

VirtualHubBook - Icons

This publication is a non commercial e-book hub facility on a free and open-source cloud computing platform in order to overcome the limitations of computing capability and storage capacity that are inherent in e-books and in many mobile devices. The hub service also allows users to build their own cloud systems in a public, private, or hybrid environment.



Informações do livro
Information from the book



Arquivos da nuvem
Files from cloud systems



Leituras adicionais
Additional reading



Referências
References



Acesso a vídeo
Video access



Acesso a PDF
PDF reading



Português



English

REFERENCE
Cheng, J.S., Huang, and Lin, C.L. (2012) An E-Book Hub Service Based on a Cloud Platform. The International Review of Research in Open and Distance Learning, vol 13, no. 5, p. 40-55.

PONTOS DE PARTIDA
STARTING POINTS



OLYMPIC AGENDA 2020
TEXTO COMPLETO / FULL TEXT, IOC, 2014

https://www.olympic.org/olympic-agenda-2020

PALESTRA SOBRE AGENDA 2020 – DACOSTA (2017)

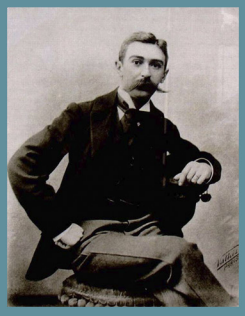
https://www.youtube.com/watch?v=b2Y26jC-bgA&index=2&list=

ESTUDOS DE REVISÃO DA AGENDA 2020
REVIEW STUDIES OF AGENDA 2020

http://www.sportsinbrazil.com.br/livros_megaeventos.htm

THOMAS BACH'S TALK (2016)

https://www.youtube.com/watch?v=GeQ8WUtHfWM



PIERRE DE COUBERTIN'S KNOWLEDGE TRADITIONS

Nas tradições de Pierre de Coubertin, refundador do esporte moderno e restaurador dos Jogos Olímpicos, as diferentes formas de conhecimento partiam da história e dela então subentendendo-se Pedagogia, Arquitetura, Psicologia, Geografia e Sociologia do Esporte. Portanto, a ultidisciplinaridade em Coubertin consistia em buscar interfaces apropriados entre diferentes áreas de saber de modo a alcançar soluções baseadas em novas compreensões.

Concerning the traditions of Pierre de Coubertin, as refounder of modern sport and restaurer of Olympic Games, history was celebrated as the root of different areas of knowledge. This multidisciplinary approach involves drawing appropriately from multiple disciplines to redefine interfaces outside of normal boundaries and reach solutions based on a new understanding.

PIERRE DE COUBERTIN (1863-1937): OLIMPISMO - SELEÇÃO DE TEXTOS. NORBERT MÜLLER E NELSON TODT (EDS), EDIPUCRS, PORTO ALEGRE, 2014, P. 37 E SEGUINTES.

http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/Ebooks/Pdf/978-85-397-0736-2.pdf

SUMÁRIO / *CONTENTS*

1 OBJETIVO E CONDIÇÕES DE USO DA PUBLICAÇÃO
PURPOSE AND USE OF THE PUBLICATION ..... **PÁGINA/PAGE 3**

2 COMO OPERA O LivroPlataformaVirtual
VirtualHubBook – HOW IT WORKS ..... **PÁGINA/PAGE 4**

3 PONTOS DE PARTIDA
STARTING POINTS
OLYMPIC AGENDA 2020 ..... **PÁGINA/PAGE 5**

4 PONTOS DE PARTIDA
STARTING POINTS
PIERRE DE COUBERTIN'S KNOWLEDGE TRADITIONS ..... **PÁGINA/PAGE 5**

5 INTRODUÇÃO / INTRODUCTION
NELSON TODT – PRES. COMITÊ BRASILEIRO
PIERRE DE COUBERTIN ..... **PÁGINA/PAGE 8**

6 CONSTRUÇÕES TEÓRICAS
THEORETICAL CONSTRUCTIONS

LAMARTINE DACOSTA
ANA MIRAGAYA
LEONARDO MATARUNA
HEGLISON TOLEDO ..... **PÁGINA/PAGE 11**

7 HISTÓRIA, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA: INTERFACES E MODELOS
HISTORY, SCIENCES AND TECHNOLOGY: INTERFACES AND MODELS

eMUSEU NACIONAL DO ESPORTE
NATIONAL eMUSEUM OF SPORT
Bianca Gama Pena

GALERIA OLÍMPICA
OLYMPIC GALERY
Roberto Gesta de Melo

ATLAS DO ESPORTE NO BRASIL
ATLAS OF SPORT IN BRAZIL
L. DaCosta & A. Miragaya

ARQUIVO NACIONAL
NATIONAL ARCHIVES
Francisco Silva Júnior

PATRIMONIO ESPORTIVO
SPORT HERITAGE
Felipe Tobar

PATRIMONIO ESPORTIVO – Niterói
SPORT HERITAGE – Niterói
Rodrigo Tadini ..... **PÁGINA/PAGE 24**

SUMÁRIO / *CONTENTS*

8 PLATAFORMAS ESPORTIVAS
SPORT HUBS

CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL
VIRTUAL SPORT CENTRE
Laercio Pereira
PLATAFORMA DE ESTUDOS OLÍMPICOS
OLYMPIC STUDIES VIRTUAL HUB
Lamartine DaCosta & Ana Miragaya
PLATAFORMA FAZGAMES
FAZGAMES HUB
M. Turini, C. Zelter, Antônio C. Gomes
FOOTPRINTS – UM LIVRO PLATAFORMA
Footprints – A Hub Book
Leonardo Mataruna & Bianca Gama Pena ..... **PÁGINA/PAGE 32**

9 SPORT TECHS

SPORTVIEW
Cristiano Belém
DIGITALSPORT
Vanessa Francalacci
JFVOLEI
Heglison Toledo ..... **PÁGINA/PAGE 37**

10 TEXTOS COMPLEMETARES
COMPLEMENTARY PAPERS

APPENDIX 1
Bianca Gama Pena
APPENDIX 2
Felipe Tobar
APPENDIX 3
Rodrigo Tadini
APPENDIX 4
Laercio Pereira
APPENDIX 5
Lamartine DaCosta & Ana Miragaya
APPENDIX 6
Cristiano Belem
APPENDIX 7
Vanessa Francalacci
APPENDIX 8
Heglison Toledo ..... **PÁGINA/PAGE 46**



INTRODUÇÃO

“Por mais terríveis que sejam as comoções presentes, o curso da história não pode ficar interrompido, e o Olimpismo entrou para a história”. Esta é uma passagem da circular de 1916 redigida pelo então presidente do Comitê Olímpico Internacional, Pierre de Coubertin. Para ele a história sempre foi “a primeira de todas as ciências em importância e eficácia educativa”.

Coubertin, conhecido como ‘pai’ do Movimento Olímpico moderno, se considerava um ‘pedagogo e humanista’ que explorava os diversos campos da atividade humana. Este ecletismo proporcionou a associação dos Jogos Olímpicos com as ciências.

Para Gustavo Pires, estudioso português, Coubertin teve a inteligência e o discernimento de compreender os sinais dos tempos de forma a cumprir com êxito o projeto em que decidira investir a sua vida. Hoje a tradição de Coubertin das teorias de sustentação dos Jogos Olímpicos – sobretudo a História – manifesta-se pela incorporação de várias áreas de conhecimento na criação de tecnologias aplicadas no esporte. Neste contexto é importante compreender que o efeito da tecnologia no esporte e o papel que este desempenha na nossa sociedade da atualidade.

É a partir dessas constatações que a obra apresentada se desenvolve, considerando experiências que testam e aperfeiçoam os approaches teóricos, tanto da área de Ciências do Esporte como na dos Estudos Olímpicos. Estas proposições teórico-práticas têm a chancela do Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin (CBPC) que apoiou a elaboração deste Livro-Plataforma-Virtual por Lamartine DaCosta e Ana Miragaya, (membros do CBPC desde sua fundação) consolidando uma jornada de elevação da qualidade dos Estudos Olímpicos no Brasil e no exterior.

“Novas Interações Cognitivas e Virtuais das Ciências do Esporte e dos Estudos Olímpicos” é um Virtual-Hub-Book e tem como tema principal as tecnologias e inovações aplicadas ao esporte. Neste sentido a obra tem como guia a Agenda Olímpica 2020 do Comitê Olímpico Internacional (COI), que sugere em suas recomendações que se adotem dispositivos eletrônicos na gestão das entidades relacionadas aos Jogos Olímpicos e ao COI (Virtual Hubs no original), uma opção que motivou ao CBPC a aderir aos estudos de DaCosta & Ana sobre tecnologias no esporte.

Finalmente, cabe destacar que o CBPC com a publicação deste novo livro mante-se nas tradições de Pierre de Coubertin como também as projetam para o futuro, tal como prevê a Agenda Olímpica 2020, emitida no final de 2014.

Aos Editores e autores do livro meu agradecimento pelos contínuos esforços na promoção e qualificação dos Estudos Olímpicos. Aos leitores, o ensejo de uma excelente experiência!
Saudações Olímpicas,

COMITÊ BRASILEIRO
PIERRE DE COUBERTIN

Nelson Todt
Presidente do Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin
Membro do Board do Comitê Internacional Pierre de Coubertin
Coordenador do Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos – PUCRS



INTRODUCTION

As terrible as the present commotions are, the history course cannot be interrupted, and Olympism has entered history". This is a quote from the 1916 Olympic newsletter written by the president of the International Olympic Committee at that time, Pierre de Coubertin. For him, history had always been "the first of all sciences in importance and educational effectiveness".

Coubertin, known as the 'father' of the modern Olympic Movement, considered himself a 'pedagogue and humanist' who explored the various areas of human activity. This eclecticism provided the connection between science and the Olympic Games.

To the Portuguese scholar, Gustavo Pires, Coubertin had the intelligence and the knowledge to understand the signs of the times in order to successfully carry out the project on which he had decided to invest his lifetime. Today the theories that support the Olympic Games are displayed not only by historical facts, but also by the incorporation of several areas of knowledge, which are key factors for the creation of technologies to be applied in sport. In this context, it is important to understand the effect of sports technology and the role it plays in our society today.

This book has been developed considering experiences that test and refine the theoretical approaches in the areas of Sport Sciences and Olympic Studies. These theoretical-practical propositions carry the seal of the Brazilian Pierre de Coubertin Committee (CBPC), which supported the elaboration of this digital platform-based book by Lamartine DaCosta and Ana Miragaya (CBPC members since its foundation), consolidating a journey that seeks the ascension of Olympic Studies in Brazil and worldwide.

"New Cognitive and Virtual Interactions of Sport Sciences and Olympic Studies" is a Virtual-Hub-Book, which has as its main theme the technologies and innovations applied in sport. In this sense, this work is guided by the International Olympic Committee's (IOC) Olympic Agenda 2020, which suggests in its recommendations that electronic devices be used in the management of entities related to the Olympic Games and the IOC ('Virtual Hubs' in the original), an option that motivated CBPC to join DaCosta & Miragaya studies on technologies in sports.
Finally, it should be noted that the Brazilian Pierre de Coubertin Committee, by supporting the publication of this new book, not only continues Baron Pierre de Coubertin's traditions but also strengthens them for the future as highlighted in Olympic Agenda 2020, issued at the end of 2014.

To the editors and authors of this book, my gratitude for your continued efforts to

COMITÊ BRASILEIRO
PIERRE DE COUBERTIN

Nelson Todt
Brazilian Committee Pierre de Coubertin - President

INTRODUÇÃO: IMPACTOS DOS ESTUDOS OLÍMPICOS E DO COMITÊ BRASILEIRO PIERRE DE COUBERTIN - CBPC

INTRODUCTION: IMPACTS FROM OLYMPIC STUDIES AND THE BRAZILIAN COMMITTEE PIERRE DE COUBERTIN - CBPC





ONLINE YouTube *Impacto dos Estudos Olímpicos nas áreas de conhecimento do esporte – Colóquio Porto Alegre 2016*

ONLINE YouTube *Relato 10 anos do CBPC – Nelson Todt Address on CBPC – 10 years 2018*

ONLINE YouTube *International Impacts of Olympic Studies Stephan Wassong and Nuria Puig 2016*

ONLINE YouTube *História do Esporte como Base para as Ciências e Tecnologia do Esporte - Lamartine DaCosta 2018*

2008 2018

CIPC COMITÉ INTERNATIONAL PIERRE DE COUBERTIN LAUSANNE-SUISSE

10 anos

COMITÊ BRASILEIRO PIERRE DE COUBERTIN

6 CONSTRUÇÕES TEÓRICAS

THEORETICAL CONSTRUCTIONS

LAMARTINE DACOSTA, ANA MIRAGAYA,
HEGLISON TOLEDO E LEONARDO MATARUNA

TARGET

Validar em teoria a proposta de integrar as Ciências do Esporte à Tecnologia como apresentado nos capítulos seguintes por práticas de modo a constituir uma linha de base da atualidade e do futuro em termos de intervenções inovadoras nas práticas esportivas em geral e nos Estudos Olímpicos.

The objective here is to theoretically validate the proposal of integration of Sports Sciences to Technology, as shown in the next chapters, by using practices in order to constitute a baseline for today and for the future in terms of innovative interventions in sports practices, in general, and in Olympic Studies.

CONSTRUÇÕES TEÓRICAS PARA A VALIDAÇÃO

THEORETICAL STATEMENTS TO SUPPORT VALIDATION



[Ver seção anterior / *See previous section*]

- Agenda Olímpica 2020
  Olympic Agenda 2020
- História e multidisciplinaridade em Pierre de Coubertin
  History and multidisciplinarity on Pierre de Coubertin
- Rápida consolidação da Era Digital, ou 4.0
  Fast consolidation of Digital Era, i.e. 4.0



STEM sports
science • technology
engineering • math • sports

MIRAGAYA AND DACOSTA SEARCHING PATHWAYS TO VALIDATE SCI & TECH IN SPORTS



BIANCA, LAMARTINE & ANA

Outra forma de validação tem sido desenvolvida por compartilhamentos entre o Museu e entidades similares a museus ou pesquisadores de memória do esporte no sentido de adoção de tecnologias digitais em suas iniciativas. O intercâmbio entre o eMuseu e a Galeria Olímpica (Manaus, Brasil), dirigida por Roberto Gesta de Melo, é um exemplo deste tipo de validação.

A sharing-based approach to this process of validation has also been experienced by the Museum towards similar initiatives of museum and sport historians within the common interest of adoption of digital technologies. The exchange between Museum and Olympic Galery (Manaus, Brazil) under the coordination of Roberto Gesta de Melo is a typical example of this interdependence.



BIANCA, LAMARTINE & GESTA

O processo de validação das ciências do esporte aliadas à tecnologia tem transcorrido na prática pela implementação do projeto "eMuseu Nacional do Esporte"- UERJ". Este empreendimento tem sido gerenciado por Bianca Gama Pena, por meio do qual tem sido testados desde 2017 modos de interação cognitiva e virtual, típicos da chamada Era Digital, nas relações entre história e exposições, coleções, arquivos etc.

The process of validation of Sci & Tech in Sports has been established or strengthened with new evidence or facts that came out of the project "National eMuseum of Sport" – UERJ", managed by Bianca Gama Pena. The implementation of this project has been made through tests since 2017, in which cognitive and virtual interactions are performed in the relationships between history and expositions, collections, archives etc.



A validação do amplo uso da tecnologia no esporte a partir de conhecimentos científicos no escopo da presente narrativa analítica tem sido também desenvolvida por acompanhamento dos empreendimentos das Sport Techs criadas no Brasil por parte dos editores deste LivroPlataformaVirtual, DaCosta & Miragaya, como relacionamento originado de orientações de mestrado e doutorado no Brasil (ver seção 9 adiante). O exemplo da DigitalSport (Santa Catarina, Brasil), dirigida por Vanessa Francalacci é bem característico neste particular. Por sua vez, a validação das atividades das plataformas (Hubs) tem acontecido por simples reconhecimento de resultados desde que foram assumidas nesta revisão por exposição pública notória. A inclusão do Centro Esportivo Virtual - CEV, entidade brasileira dirigida por Laercio Pereira (ver seção 8) exemplifica tal seleção.

THE FIRST PRODUCT OF SPORT TECH
DIGITALSPORT, BRAZIL, 2015

The validation of Sci & Tech composition for sports-based interests has also emerged by a follow-up of Brazilian Sport Techs as created by former Masters and PhD students supervised by DaCosta & Miragaya (see section 9). This is the case of Vanessa Francalacci who created DigitalSport (Santa Catarina, Brazil). In turn, the validation related to Sports Hubs is a simple recognition of results as identified by public exposition. The inclusion of the Virtual Sports Centre - CEV, under thr Direction of Laercio Pereira (section 8), exemplifies such criteria.



Para a validação de práticas de Sci & Tech no esporte há quatro abordagens complementares entre sí para identificar caminhos a seguir.

Four convergent approaches validate practices of Sci & Tech in Sports in order to identify pathways, as follows. The STEM Model is used for the general understanding of technology in its interfaces with scientific knowledge

Linha de base dos projetos e açõespara intervenções e inovação
Baseline of projects and actions for interventions and innovation

Foco na História e na multidisciplinaridade das tradições olímpicas
History and multidisciplinarity from Olympic traditions

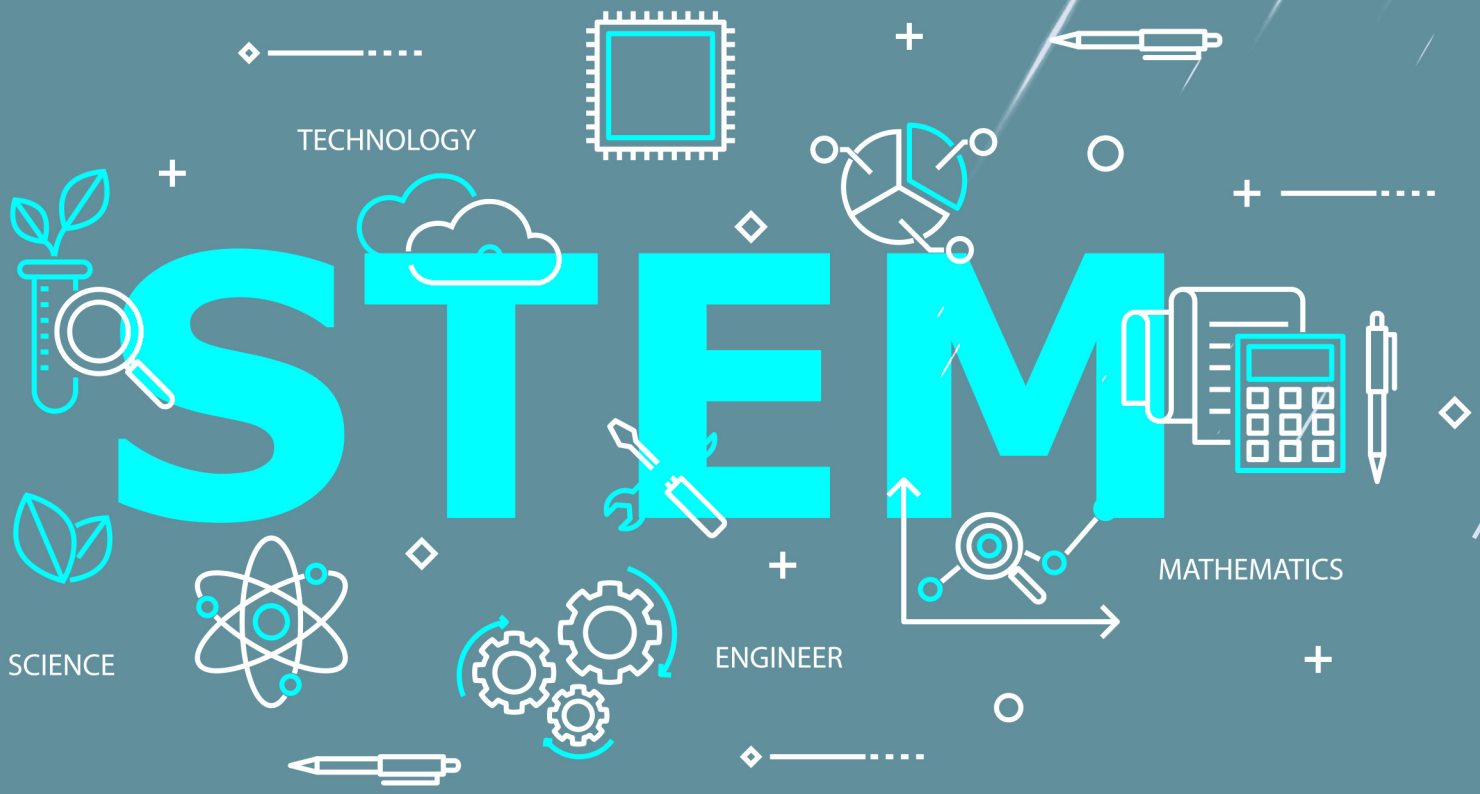


Uso do Modelo STEM para a compreensão geral da tecnologia em suas interfaces com o conhecimento científico
STEM model for the general understanding of technology in its interfaces with scientific knowledge

Construção de modelos específicos para identificação e orientação de interfaces complementares ao modelo STEM
Construction of specific models to identify and guide interfaces as complements of the STEM model

NEXT

Ver a seguir o uso do modelo STEM como linha de base da validação em processo
See next the appropriation of STEM model as a baseline for the process validation



A metodologia STEM é um conceito multidisciplinar que une Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática em um modelo de ensino integrado ou de projetos de intervenção e inovação em diferentes áreas da sociedade e da cultura. Nesta última opção, usa-se também a expressão STEAM, pelo foco adicional nas ARTES.

The STEM methodology is a multidisciplinary concept unifying Sciences, Technology, Engineering and Math in an integrated model of education or in projects of intervention and innovation for different sectors of society and culture. In the last option the term STEAM is also used due to the additional focus on Arts.

STEM: CIÊNCIA PARA SUPERAR OS DESAFIOS DO MUNDO REAL, PETROBRÁS, 2016

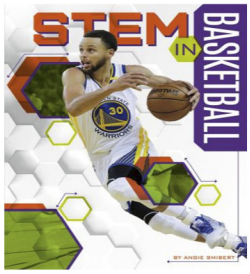
ONLINE LEARN MORE *https://medium.com/petrobras/stem-ciência-para-superar-os-desafios-do-mundo-real-9e2218688af3*

OS ESPORTES STEM AINDA ESTÃO NA FASE EXPERIMENTAL DE DESENVOLVIMENTO

STEM SPORTS ARE STILL IN AN EXPERIMENTAL PHASE OF DEVELOPMENT

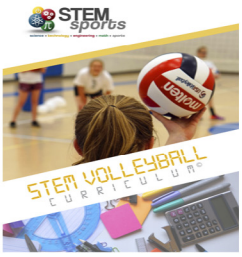
STEM AND SPORT MAKE A GOOD MATCH

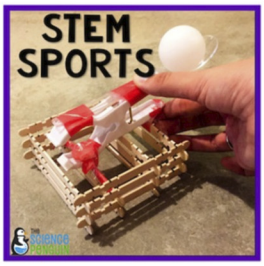
ONLINE LEARN MORE *https://www.middleweb.com/19300/stem-sports-make-good-match/*











STEM SPORT – BASKET BALL AT SCHOOL

ONLINE YouTube *https://www.youtube.com/watch?v=0946zKwKoCI*

EDUCATION OVERVIEW

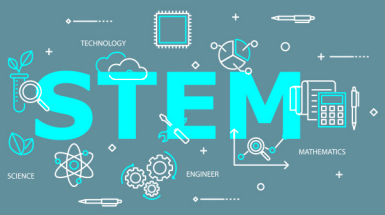
ONLINE YouTube *https://www.youtube.com/watch?v=5GWhwUN9iaY*

PROCESS VALIDATION AHEAD

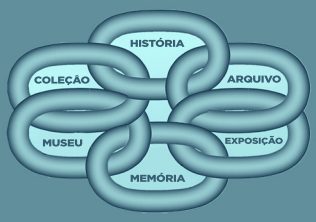
STEM sports
science • technology
engineering • math • sports

No Brasil a tecnologia no esporte é um tema antigo, mas o nexo STEM ainda não foi assimilado. Esta limitação fez o Museu Nacional do Esporte adotar a abordagem STEM como linha de base e inovação para suas atividades em 2018, tendo para isso gerado um modelo complementar e específico para dar impulso ao seu projeto, como veremos a seguir.

The technology of sport is a traditional issue in Brazil among professionals, but the STEM model is yet insufficiently adopted. This limitation brought an opportunity to the National Sports Museum in 2018 to develop a specific STEM-based model to identify and give grounds to interfaces with collaborative institutions and stakeholders, as reported next.



MUSEU NACIONAL DO ESPORTE





MODELO 'CHAMEM'

BASELINE → PROJECT → STAKEHOLDERS → NEW STEM-BASED MODEL

A experiência do eMuseu Nacional do Esporte apoiada pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ definiu seu projeto em bases STEM em 2018, identificando interfaces prioritárias de suas operações futuras com seus 'stakeholders' (adesões e parcerias principais). Criou-se como resultado o modelo CHAMEM, que tem orientado o desenvolvimento de seu projeto na busca de tecnologias avançadas e inovações com significados socioculturais (ver seção 7).

The National eMuseum of Sport with the support of Rio de Janeiro State University – UERJ defined its Project as a STEM-based initiative in 2018, thus identifying main interfaces of future operations with its stakeholders. As a result, the model CHAMEM (acronym elaborated from the expressions Colletion, History, Archive, Memory, Exposition and Museum from Portuguese correspondent words) came into the development of the Museum's Project, now searching for updated technologies and meaningful innovations (see section 7).

PALESTRA NA FGV- RIO DE JANEIRO SOBRE ANTECEDENTESE PERSPECTIVAS DO MODELO CHAMEM, AGOSTO 2018

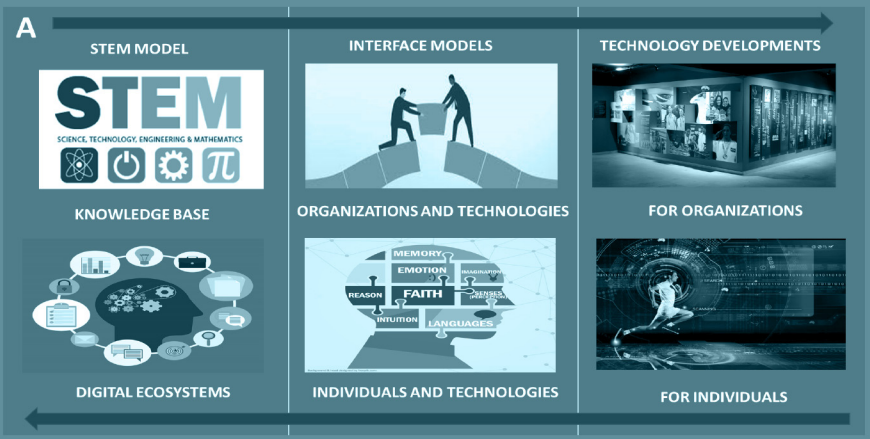
ONLINE YouTube *https://www.youtube.com/watch?time_continue=33&v=_4IGA9rFCh4*

Ao longo da experiência da criação do modelo CHAMEM, a literatura sobre temas correlatos à Tecnologia, à Gestão do Conhecimento e sobre inovações foi sendo consultada de modo a atualizar e dar melhor consistência teórica às práticas levadas a efeito pelo Museu Nacional do Esporte. Assim sendo, construiu-se a matriz "A" que representa a lógica das intervenções do Projeto experimental, considerando a fundamentação STEM, o novo conceito de ecossistema digital (ambiente de inovação incubado pelo Museu) e os modelos complementares ao CHAMEM sobretudo com relação à identificação e operacionalização de interfaces entre stakeholders (organizações e indivíduos). Por seu turno, a matriz "B" que se sucede, detalha com maior especificidade as relações da matriz "A".

During the experiences carried on by the National Museu of Sport based on the CHAMEM model, the technical and scientific literatures were consulted in order to provide updated consistency to those practical interventions. Thus far, matrix "A" was constructed to represent the general foundations of the experimental Project, regarding the STEM-based rationales, the new concept of digital ecosystems (proper conditions for innovation in the Museum's ambience) as well as models derived from the CHAMEM model mostly connected to identification and interfaces among stakeholders (organizations and individuals). In turn, the following matrix "B" emphasizes specific relationships brought into light by matrix "A".

CHAMEM

A



B

STEM MODEL IN SPORTS

STEM
SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING & MATHEMATICS

EXPLICIT KNOWLEDGE

AUTONOMOUS AND DELIMITED AREAS OF KNOWLEDGE

BOOKS, ARTICLES, PAPERS AND REPOSITORIES

UNIVERSITIES, SCHOOL, LABS, RESEARCH CENTERS AND R&D

SPORT ECOSYSTEMS



TACIT AND EXPLICIT KNOWLEDGE MANADEMENT

INTERVENTIONS IN ORGANIZATIONS AND INDIVIDUALS BY PROFESSIONALS, INVENTORS ANS ENTREPRENEURS

STARTUPs AND SPORT TECHs

MEANINGFUL INNOVATIONS

TECHNOLOGY DEVELOPMENTS



DEVELOPMENT OF SOLUTIONS TOWARDS ORGANIZATIONS AND INDIVIDUALS

TACIT AND EXPLICIT KNOWLEDGE MANAGEMENT

CORPORATIONS, TECHNOLOGICAL LABs AND R&D

INNOVATION PROJECTS

STANDARDS AND TRADITIONS → INTERVENTION MODELLING → ENTREPRENEURSHIP AND PROJETCS

DEVELOPMENT OF A BASIC MODEL USING INFORMATION TECHNOLOGY FOR SPORTS MANAGEMENT AND MARKETING IN ARAB SOCIETIES, MIRAGAYA, A. & DACOSTA, L., RESEARCH PAPER, 2007.

http://www.sportsinbrazil.com.br/artigos_papers/developmentofabasicmodel.pdf

THE TRANSFORMATION OF OUR SOCIETY INTO A GLOBAL NETWORK AND ITS IMPACT ON THE OLYMPIC MOVEMENT, DACOSTA, L. & TAVARES, O., INTERNATIONAL OLYMPIC ACADEMY PROCEEDINGS, 2011, P. 150 – 164.

http://www.ioa.org.gr/wp-content/uploads/2016/09/young-participants-2011-38026-600-21.pdf



PERSPECTIVAS DO ESPORTE E DA EDUCAÇÃO FÍSICA COM BASE NA TECNOLOGIA E NA SUSTENTABILIDADE, LAMARTINE DACOSTA. IN "EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE NO SÉCULO XXI", WAGNER NEY MOREIRA (ED), PAPIRUS EDITORA, CAMPINAS, 2015 [LIVRO COMERCIAL]

ALBERTO SANTOS-DUMONT, SPORT AVIATOR AND OLYMPIC HERO, DACOSTA, L. & MIRAGAYA, A., JOURNAL OF OLYMPIC HISTORY, NO. 2, 2016, P. 6 – 13.

http://www.sportsinbrazil.com.br/livros/journal_olympic_history_articles.pdf

LAMARTINE DACOSTA EM INFO30-2017: INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

https://www.youtube.com/watch?v=nJjKfFBlq0o

INFO30 – EVENTO CEV & UNICAMP, 2017

http://cev.org.br/eventos/info30/

THE ROLE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY IN SPORT, KOS, A., WEI, Y., TOMAZIC, S., UMEK, A. PROCEDIA COMPUTER SCIENCE, VOL 129, 2018, P. 489 – 495.

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050918302485

Ver a seguir apreciações adicionais de H. Toledo e L. Mataruna sobre a revisão dos temas da seção 6.

See next H. Toledo's and L. Mataruna's position papers on supportive review of this section.

ESPORTE 4.0: DESENVOLVIMENTO, INOVAÇÕES E A CONSTRUÇÃO DE TEORIAS

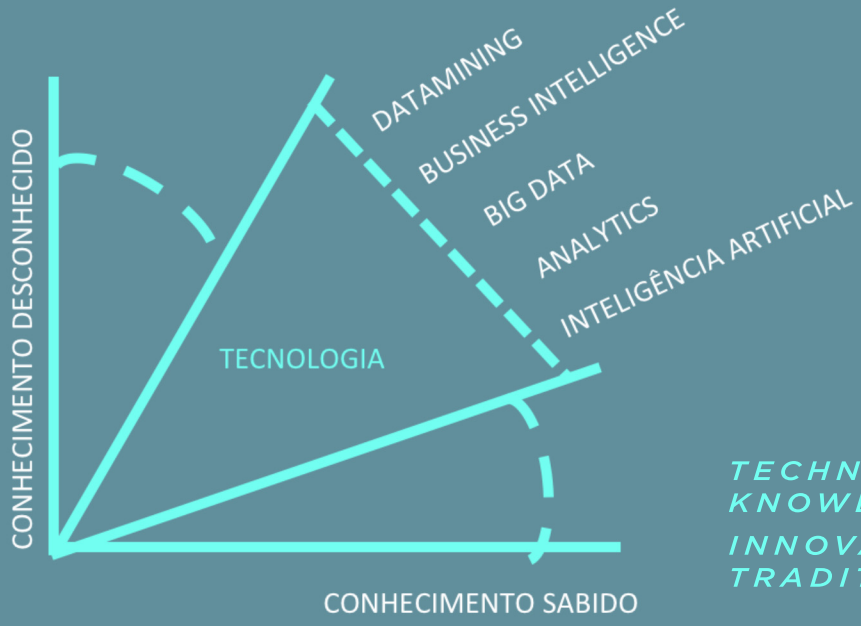
SPORT 4.0: DEVELOPMENT, INNOVATIONS AND THE CONSTRUCTION OF THEORIES

HEGLISON TOLEDO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

O século XXI apresenta um "novo" mundo ao esporte, tendo em vista suas novas formas de ação e conduta. Entretanto, nesta nova era do esporte, o chamado ESPORTE 4.0, ainda não alcançou um repertório teórico capaz de elucidar o momento atual. O esporte, ainda pensado, no âmbito cartesiano, requer uma dimensão atualizada dos componentes sociais, da mesma forma que instrui novos comportamentos e envolvimentos da sociedade como todo.
A indústria 4.0 introduz mudanças profundas e avanços em diversas áreas como biotecnologia, inteligência artificial, nanotecnologia, impressão 3D e diversos outros avanços que deslocam em princípio o entendimento do pretenso ESPORTE 4.0, subentendendo-se também a criação e desenvolvimento de novos modelos de negócios na área das práticas esportivas (ROSSI & MAGNI, 2017; SCHWAB, 2018; SCHWAB, 2016).

Por seu turno, a Gestão do Conhecimento representa um esforço para introduzir questões teóricas aos indicadores e demonstrações de uma construção disruptiva no cenário dos negócios e na economia em geral e no esporte em particular. A Gestão do Conhecimento (GC) pode ser definida como a criação de um contexto organizacional favorável à criação, uso e compartilhamento de informações e da geração de inovações. Estas pressupõem as mais diferentes proposições, implementando análises através de tecnologia, interfaces, plataformas, organização, linguagem e infraestrutura.

Industry 4.0 has been introducing innovations and improvements in several areas such as biotechnology, artificial intelligence, nanotechnology, impression 3D and various other advancements which produce in principle the understanding of the ambitious SPORT 4.0. In other words, the use of knowledge, technology and information systems in the implementation of SPORT 4.0 seeks to integrate services, solutions, connectivity and human-computer interaction. The construction of theories to support SPORT 4.0 proposal presupposes the creation of models of governance that can intermediate future knowledge allowing us to discuss, reflect upon and test practices that can raise sport as a phenomenon to another level.



TECHNOLOGY AND KNOWLEDGE MANAGEMENT: INNOVATIVE KNOWLEDGE VS TRADITIONAL KNOWLEDGE

O uso do conhecimento, tecnologia e sistemas de informação se configura na proposição do modelo de negócio estruturado no conceito do ESPORTE 4.0. Este aparato integra serviços, soluções, conectividade e interação homem-máquina. Em outras palavras, já é possível antecipar que uma das características fundamentais do ESPORTE 4.0 é a existência de uma rede de comunicação mediadora entre a computação e entidades físicas. Em síntese, as interações podem indicar comportamentos futuros integrantes na lógica da customização, personalização, autonomia e eficiência.

Portanto, a construção de teorias para a sustentação da proposta do ESPORTE 4.0 pressupõe um modelo de desenvolvimento em rede que evoluirá para uma base de conhecimento, para a qual nós não estamos todavia preparados, porém a importância de se discutir, refletir e testar práticas sobre essa nova dinâmica, permitirá que o entendimento do fenômeno esporte alcance outro patamar.

REFERÊNCIAS

- ROSSI, M. V. & MAGNI, D. Intellectual Capital and Value Co-Creation: an Empirical Analysis from a Marketing Perspective. The Electronic Journal of Knowledge Management, v. 15, n. 3, p. 147-158, 2017.
- SCHWAB, K & DAVIS, N. Aplicando a Quarta Revolução Industrial. São Paulo: Edipro, 2018.
- SCHWAB, K. A Quarta Revolução Industrial. São Paulo: Edipro, 2016.

INTERAÇÕES COGNITIVAS E VIRTUAIS NO ESPORTE PARALÍMPICO

COGNITIVE AND VIRTUAL INTERACTIONS IN PARALYMPIC SPORT

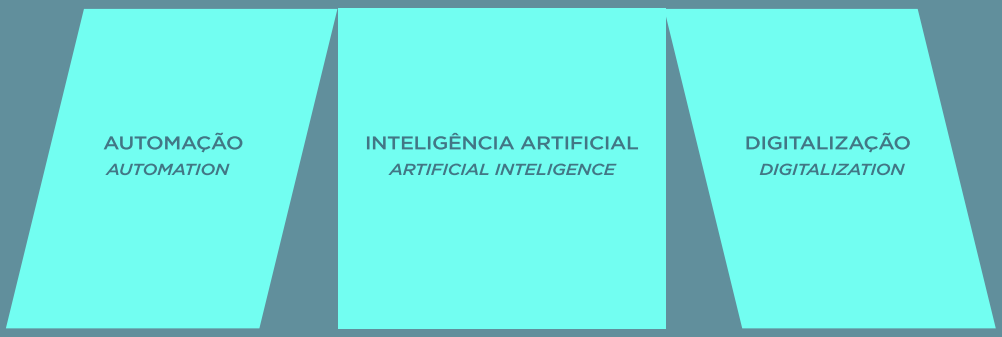
LEONARDO JOSÉ MATARUNA-DOS-SANTOS
AMERICAN UNIVERSITY IN THE EMIRATES, DUBAI/UAE

O esporte paralímpico surgiu a partir de um processo de reabilitação de soldados feridos com lesões medulares pós a Segunda Guerra Mundial e que passaram a se utilizar do exercício físico para a reabilitação. Diante de uma perspectiva de gestão esportiva, pode-se considerar que o médico alemão Sir Ludwig "Poppa" Guttmann objetivou ampliar as perspectivas de tratamento fazendo uso da organização de competições esportivas para estimular a participação e aumentar a adesão ao exercício físico. Na ótica do benchmarking com os Jogos Olímpicos da era moderna, Guttmann buscou a internacionalização e participação de outros países nos jogos que organizava a partir de 1948 no hospital de Stoke Mandeville na cidade de Aylesbury no condado de Buckinghamshire, parte central da Inglaterra.

Utilizando inicialmente apenas materiais médicos destinados aos tratamentos convencionais à época, Guttmann valeu-se de processos de inovação e adaptação de órteses e próteses para proporcionar a realização dos gestos motores dos esportes e atividades físicas propostas, mas ainda despretensioso de marcas, recordes e resultados de alta performance. O desenvolvimento histórico mostra que a proximidade cada vez maior com os Jogos Olímpicos tem gerado uma busca constante de melhores índicies. O esporte de reabilitação e participação fazem parte apenas das etapas iniciais de todo o processo de esportivização da pessoa com deficiência. As etapas iniciais compreendidas pela identificação de atletas e o desenvolvimento das habilidades básicas.

Contudo, a alta performance do esporte paralímpico tem se valido da proximidade das Universidades com as organizações esportivas, leia-se - Comitê Paralímpico Brasileiro – que tem gerando um cenário bem diferenciado do esporte olímpico no país. A junção dos elementos do modelo STEM (Science, Technology, Engineering and Math) tem sido utilizada sem uma sistematização do conhecimento no esporte. A utilização de procedimentos métricos bem próximos da realidade médica e ainda um pouco distante das inovações tecnológicas configura o estágio contemporâneo do esporte paralímpico, que precisa avançar neste cenário. A congruência entre pesquisa e inovação consolida três pilares necessários para avanços do esporte paralímpico, como indica o modelo 'M' ora aqui proposto para incluir (1) automação, (2) Inteligência Artificial e (3) digitalização.

In paralympic sport, the combination of the components of the STEM model (Science, Technology, Engineering and Math) can produce advances in a new systematization of knowledge in this particular sports area. The utilization of metrical procedures, very close to medical reality, but still a little bit distant from technological innovations, sets up a contemporary stage of paralympic sport which needs to advance within this scenario. The congruence between research and innovation consolidates the three pillars which are necessary for the advances of cognitive and virtual interactions in paralympic sport , i.e.: (1) automation; (2) artificial intelligence, and (3) digitalization. These three approaches define a STEM-based model 'M' as a proposal for the generation of new prototypes which can be explored by virtual reality (VR) and augmented reality (AR) by means of Games or social networks.



APLICABILIDADE DO MODELO 'M' A PARTIR DO MODELO 'STEM'

STEM-BASED MODEL 'M' TO IMPROVE PARALYMPIC APPLICABILITY

Diante dessa proposta cabe considerar que até o momento o esporte paralímpico no Brasil consolidou um modelo médico-pedagógico que integra o diagnóstico do quadro da deficiência + a classificação funcional esportiva + quando da utilização de recursos assistidos para competição (cadeiras de rodas ou próteses), meios já existentes ou o desenvolvimento de novos designs + treinamento esportivo aplicado ao desenvolvimento das potencialidades de cada uma das pessoas. A utilização do modelo STEM e seus desdobramentos operacionais para o esporte paralímpico pode permitir que novas tecnologias disponíveis ainda não experimentadas fisicamente façam parte de uma proposta experimental para a geração de novos protótipos.
Tais derivações pressupõem as devidas explorações por realidade virtual (VR) ou realidade aumentada (AR) em forma de Games ou Redes Sociais. Nestas circunstâncias criam-se ecossistemas que possibilitam interações cognitivas e virtuais, objetivo final das interfaces tecnológicas. Em suma, nas interfaces da engenharia e da matemática em congruência com as ciências do esporte se encontra a possibilidade de aplicação do modelo "M", com a utilização dos seus três pilares:

1. Automação → como uma possibilidade de robótica e interação com sistemas computadorizados que possam ampliar as possibilidades físicas, sensoriais e/ou intelectuais das pessoas com deficiências;

2. Inteligência Artificial → associada com o armazenamento e processamento de informações pré-carregadas ou pré-programadas no sistema de inteligência artificial, que se valha de detalhes históricos, de gestão, de dados provenientes de pesquisas anteriores e de tecnologias apropriadas que possam ser ativadas via comandos que identifiquem a necessidade ou não de elementos complementares;

3. Digitalização → atua como uma forma de difusora do conhecimento e armazenadora de novas experimentações, e que seja capaz de sustentar as necessidades de gestão do conhecimento. Armazenar-se-ão marcas, recordes, dados fisiológicos dos atuais atletas paralímpicos e olímpicos de modo que sirvam como referência experimental.

Assim como médicos residentes, por exemplo, já podem treinar para realizar cirurgias de forma imersiva de modo que tenham maior segurança ao realizarem os procedimentos em cenários reais, estudantes de Educação Física e Fisioterapia e treinadores esportivos em formação poder-se-ão utilizar de informações e protótipos digitais ou robóticos em combinação com a inteligência artificial para realizarem treinos, diagnósticos e planos de reabilitação, além de estimativas e planejamento da periodização esportiva.

Como exemplo desse modo de interação, cito o tempo obtido pelo atleta Johnatan Mineiro durante o Circuito Pan-Americano de Paraciclismo de Estrada 2018, que pedalou 79,2km em 2h06min35 e conquistou a primeira colocação pela classe MC5. Juntando seus históricos de treino e competições, seria possível programar testes de protótipos de outras bikes com outros materiais, design, resistências, e gerar experimentações por meio de AR ou VR, para gerar em seguida a automação e testes na prática física, Sendo assim, todos os resultados de testes ficam armazenados, sendo utilizados apenas para retroalimentar o sistema de inteligência artificial e treinar novos profissionais.

Em conclusão, a adoção do modelo STEM e seus desdobramentos de uso específico tende a corroborar também para o desenvolvimento de novas próteses, aprimoramento de metodologias de treinamento e inovações Virtual Hubs, alternativos que poderão ser utilizados dentro de laboratórios, salas de aulas, pistas de treinamentos, piscinas, quadras, entre outros. A migração de VR e AR para ambientes físicos por simuladores virtuais ou robóticos poderá gerar novos avanços para o universo paralímpico ainda não pensados ou planejados.

REFERÊNCIAS

- CPB (2018), Brasil conquista 35 ouros no Pan-Americano de Paraciclismo de Estrada. Disponível em: *http://www.cpb.org.br/noticias/-/asset_publisher/lU3LNvrdeyoz/content/brasil-conquista-35-ouros-no-pan-americano-de-paraciclismo-de-estrada?inheritRedirect=false.* Publicado em 27 de agosto de 2018. Acessado em: 02 de setembro de 2018.
- Jaumann, A. (2018), Future of Robotics & Artificial Intelligence. Disponivel em: *https://www.geospatialworld.net/blogs/future-of-robotics-artificial-intelligence/.* Publicado em 24 de Julho de 2018. Acessado em 01 de setembro de 2018.
- Sachin, A. (2015), A practice-based Model of STEM Teaching. Rotterdan: Sense Publishers.
- Stefane, C.A., Silva, E.M., and Mataruna,, L. (2005). Adapted Sport Paralympics and Special Olympics In: DaCosta, L (Org). Atlas do Esporte no Brasil. 1 ed. Rio de Janiero: Shape, 2005, v.1, p. 645-649.

7 HISTÓRIA, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA: INTERFACES E MODELOS

HISTORY, SCIENCES AND TECHNOLOGY: INTERFACES AND MODELS

eMUSEU NACIONAL DO ESPORTE
NATIONAL eMUSEUM OF SPORT
Bianca Gama Pena

GALERIA OLÍMPICA
OLYMPIC GALERY
Roberto Gesta de Melo

ATLAS DO ESPORTE NO BRASIL
ATLAS OF SPORT IN BRAZIL
L. DaCosta & A. Miragaya

ARQUIVO NACIONAL
NATIONAL ARCHIVES
Francisco Silva Júnior

PATRIMÔNIO ESPORTIVO
SPORT HERITAGE
Felipe Tobar

PATRIMÔNIO ESPORTIVO – NITERÓI
SPORT HERITAGE – NITERÓI
Rodrigo Tadini

MUSEU NACIONAL DO ESPORTE

BIANCA GAMA PENA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UERJ

The Project of the National eMuseum of Sport, a startup supported by the Rio de janeiro State University, aims to develop advanced technologies as well as to act as a Lab to provide solutions to preserve the memory of sports in Brazil and of Olympic heritage in worldwide reach. The experimental phase of this eMuseum took place in the first semester of 2018 when the Project shared the organization of HACKING.RIO – Cluster of Sports, á hackers' competition in which eMuseum's challenges were met by innovative propósals. In the same opportunity, the Brazilian Confederation of Basketball started a joint venture with the eMuseum in order to preserve the memory of this sport by means of a hub of collections identified among athletes and fans. In terms of theoretical background the National eMuseum of Sport is following the rationales of STEM model and CHAMEM model as proposed by their managers and consultants.

FASES DE DESENVOLVIMENTO

O projeto do eMuseu Nacional do Esporte com sede no Rio de Janeiro e no momento operando como uma startup incubada na Universidade de Estado do Rio de Janeiro – UERJ, apoia-se em propostas de uso de tecnologias avançadas e como tal tem funcionado como laboratório experimental para suporte a outras iniciativas de preservação de memória do esporte no Brasil, com aberturas de cooperação com o Movimento Olímpico internacional. Neste sentido as fases de desenvolvimento do eMuseu são as seguinte:

1. Visitas aos museus internacionais tradicionais de esporte e olímpicos bem como observação de modelo de negócios nos parques olímpicos de Barcelona, Londres, Suíça, Áustria, Alemanha, realizadas de novembro de 2016 a maio de 2017, bem como aos museus nacionais nas cidades do Rio de Janeiro (Museu da Confederação Brasileira de Futebol-CBF) e de São Paulo (Museu do Futebol), realizadas em junho de 2017

2. O segundo momento foi registrado a partir de junho de 2017 ao se realizarem reuniões com potenciais colecionadores nacionais que juntos poderiam apresentar a história nacional do esporte: Instituto Galeria Olímpica, Museu Cidade Olímpica da cidade do Rio de Janeiro, Ministério da Defesa com os Museus da Marinha, do Exército e da Aeronáutica, Comissão de Atletas do Ministério do Esporte, Conselho Nacional do Esporte e Comitê Paralímpico Brasileiro.

3. O terceiro momento foi realizado em paralelo ao momento "dois" junto aos parceiros estratégicos: Conselho Federal de Educação Física-CONFEF, Centro Esportivo Virtual, Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico e Arquivo Nacional.

4. O quarto momento entrando no primeiro semestre 2018 foi o desenvolvimento do projeto piloto em parceria com a Universidade Estadual do Rio de Janeiro através do apoio da diretoria de inovação Marinilza Bruno e Laboratório de Tecnologia com Marcia Taborda. Para parceria técnica e de acervo teve início o acordo de cooperação da startup do eMuseu Nacional do Esporte com a Confederação Brasileira de Basketball – CBB juntamente com a UERJ, no sentido de resgatar fatos de memória do basquetebol brasileiro e promover sua preservação por meio de recursos digitais bem como reunindo em local único os acervos pessoais de atletas. A proposta no caso é o de fazer o e-Museu um hub (plataforma) de colecionadores.



MODELO 'CHAMEM' ➡ TECNOLOGIA - INOVAÇÃO



HACKING.RIO representação UERJ, cujo time 'saúde e esporte' desenvolveu soluções operacionais para o eMuseu Nacional do Esporte

Health and Sport Team standing up to represent UERJ at HACKING.RIO

5. Dando continuidade a posta em marcha do eMuseu em fase experimental de operações (projeto piloto) ocorreu no final do primeiro semestre de 2018, ao compartilhar da competição HACKING.RIO – Área Temática Esporte, realizada nos dias 27, 28 e 29 de Julho no Porto Maravilha, área central da cidade do Rio de Janeiro. O HACKING.RIO foi uma competição de hackers, especialistas em tecnologia reunidos em times, desenvolvendo soluções de alto impacto para os desafios reais da sociedade e do mercado do Rio de Janeiro. No evento foram apresentadas diversas soluções para os desafios tecnológicos e gerenciais do eMuseu Nacional do Esporte.

Essas cinco etapas de desenvolvimento permitiram validar as experiências levadas a efeito a criar uma linha de base teórica. Na busca de legitimação teórica das práticas exercidas pela operacionalização inicial do eMuseu considerou-se o modelo STEM de circulação internacional e se adotou o modelo CHAMEM de proposição brasileira para unir interfaces cognitivas e virtuais a partir da história e instrumentos tais como memória, arquivo, exposição, coleção e museu propriamente dito.

QUADRO DE STAKEHOLDERS DO HACKATON 2018 CLUSTER UERJ (REALIZADORES E APOIADORES)

HACKATHON 2018 - PANEL OF STAKEHOLDERS ASSOCIATED TO RIO DE JANEIRO STATE UNIVERSITY - UERJ

EMUSEU NACIONAL DO ESPORTE - PAPER DE BIANCA GAMA PENA, 2018 – APPENDIX 1

VIDEO SOBRE A COMPETIÇÃO E-SPORT HACKATHON – UERJ, 2018

https://www.youtube.com/watch?v=g9UVXrt_T2M&t=33s

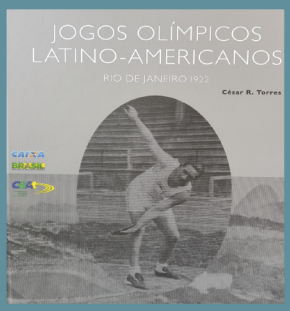
VIDEO SOBRE O PROJETO EMUSEU NACIONAL DO ESPORTE - CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL: MEMÓRIA DO BASQUETEBOL NO BRASIL, 2018

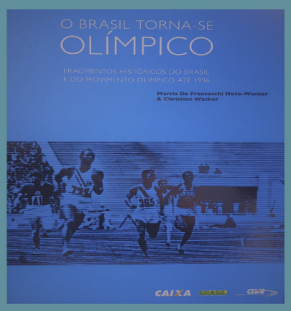
https://youtu.be/JiCVOkfjgg0



GALERIA OLÍMPICA
MANAUS, ESTADO AMAZONAS
ROBERTO GESTA DE MELO

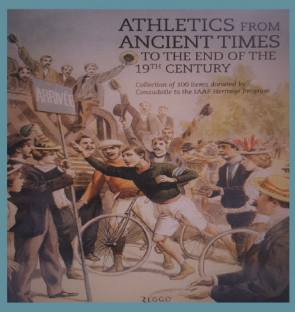
- COLEÇÃO PRIVADA DE MEMORABILIA OLÍMPICA COM 70 MIL PEÇAS INICIADA EM 1980 COM SEDE PRÓPRIA, ORGANIZAÇÃO MUSEOLÓGICA E PROJETOS DE ABRANGÊNCIA REGIONAL, NACIONAL E INTERNACIONAL.
- A COLEÇÃO GESTA DE MELO TEM TIDO ASSESSORIA TÉCNICA DE ESPECIALISTAS NACIONAIS E ESTRANGEIROS SOBRETUDO, PARA ELABORAÇÃO DE ESTUDOS HISTORIOGRÁFICOS DE APOIO AOS PROJETOS DA GALERIA QUE TÊM SE CONCENTRADO EM EXPOSIÇÕES NO BRASIL E NO EXTERIOR.
- O DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO TEM SE DIRECIONADO PARA INTEGRAR A HISTÓRIA DO ESPORTE E DOS JOGOS OLÍMPICOS ÀS NARRATIVAS DE REFERÊNCIA DAS EXPOSIÇÕES AO LONGO DAS DUAS ÚLTIMAS DÉCADAS.



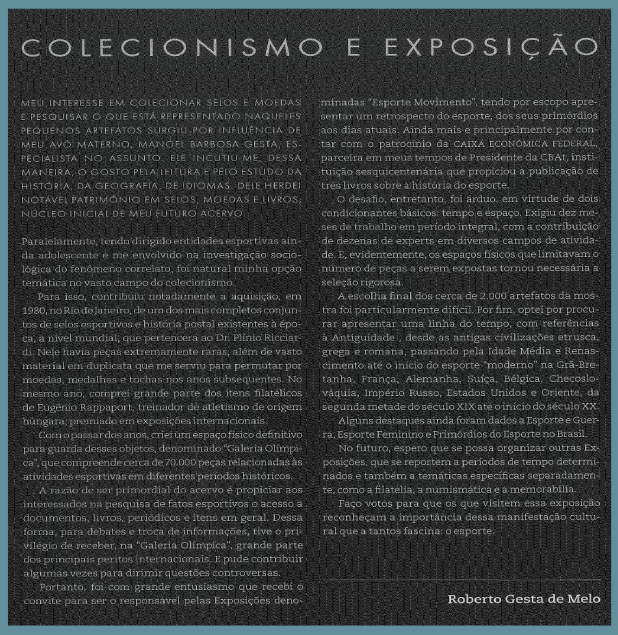


A ANÁLISE DA 'GALERIA OLÍMPICA' USANDO-SE O MODELO 'CHAMEM' MOSTRA O DESDOBRAMENTO DA HISTÓRIA OLÍMPICA EM EXPOSIÇÕES DERIVANDO DESTA RELAÇÃO A PRODUÇÃO DE LIVROS E CATÁLOGOS EM PORTUGUÊS, INGLÊS E ESPANHOL. AS IMAGENS DO LIVROS ABAIXO EXEMPLIFICAM INTERFACES ENTRE AS FUNÇÕES HISTÓRIA, COLEÇÃO E EXPOSIÇÃO, USANDO-SE MÍDIAS TRADICIONAIS.





A COLEÇÃO GESTA DE MELO NA ATUALIDADE ESTÁ BUSCANDO MAIOR ACESSIBILIDADE POR MEIO DA FUNÇÃO MUSEU E PARA ESTE OBJETIVO TEM FEITO NEGOCIAÇÕES PARA UMA ASSOCIAÇÃO COM O eMUSEU NACIONAL DO ESPORTE TENDO EM VISTA POSSIBILIDADES DE USO DE INSTALAÇÕES DO PARQUE OLÍMPICO – RIO DE JANEIRO. O TRABALHO EM PROGRESSO DA GALERIA OLÍMPICA DEVE SE DIRIGIR PORTANTO PARA MÍDIAS DIGITAIS COMPLETANDO ASSIM NO BRASIL SEUS AVANÇOS NO EXTERIOR COMO EXPOSIÇÃO EM BARCELONA 2012 E MEMÓRIA DA IAAF 2018.



COLECIONISMO E EXPOSIÇÃO

MEU INTERESSE EM COLECIONAR SELOS E MOEDAS E PESQUISAR O QUE ESTÁ REPRESENTADO NAQUELES PEQUENOS ARTEFATOS SURGIU POR INFLUÊNCIA DE MEU AVÔ MATERNO, MANOEL BARBOSA GESTA, ES-PECIALISTA NO ASSUNTO. ELE INCUTIU-ME, DESSA MANEIRA, O GOSTO PELA LEITURA E PELO ESTUDO DA HISTÓRIA, DA GEOGRAFIA, DE IDIOMAS. DELE HERDEI NOTÁVEL PATRIMÔNIO EM SELOS, MOEDAS E LIVROS, NÚCLEO INICIAL DE MEU FUTURO ACERVO.

Paralelamente, tendo dirigido entidades esportivas ainda adolescente e me envolvido na investigação socio-lógica do fenômeno correlato, foi natural minha opção temática no vasto campo do colecionismo.

Para isso, contribuiu notadamente a aquisição, em 1980, no Rio de Janeiro, de um dos mais completos conjun-tos de selos esportivos e história postal existentes à épo-ca, a nível mundial, que pertenceu ao Dr. Plínio Ricciar-di. Nele havia peças extremamente raras, além de vasto material em duplicata que me serviu para permutar por moedas, medalhas e tochas nos anos subsequentes. No mesmo ano, comprei grande parte dos itens filatélicos de Eugênio Rappaport, treinador de atletismo de origem húngara, premiado em exposições internacionais.

Com o passar dos anos, criei um espaço físico definitivo para guarda desses objetos, denominado "Galeria Olímpi-ca", que compreende cerca de 70.000 peças relacionadas às atividades esportivas em diferentes períodos históricos.

A razão de ser primordial do acervo é propiciar aos interessados na pesquisa de fatos esportivos o acesso a documentos, livros, periódicos e itens em geral. Dessa forma, para debates e troca de informações, tive o pri-vilégio de receber, na "Galeria Olímpica", grande parte dos principais peritos internacionais. E pude contribuir algumas vezes para dirimir questões controversas.

Portanto, foi com grande entusiasmo que recebi o convite para ser o responsável pelas Exposições deno-minadas "Esporte Movimento", tendo por escopo apre-sentar um retrospecto do esporte, dos seus primórdios aos dias atuais. Ainda mais e principalmente por con-tar com o patrocínio da CAIXA ECONÔMICA FEDERAL, parceira em meus tempos de Presidente da CBAt, insti-tuição sesquicentenária que propiciou a publicação de três livros sobre a história do esporte.

O desafio, entretanto, foi árduo, em virtude de dois condicionantes básicos: tempo e espaço. Exigiu dez me-ses de trabalho em período integral, com a contribuição de dezenas de experts em diversos campos de ativida-de. E, evidentemente, os espaços físicos que limitavam o número de peças a serem expostas tornou necessária a seleção rigorosa.

A escolha final dos cerca de 2.000 artefatos da mos-tra foi particularmente difícil. Por fim, optei por procu-rar apresentar uma linha do tempo, com referências à Antiguidade, desde as antigas civilizações etrusca, grega e romana, passando pela Idade Média e Renas-cimento até o início do esporte "moderno" na Grã-Bre-tanha, França, Alemanha, Suíça, Bélgica, Checoslo-váquia, Império Russo, Estados Unidos e Oriente, da segunda metade do século XIX até o início do século XX.

Alguns destaques ainda foram dados a Esporte e Guer-ra, Esporte Feminino e Primórdios do Esporte no Brasil.

No futuro, espero que se possa organizar outras Ex-posições, que se reportem a períodos de tempo determi-nados e também a temáticas específicas separadamen-te, como a filatelia, a numismática e a memorabilia.

Faço votos para que os que visitem essa exposição reconheçam a importância dessa manifestação cultu-ral que a tantos fascina: o esporte.

Roberto Gesta de Melo

Collection & Exposition according to conceptions and interfaces experienced by Roberto Gesta de Melo, 2016

Em janeiro – abril de 2015 a CAIXA Cultural reuniu duas mil peças da Coleção Galeria Olímpica de Roberto Gesta de Melo, considerada uma das maiores do mundo. O evento teve lugar em Brasília, onde quatro galerias de espaço exibiram selos, moedas, medalhas originais, tochas, chuteiras, troféus, cartazes, fotografias e documentos. Na ocasião atletas de renome como Sergei Bubka (salto com vara) e Terezinha Guilhermina (velocista paraolímpica) deram testemunhos sobre as relações entre memória do esporte e sua preservação em espaços públicos.

SERGEI BUBKA AND TEREZINHA GUILHERMINA

ONLINE YouTube *https://youtu.be/KLoOQKuaWDk*



EXPOSIÇÃO “ESPORTE MOVIMENTO” EM SÃO PAULO 2014

ONLINE YouTube *https://youtu.be/itGQ6_e1ct8*

ROBERTO GESTA FALA SOBRE COLECIONISMO, 2014

ONLINE YouTube *https://youtu.be/o1h4iR6OIGE*

JORNAL DA GAZETA / SÃO PAULO - EXPOSIÇÃO E COLEÇÃO DE RELÍQUIAS DO ESPORTE, 2014

ONLINE YouTube *https://www.youtube.com/watch?v=3GpATaNZa8E*

EXPOSIÇÃO “ESPORTE MOVIMENTO” EM SÃO PAULO 2014

ONLINE LEARN MORE *https://youtu.be/itGQ6_e1ct8*

ATLAS DO ESPORTE NO BRASIL

LAMARTINE DACOSTA (ORG) & ANA MIRAGAYA (ED)



A OBRA SÍNTESE DA MEMÓRIA DO ESPORTE, EDUCAÇÃO FÍSICA E LAZER ATIVO EM ABRANGÊNCIA NACIONAL MAPEOU ATIVIDADES FÍSICAS POR REGIÕES E LINHA DO TEMPO LOCAL NAS DIMENSÕES TERRITORIAIS DO BRASIL. COM 420 AUTORES VOLUNTÁRIOS, O ATLAS TEVE NOVE EDITORES VOLUNTÁRIOS E UMA ORGANIZAÇÃO DE COLETA DE INFORMAÇÕES E DE ORGANIZAÇÃO DE TEXTOS (EM PORTUGUÊS E RESUMOS EM INGLÊS) PARA APOIO POSTERIOR A ESTUDOS DA HISTÓRIA DO ESPORTE EM ÂMBITO NACIONAL E LOCAL.

Lançado em 2005 após três anos de trabalho, o Atlas circulou inicialmente em papel (950 paginas duplas com cinco kg de peso) posteriormente transformando-se numa plataforma digital com acesso livre constituindo então um meio interativo com todos os módulos do modelo CHAMEM, como se pode acompanhar em:

ONLINE LEARN MORE *www.atlasesportebrasil.org.br*



ACERVO MARIA LENK – ARQUIVO NACIONAL

FRANCISCO SILVA JÚNIOR

A MEMÓRIA DA VIDA E OBRA DE MARIA LENK, ÍCONE DO OLIMPISMO NO BRASIL E ATLETARECORDISTA MUNDIAL EM NATAÇÃO, ESTÁ REUNIDA EM 10 MIL DOCUMENTOS QUE ESTÃO SENDO COLOCADOS SOB GUARDA E ORGANIZAÇÃO DO ARQUIVO NACIONAL, SEGUNDO PROJETO DIRIGIDO POR FRANCISCO SILVA Jr., COM APOIO PRELIMINAR DO eMUSEU NACIONAL DO ESPORTE. A PARTIR DESSA INICIATIVA SILVA JUNIOR, SOBRINHO DE MARIA LENK, ESTÁ REORIENTANDO SEU PROJETO PARA ABRIGAR OUTROS ACERVOS E COLEÇÕES DO ESPORTE BRASILEIRO PARA UM SETOR ESPECIALIZADO DO ARQUIVO NACIONAL.

ALÉM DA RELAÇÃO DA MEMÓRIA EM FOCO COM O MÓDULO 'ARQUIVO', OS DOCUMENTOS DO ACERVO MARIA LENK FORAM DIRECIONADOS PARA A PRODUÇÃO DE UM LIVRO PELO HUB DACOSTA&MIRAGAYA SOBRE A VIDA E OBRA DA NADADORA. ATÉ 2017 O ACERVO ESTEVE SOB GUARDA DO INSTITUTO 'CORRER BEM', NO RIO DE JANEIRO, E CURADORIA DE LAMARTINE DACOSTA.



PATRIMÔNIO ESPORTIVO

FELIPE TOBAR

- Há uma crescente tendência de patrimonialização do esporte (Sport Heritage) como solução para legados e 'LUGARES DE MEMÓRIA' como estádios, clubes, práticas tradicionais, regiões, clusters, Copa do Mundo Futebol, Jogos Olímpicos etc, observando-se preservação e ganhos econômicos, vis-à-vis turismo e certas formas de lazer. Esta tendência é internacional e pressupõe constituir proximamente uma das interfaces principais da História do Esporte e das áreas de conhecimentos do modelo CHAMEM.

- Felipe Tobar, brasileiro de Santa Catarina, Brasil, está cursando doutorado na nova área de Patrimônio Esportivo na Clemson University (EE.UU.) sob orientação de Greg Ramshaw, prestigiado líder acadêmico da nova especialização esportiva. Tal formação pioneira deverá trazer, portanto, contribuições inovadoras aos projetos esportivos advindos da adoção de novas tecnologias.



RODRIGO TADINI

- Outra pesquisa em andamento com foco no Patrimônio Esportivo está sendo desenvolvida por Rodrigo Tadini, brasileiro professor da Universidade Federal Fluminense e doutorando em Turismo na Universidade de Guadalajara, México. O tema da tese de Tadini é a cidade de Niterói, Estado do Rio de Janeiro, que historicamente tem funcionado como um LUGAR DE MEMÓRIA e cluster esportivo podendo potencialmente tornar-se patrimônio público esportivo, como também um atrativo cultural e esportivo do Brasil. As fontes de Tadini residem sobretudo na história do esporte, antecipando mais uma contribuição de experiência relacionada ao modelo CHAMEM.

- Em setembro de 2018, Tadini apresentou um relatório preliminar de sua pesquisa na Academia Olímpica Internacional – IOA (Estágio de Pós Graduação), na cidade de Olympia, Grécia, destacado LUGAR DE MEMÓRIA do esporte em perspectiva Internacional. O appendix 4 apresenta o paper posto para discussão na IOA.

OFFLINE LEARN MORE SPORT HERITAGE – NITERÓI, RODRIGO TADINI, 2018, APPENDIX 3

8 PLATAFORMAS ESPORTIVAS

SPORT HUBS

CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL
VIRTUAL SPORTS CENTRE
Laercio Pereira

PLATAFORMA DE ESTUDOS OLÍMPICOS
OLYMPIC STUDIES VIRTUAL HUB
Lamartine DaCosta & Ana Miragaya

PLATAFORMA FAZGAMES
FAZGAMES HUB
M. Turini, C. Zelter, Antônio C. Gomes

FOOTPRINTS – Um Livro Plataforma
Footprints – A Hub Book
Leonardo Mataruna & Bianca Gama Pena

CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL – CEV
Laercio Elias Pereira

O Centro Esportivo Virtual – CEV, criado em 1996 e sediado no Brasil, é um sítio de gestão do conhecimento baseado em comunidades virtuais (total de 130 grupos em 2018) em Educação Física, Esportes, Lazer e Dança, que tem o objetivo de ser a porta de entrada e área de trânsito para o intercâmbio de informação esportiva nacional e internacional, atendendo desde esportistas e estudantes com interesse geral até pesquisadores e profissionais das várias áreas do conhecimento, interessados nas ciências do esporte, nas atividades físicas e na dança. O CEV opera basicamente com comunidades e informações disponibilizadas a partir de seu sítio na Internet. As comunidades virtuais são em princípio compreendidas como um grupo de pessoas ligadas entre si por interesses comuns interagindo de forma digital. Portanto, baseando-se em pessoas (vetores de tecnologia) o CEV conta com a colaboração tanto de especialistas - dataminers que alimentam os bancos de dados e administradores dos grupos de discussão – como de visitantes que encontram, em cada página e em cada grupo, um mecanismo de interação para comentar, sugerir e/ou acrescentar informação. A sustentação dessas interações é feita por meio de um repositório que em 2018 possuía 59.000 documentos (livros, teses, vídeos, periódicos e trabalhos apresentados em congressos).



Laercio Pereira, founder of CEV

The Centro Esportivo Virtual (Virtual Sports Center – CEV) is a site that manages knowledge of physical education, sports and leisure through virtual communities. Its objective is to be not only a front door but also a transit area for the interchange of national and international information on sports. The CEV sees to the interests of sports people, students, researchers and professionals of the various areas of knowledge, engaged in sports sciences, in physical activities and in dance. CEV was created in 1996 as part of a post-graduate research at the Faculdade de Educação Física da Universidade de Campinas (School of Physical Education of University of Campinas, São Paulo).

Em resumo, o CEV representa na prática a concepção de “plataforma digital” (Virtual Hub), um meio avançado de gestão que o Comitê Olímpico Internacional tem indicado desde 2014 como um instrumento apropriado para o desenvolvimento das entidades esportivas olímpicas nas relações com instituições da sociedade em geral. Acrescente-se, neste propósito, que a gestão em plataforma não somente organiza fluxos de informação mas também faz conexões entre entidades associadas para o compartilhamento de ações e para o estabelecimento de processos de decisão sobre intervenções de interesse comum. Assim sendo, foi a vocação voltada predominantemente para a ciência da informação que pautou a criação do CEV e o seu desenvolvimento até a atualidade, resultando num status de “Scientific Hub” pelo seu alcance multisciplinar

Summarizing, the CEV is a typical representation of 'virtual hub', an updated instrument of management that the International Olympic Committee-IOC has been promoting beginning in 2014 in favor of a better relationship between the IOC and other organizations from Society. Moreover, the management and scientific hubs do not only deal with information but also with decision processes. Again it was the original capability to manage information that brought up CEV and it is still active today, resulting in a status of Scientific Hub in reason of its multidisciplinary outreach.

OFFLINE LEARN MORE APPENDIX 4 – HISTORIOGRAFIA DO CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL, LAERCIO PEREIRA, 2018

CONTRIBUIÇÕES HISTÓRICAS SOBRE O CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL

Historical contributions from the Virtual Sports Centre

20 ANOS DO CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL, LAERCIO PEREIRA, 2016

ONLINE YouTube *http://cev.org.br/biblioteca/20-anos-de-centro-esportivo-virtual*

PORTAL COLABORATIVO RECEBE CERCA DE CINCO MIL VISITAS DIÁRIAS, REVISTA EF, N.60, CONFEF, 2017

ONLINE PDF *http://www.confef.org.br/extra/revistaef/arquivos/2016/N60_JUNHO/17_CENTRO_ESPORTIVO_VIRTUAL.pdf*

JUCA KFOURI ENTREVISTA LAERCIO PEREIRA SOBRE O CEV

ONLINE YouTube *http://cev.org.br/biblioteca/juca-entrevista-laercio-elias-pereira/*

VICTOR MATSUDO RELATA SOBRE CBCE E CEV

ONLINE YouTube *http://cev.org.br/biblioteca/a-criacao-colegio-brasileiro-ciencias-esporte/*

LAMARTINE DACOSTA ANALISA CEV NA ÓTICA DA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO NO ESPORTE

ONLINE YouTube *http://cev.org.br/biblioteca/inovacao-em-educacao-fisica-e-esporte*

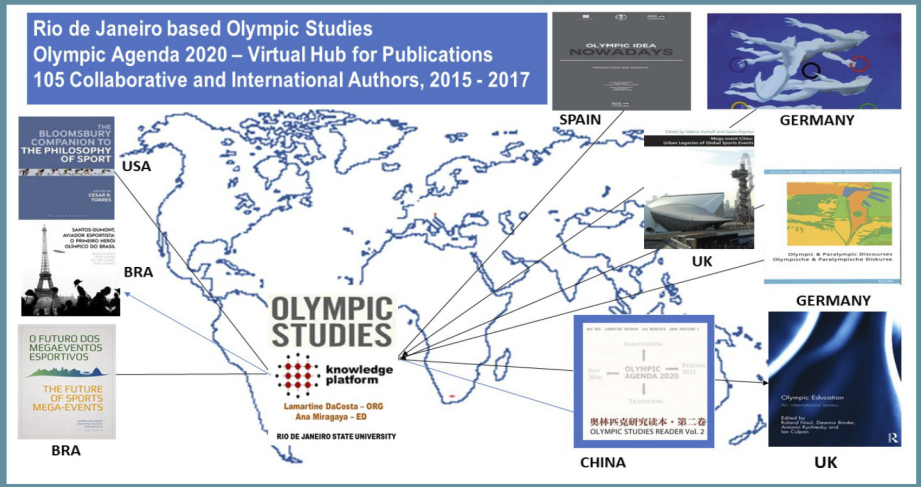
CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL, ATLAS DO ESPORTE NO BRASIL, CONFEF, 2005, P. 769 – 770.

ONLINE PDF *http://cev.org.br/biblioteca/centro-esportivo-virtual-150-cev/*

PLATAFORMA DE ESTUDOS OLÍMPICOS

OLYMPIC STUDIES VIRTUAL HUB

Lamartine DaCosta & Ana Miragaya



A PLATAFORMA DE CONHECIMENTOS (VIRTUAL HUB) EM ESTUDOS OLÍMPICOS SOB LIDERANÇA DE DACOSTA&MIRAGAYA, COM SEDE NA UERJ E NA UNESA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, FOI A PRIMEIRA RESPOSTA BRASILEIRA À AGENDA OLÍMPICA 2020 DO COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL QUE ESTABELECEU DIRECIONAMENTOS PARA O FUTURO DOS JOGOS OLÍMPICOS EM 2014. NO TRIÊNIO SEGUINTE ESTE DISPOSITIVO MOBILIZOU 105 AUTORES DE 20 PAÍSES (50% BRASILEIROS) DE VÁRIAS ÁREAS DE CONHECIMENTO INCLUINDO HISTORIOGRAFIA. NA FASE ATUAL O HUB OLYMPIC STUDIES OPERA COMO MODELO DE PLATAFORMA (Hub) PARA INTERVENÇÕES DO eMUSEU NACIONAL DE ESPORTE E DEMAIS PROJETOS A ELE RELACIONADOS.

OFFLINE LEARN MORE APPENDIX 5 – REPORT ON OLYMPIC STUDIES VIRTUAL HUB 2015 – 2017
RELATÓRIO SOBRE A PLATAFORMA VIRTUAL ESTUDOS OLÍMPICOS 2015 - 2017

Marcio Turini
Carla Zeltzer
Antônio F. O. Ramos

PLATAFORMA FAZGAME

O acesso a hiperdocumentos e vídeos, mecanismos de pesquisa, softwares e aplicativos pressupõe novas formas de raciocínio e de conhecimento. Na prática da Educação Física e dos Esportes as experiências corporais são carreadas por valores sociais que podem e devem ser refletidos e compreendidos de forma pedagógica. O uso de jogos e plataformas digitais tem se manifestado no contexto da educação como se pode apreciar nos exemplos de intervenção e de pesquisas como se segue.

FAZGAME HUB: DIGITAL PLATFORM FOR GAMES AND PROMOTION OF SPORT AND OLYMPIC VALUES

The access to hyper documents and videos, research mechanisms, softwares and apps presuppose new forms of reasoning and knowledge. In physical education and sports, body experiences are carried up by social values that can and should be reflected upon and understood from a pedagogical viewpoint. The use of games and digital platforms has appeared within the context of education as it can be seen in the examples of intervention and research as follows.

HOW IT WORKS

CRIAÇÃO, COMPARTILHAMENTO E PUBLICAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS

ONLINE YouTube *https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&v=pU953wrg-KE*

EXPERIÊNCIA EM PROJETOS

ONLINE LEARN MORE *https://www.fazgame.com.br/*

ABORDAGENS TEÓRICAS SOBRE JOGOS EDUCATIVOS, M. TURINI, 2016
ABSTRACT OF DOCTORAL THESIS ON GAMES, M. TURINI, 2016

http://cev.org.br/biblioteca/jogos-digitais-como-ferramenta-educacional-para-contextualizar-conhecimentos-e-valores-vivenciados-na-educacao-fisica/

ABORDAGENS TEÓRICAS: WEBGAMES COM O CORPO / INFO30 - CEV GISELE M. SCHWARTZ, 2017

http://cev.org.br/biblioteca/jogos-digitais-como-ferramenta-educacional-para-contextualizar-conhecimentos-e-valores-vivenciados-na-educacao-fisica/

FOOTPRINTS – UM LIVRO PLATAFORMA
FOOTPRINTS – A SCI-HUB BOOK

Leonardo Mataruna-Dos-Santos & Bianca Gama Pena



O livro é uma coletânea de textos que representa uma plataforma conectada com especialistas da academia e do setor de eventos para com gestores do setor público ou privado. Temas que compõem a obra como regeneração urbana, sustentabilidade, inovações, marcas dos eventos esportivos, visões dos patrocinadores oficiais, casas de hospitalidades etc revelam-se por poderem potencialmente mudar o esporte, embrião principal do evento, para ator coadjuvante no futuro, entre tantas outras tendências. Exemplos surgem da prática em 82 capítulos, 124 autores, 1596 textos tais como dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos de Munique, Atenas, Torino, Pequim, Vancouver, Londres, Sochi, Rio, e Tokyo, incluindo o Mundial de Futebol na África do Sul e do Brasil. Essas contribuições trazem à luz footprints (pegadas) dos impactos, dos legados, de forma sintética e direta, com resumos em três línguas, português, inglês e espanhol, com textos completos em inglês e português. Cada capítulo é composto de quatro itens: a introdução, para familiarizar o leitor com o tema; a discussão para promover uma reflexão sobre o assunto; os footprints que apresentam lições aprendidas, sejam positivas ou negativas, e finalmente considerações futuras.

This book is a collection of texts that represents a sci-hub channel between academia and corporation experts to public or private sector managers. Diverse themes in the Mega Events sector make up the work such as urban regeneration, sustainability, innovations, sports event branding, visions of sponsors, the rush of hospitality houses etc, all able to change the 'sport' embryo from the event to a supporting actor in the future. Examples come from practice in 82 chapters, 124 authors from 70 Universities, in 1596 pages, such as the Olympic and Paralympic Games in Munich, Athens, Torino, Beijing, Vancouver, London, Sochi, Rio, Tokyo as well as the World Football Cup in South Africa and Brazil. Representation of footprints, i.e. impacts and legacies, are brought up quickly and directly. All contributions are presented with summaries in three languages: Portuguese, English and Spanish, with full texts in English and Portuguese. Each chapter is composed of four items: introduction, to familiarize the reader with the theme; discussion to promote a reflection on the subject; footprints that present lessons learned, whether positive or negative, and future considerations, which that is a kind of knowledge management associated with counseling or intervention needs in future editions of mega-events.

MATARUNA-DOS-SANTOS, L. J. & PENA, B.G. MEGA EVENTS FOOTPRINTS:
PAST, PRESENT AND FUTURE.
RIO DE JANEIRO: ENGENHO, 2017.

https://www.researchgate.net/publication/319623162_Mega_Events_Footprints_Past_Present_and_Future

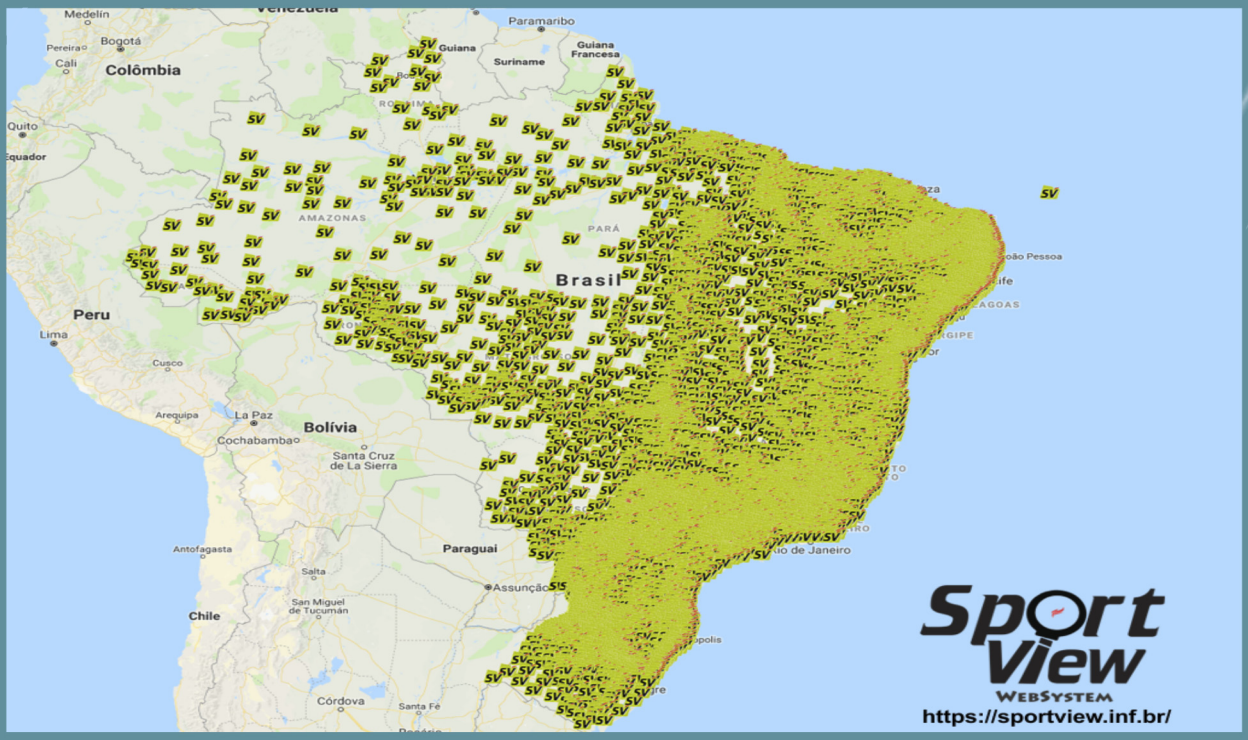


9 SPORT TECHS

SPORTVIEW
Cristiano Belém

DIGITALSPORT
Vanessa Francalacci

JFVOLEI
Heglison Toledo



SPORTVIEW

CRISTIANO BELÉM

MATRIX CONCEITUAL – *CONCEPTUAL MATRIX* *GEOTECNOLOGIAS NO ESPORTE*				
TEMA THEME	**LOCAL EVENTO DATE**	**COMENTÁRIOS WHAT**	**LINKS**	**TIMELINE**
SAM RIO **Filme produzido para o Projeto SAM RIO** Lamartine DaCosta, Ana Maria Miragaya, Cristiano Belem, Andre Augusto Gavlak, Vicente Ambrosio, Claudio Boschi, Bruno Padovano, Antonio Bittencourt, Arianne Reis, Fernando Telles, João Nelson Santos	**APRESENTAÇÃO DO PROJETO** Introducing SAM RIO Global City as a Socio-environmental Legacy from Rio de Janeiro 2016 Olympic Games - Analysis of Climate Changes and of Populations at Risk for Pre-event Planning / University of East London, March, 2011	Participação do projeto através da construção dos mapas e análises geoespaciais do território proposto para a megacity SAM RIO. O mapas e o filme foram utilizados na apresentação do Prof. Dr. Lamartine Da Costa março de 2011 na University of East London.	https://youtu.be/7uT8s2M9BSE	2011
The Urban Environment Occupation of the future Olympic Park Region Rio 2016	*International Conference: Olympic Legacies and Impacts of Mega-Events on Cities to be held at the University of East London/ Set 2013*	Apresentação de trabalho e do filme na University of East London/ Set 2013 referente a conteúdo da tese de doutorado, que utiliza as geotecnologias como recurso metodológico de análise da mudança na ocupação urbana no entorno do Parque Olímpico Rio 2016,	https://www.youtube.com/watch?v=onOhvyJGS3c&t=2s	2013
Urbanization, climate change and anthropogenic impacts case study on location of sporting events of Olympic Games Rio 2016	*International Conference: Olympic Legacies and Impacts of Mega-Events on Cities to be held at the University of East London/ Set 2013*	Apresentação de trabalho e do filme na University of East London/ Set 2013 referente a conteúdo da tese de doutorado, que utiliza as geotecnologias como recurso metodológico para apresentação de estudo de previsão e análise da temperatura nos sítios olímpicos .	https://www.youtube.com/watch?v=ent2UDKvi0Q&t=6s	2013
"Sustentabilidade e Ocupação Urbana dos Jogos Olímpicos 2016" Apresentação ALERJ 20_05_2015	Lançamento do livro Futuro dos Megaeventos Esportivos_ALERJ_RJ/demonstração da metodologia da geoinformação/Maio 2015	Apresentação na ALERJ de tema relativo as análises realizadas na Tese de doutorado sobre a mudança do uso e ocupação do solo urbano no entorno do Parque Olímpico Rio 2016.	https://www.youtube.com/watch?v=f40lf6KaO3M&t=66s	2015

PROJETO MAPA DOS INDICADORES DO ESPORTE NOS MUNICÍPIOS DO ESPÍRITO SANTO

Reconhecimento do uso das geotecnologias e validação do uso de recursos da web para coleta de dados do esporte e lazer com a utilização da plataforma SportView e APP SV

TEMA THEME	LOCAL EVENTO DATE	COMENTÁRIOS WHAT	LINKS	TIMELINE
Filme de divulgação do Projeto Mapa dos Indicadores do Esporte nos Municípios do ES	CEFD_UFES_CNPq_FAPES _Vitória/Projeto Mapa do Indicadores do Esporte/Jan_2016	Filme aborda os objetivos e propostas do Projeto. Descrição do Projeto Piloto e a testagem das ferramentas e das metodologias em Vitória no Brasil e Oeiras em Portugal, parceria com Faculdade de Motricidade Humana da Univ. de Lisboa e foco do estudo do pós-doutoramento do pesquisador.	https://www.youtube.com/watc?v=k6xcQq9nCJC	2016
Curso a Decisão em Desporto e a Georreferênciação	UFES_Vitória/Curso a Decisão em desporto e a Georreferência /Maio 2016	Curso promovido pelo Projeto com os professores Dr. Luis Miguel Cunha FMH – Universidade de Lisboa Dr. Cristiano M. Belem – Projeto Mapa dos Indicadores do Esporte.	https://www.youtube.com/watc?v=YeKtxz8mcco	2016
"Um olhar no território do esporte e das práticas corporais em Vitória"	UFES_Vitória-ES/ 13° Semana Estadual de Ciência, Tecnologia & Inovação/ Out 2016	Apresentação do Projeto Piloto no I Seminário Capixaba de Geoinformação & Esporte – 13° Semana Estadual de C, T & I	https://www.youtube.com/watc?v=jAyuR=FwMvk&t=11s	2016
I Seminário Capixaba de Geoinformação & Esporte – 13° Semana Estadual de C, T & I.	UFES_Vitória-ES/ 13° Semana Estadual de Ciência, Tecnologia & Inovação/ Out 2016	Filme síntese do Evento I Seminário Capixaba de Geoinformação & Esporte promovido pelo coordenador do do Projeto Mapa dos Indicadores do Esporte nos Munícipios do Espírito Santo.	https://www.youtube.com/watc?v=NTWJCDCEXsU&t=14s	2016
Filme de apresentação final do Projeto Mapa dos Indicadores do Esporte nos Munícipios do ES	Síntese da finalização do projeto apresentada no 1° Seminário Parcial de Acompanhamento dos Projetos no âmbito do Edital DCR CNPq/Fapes_ Maio 2018	O filme é uma síntese das metodologias e análises geoespaciais realizadas no projeto que irão possibilitar a criação experimental de um indicador geoespacial.	https://www.youtube.com/watc?v=15P-RhxK5bI&feature=youtu.be	2018
IGE Indicador Geoespacial do esporte proposto pelo coordenador do projeto e por Willian Berté, ex-bolsista e pesquisador colaborador do projeto	A ideia iniciou-se no projeto piloto e após a realização das análises geoespaciais finais dos dados da RMGV, foi proposto um indicador experimental com o propósito de identificar a distribuição territorial das infraestruturas, de equipamentos e da oferta das atividades físicas e esportivas à população. Jul/2018	O IGE objetiva auxiliar na tomada de decisão dos gestores do esporte para definir a distribuição espacial dos equipamentos e o atendimento à população apontando locais com maior e menor necessidade de investimento no setor.	https://www.youtube.com/watc?v=Q2lj5vZ-cGO&feature=youtu.be	2018
1° apresentação da proposta de inserir as geotecnologias nas pesquisas e análises acadêmicas NOME – SportView "concepção da ideia"	Doutorado Gama Filho_RJ / Concepção da ideia / Out 2012	O nome SportView – associado a gestão do esporte com geoinformação e análises geoespaciais	https://www.youtube.com/watc?v=JzkFGa8_FSk&t=22s	2012
Filme de Concepção da Marca e da Ideia do uso da geoinformação nos esportes	Doutorado Gama Filho_RJ / Concepção da ideia / Out 2012	Durante o doutorado fomos estimulados pelo professor Lamartine da Costa à criação de startups que fez a aproximação da "ideia" a realidade, com isso a marca SportView.	https://www.youtube.com/watc?v=1YgKsK3bwFQ	2012
Divulgação da apresentação de serviços de Geoinformação com uso das Geotecnologias e da Marca SportView	Sport Tech / Demonstração do Potencial de usos da geoinformação nas análises dos Esportes / Jan 2013	Filme destinado às redes sociais para divulgar os serviços ofertados pela SportView	https://www.youtube.com/watc?v=r11tuDV1bqM	2013
Plataforma SportView: a coordenada do esporte	Sport Tech / Apresentação básica da Plataforma / Nov 2016 Demonstração da Funcionalidade da Plataforma	Apresentação da Plataforma Nov/2016 com uma ferramenta de coleta e informação de pontos do esporte e lazer no espaço geográfico.	https://www.youtube.com/watc?v=32JI6i89d-g	2016
Lançamento do app SV modelo beta	Sport Tech/ 1° versão do App SV / Maio 2016	Aplicativo destinado à coleta de dados do esporte e lazer para envio e coleta somente online.	https://sportview.inf.br/SportViewAndroide_bkp.apk	2016
Lançamento da 2° versão	Sport Tech / 2° versão do App SV / Fev 2017	Aplicativo destinado à coleta de dados do esporte e lazer para envio para a Plataforma SportView e envio online. A coleta poderia ser realizada off-line, o que torna o App uma ferramenta para pesquisa georeferenciada.	https://sportview.inf.br/App_SV_SportViewAndroid.apk	2017

PLATAFORMA SPORTVIEW – ONLINE

ENDEREÇOS DOS LINKS E DEMONSTRAÇÃO DE FUNCIONALIDADES



https://sportview.inf.br/PROJETORMGV.php#	Página do Projeto "Mapa dos Indicadores do Esporte nos municípios do Espírito Santo"	2018
https://www.sportviewmaps.com/layersviewer/index.php	Sistema de compartilhamento de arquivos geoespaciais em formato KML na web.	2018
https://sportview.inf.br/	Sistema de compartilhamento de arquivos geoespaciais em formato KML na web.	2016
https://sportview.inf.br/indexteste.php	Plataforma SportView – Modelo atualizado em abril/2018 permite a pesquisa de cidades e endereços no próprio mapa da Plataforma Sportview	2018
https://sportviewmaps.com/	Plataforma para apresentação de dados específicos do Esporte, Educação Física e da Educação	2017
https://sportviewmaps.com/DADOSEDUCACAO.php	Plataforma para apresentação de dados específicos do Esporte, Educação Física e da Educação	2017
https://sportviewmaps.com/DADOSESPORTE.php	Mapa dinâmico com dados do Esporte e Educação Física nos municípios brasileiros – Fonte dos dados: INEP - Censo Escolar 2016 e IBGE - Censo 2010, Contagem pop. 2015 e Perfil dos Municípios 2016 - Esportes	2017
https://sportviewmaps.com/CONFEF.php	Modelo para a apresentação e pesquisa dos profissionais de Educação Física no Brasil. Fonte: Dados do CONFEF ABRIL 2018 (funcionamento experimental cidades com a letra "A")	2018
https://sportview.com.br/	Futuro da plataforma SportView cujo o domínio foi adquirido em 2018	2018

Sportview é uma plataforma digital sport tech que insere, pontua e apresenta elementos do sistema esportivo no território, usando os recursos das geotecnologias. Esses dados são apresentados num mapa dinâmico na WEB e relacionados a outros dados do espaço geográfico. Nossa proposta é gerar conhecimento sobre o entendimento dos fenômenos relacionados ao esporte, lazer e atividades de promoção da saúde no território, considerando-se que a geoinformação é um elemento fundamental no o processo de gestão e para construção de subsídios para tomada de decisão dos agentes promotores de esporte, lazer e das atividades físicas.

MODELO DE GESTÃO DESPORTIVA DESENVOLVIDO PELA SPORTVIEW – COM O CONTEÚDO DE UM MAPA DINÂMICO PARA APRESENTAÇÃO DE DADOS À POPULAÇÃO E MAPA DINÂMICO COM DADOS DE INTERESSE DE ADMINISTRADORES E GESTORES DO ESPORTE E LAZER REFERENTES ÀS INFRAESTRUTURAS E PROGRAMAS DESENVOLVIDOS NOS LOCAIS PÚBLICOS DE PRÁTICAS DE ATIVIDADES FÍSICAS E ESPORTIVAS PÚBLICOS

ONLINE LEARN MORE

Exemplo de apresentação de dados para o público – interface web	*https://sportview.inf.br/serra.php*	2017
Exemplo de apresentação de dados para o administradores – interface web	*https://sportview.inf.br/rmgv.php*	2018
Página para login de administradores do sistema – gestores do esporte	*https://sportview.inf.br/loginrmgv.php*	2018
Pagina para correção e atualização de pontos e de informações destinada aos administradores	*https://sportview.inf.br/atualizarrmgv.php*	2018
CANAL DE COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO SOBRE A GEOINFORMAÇÃO E OS PROCESSOS DE GESTÃO PÚBLICA NO MOMENTO ESTÃO DISPONIBILIZADOS OS VÍDEOS DO I Seminário Capixaba de Geoinformação & Esporte	*https://sportview.net/*	2016

SPORTVIEW is a digital platform which inserts, features and presents elements of the sport system in Brazil, using geo-technological resources. These data are presented in a dynamic map in the WEB. They are also related to other data of the geographical space. Our proposal is to generate knowledge about the understanding of the phenomena related to sport, leisure and health promotion in Brazil taking into consideration that the geo-information is a fundamental element not only for the process of governance but also for the construction of subsidies for the decision making process of the promoting agents of such activities.

OFFLINE LEARN MORE APPENDIX 6 - SPORTVIEW: ANTECEDENTES & PRODUTOS, CRISTIANO BELÉM, 2018

DigitalSport. Empreendedorismo digital no esporte

SPORT-TECH

VANESSA FRANCALACCI

A Digitalsport é uma empresa sport tech, sediada no Estado de Santa Catarina-Brasil, especializada em Marketing Digital com foco na educação de pessoas e nas empresas que atuam no mercado esportivo e fitness. Seu diferencial incide na atuação única no contexto esportivo e suas ramificações com a missão de desenvolver campanhas de marketing digital para criação de infoprodutos digitais. Além disso, também oferecemos: criação de identidades visuais e logomarcas, desenvolvimento de websites, otimização de páginas web para motores de busca (SEO), gerenciamento de redes sociais, criação de linha editorial, e-mail marketing, entre outros já tradicionalmente propostos pelas agências. Nossos clientes em potencial são pessoas físicas e jurídicas que atuam com projetos esportivos, clubes, atletas/equipes, personal trainers, academias, clínicas/escolas de esporte, eventos esportivos

e toda a rede de negócios que orbitam ao redor do mercado fitness em geral. Em resumo, desenhamos três tipos de consultoria para atender necessidades distintas. A primeira, chamada de Consultoria Maestro, indicada para clientes que possuem equipe de execução. Desenvolvemos a estratégia e o cliente executa com a nossa supervisão. A segunda, chamada de Consultoria Mestre, indicada para o cliente que não possui equipe de execução, não vende e ainda não possui presença on line. E o terceiro tipo é chamado de Consultoria Bola de Neve, voltada para clientes que possuem diferentes projetos físicos e digitais e que não tem tempo para executar etapas do negócio.

DigitalSport
Empreendedorismo digital no esporte

Digitalsport is a sport tech company headquartered in the state of Santa Catarina, Brazil. It specializes in digital marketing focusing on the education of both people and companies that operate in the sport/fitness market. Digitalsport provides a unique service within the sports context and offers: digital marketing campaigns for the development of digital info-products within the sports arena; creation of visual identities and logos; website development; optimization of web pages for search engines (SEO); management of social networks; creation of editorial line; and e-mail marketing services. Our potential clients are individuals and companies operating with sports projects, clubs, athletes/teams, personal trainers, gyms, clinics/sports schools, sport events and the entire business network related to the fitness market in general. We design three types of consulting services to meet different needs: (1st) we develop the strategies and the client implements the processes under our supervision; (2nd) we help the client who does not have a performance team and does not yet have online presence; (3rd) we support clients who do not have either different physical or digital projects or those who do not have time to carry out the various business steps.

DigitalSport
Empreendedorismo digital no esporte



PRODUTO 1

COMO GERAR AUTORIDADE E LOTAR SUA AGENDA.

Voltado para profissionais liberais que prestam atendimentos presenciais ou on line. Clientes precisam construir todos os pilares da autoridade e peças de marketing digital para atrair clientes para o seu negócio (nome, logo, site, instagram, facebook, blog, vídeos, lista de emails, landing pages e carta de vendas voltada para serviços); para personal trainers, Professores de áreas específicas (que dão aulas em várias academias), escolas de esporte, profissionais que atuam em clínicas de saúde.

PRODUTO 2

SEUS CLIENTES ESTÃO ENCONTRANDO VOCÊ COM FACILIDADE?

SEO - APO

Para clientes que já possuem site, instagram, facebook e precisam de APO (Análise da presença on line), SEO e estratégia de MKTD (Marketing Digital); para personal trainers, Professores de áreas específicas (que dão aulas em várias academias), escolas de esporte, profissionais que atuam em clínicas de saúde.

PRODUTO 3 (PRODUTOS 1 E 2 INCLUÍDOS)

Como escalar seu ativo mais importante. Desenvolvimento de Produto On Line (individual ou com hub parceiros); para profissionais que atuam há muitos anos com uma modalidade específica e têm expertise conhecida no mercado esportivo/fitness.

PRODUTO 4

Mindset para empreender no mundo digital. Programa de Mentoria de 12 meses para alunos de graduação em Educação Física (reuniões presenciais e on line).

PRODUTO 5

Toda idéia precisa ser comunicada. Estratégia de MKTD para produto físico; empresas que possuem produto físico desenvolvido e ativado, mas precisam otimizar suas vendas pela internet.

PRODUTO 6

Como usar o marketing digital para prospectar patrocinio. Orientações específicas para o cenário do alto rendimento; atletas que possuem índice esportivo mas ainda não possuem presença on line.

PRODUTO 7

E-commerce. Desenvolvimento de estratégia de MKTD para e-commerce quando a empresa já possui pessoas responsáveis no segmento de marketing.

PRODUTO 8

Apps no cenário esportivo/fitness. Desenvolvimento de estratégia de MKTD com APP (aplicativo).

BEM VINDO A DIGITALSPORT. POSICIONAMENTOS DE MARKETING ESPORTIVO

ONLINE YouTube *https://youtu.be/EmMysh9m1TM*

OFFLINE LEARN MORE APPENDIX 7 - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO DESENVOLVIMENTO DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESPORTE, V. FRANCALACCI, 2018

A DIGITALSPORT PARTICIPA POR MEIO DE VANESSA FRANCALACCI DA FORMAÇÃO DE GESTORES DO ESPORTE



Turma de 2018 do Pós em Gestão do Esporte da UNISUL, Santa Catarina
Professores Vanessa Francalacci, Rafael Andreis e Maria Letícia Knorr



DVD PRODUZIDO PELA DIGITALSPORT EM 2015: VANESSA FRANCALACCI ENTREVISTA LAMARTINE DACOSTA SOBRE MARIA LENK E A GESTÃO DO ESPORTE NO BRASIL

ONLINE YouTube *https://www.youtube.com/watch?v=LMct0hddjWk*

HEGLISON TOLEDO

A JFVÔLEI é uma entidade sport tech criada em 2015 a partir de um projeto de Vôlei profissional incubado na Universidade Federal de Juiz de Fora-UFJF, Estado de Minas Gerais, iniciado em 2008. O compromisso com uma gestão inovadora surgiu desde a fundação da equipe profissional a qual se vinculou à "Associação de Ensino e Pesquisa de Esporte e Lazer", um projeto de extensão de clube esportivo que permitiu gerenciar o JFVÔLEI com apoio da UFJF - instalações, materiais e laboratórios - vinculada ao Governo Federal e ao mesmo tempo operar como um empreendimento privado. Também nesses dez anos de experiências a JFVÔLEI tem procurado se ajustar ao chamado ESPORTE 4.0, seguindo um modelo de Gestão do Esporte com interfaces na Gestão do Conhecimento e em Sistemas de Informação de modo a obter um máximo de rendimento com um mínimo de custos em toda a extensão e execução das operações. O ponto culminante deste gerenciamento científico-tecnológico foi a implementação bem sucedida do "Aplicativo JFVÔLEI" que se tornou uma inovação disruptiva pelas vantagens obtidas ao conectar com eficiência as interfaces usuário – clube – patrocinador.

DESENVOLVIMENTO DO APP JFVÔLEI

APPLICATIVE DEVELOPMENT



HEGLISON TOLEDO

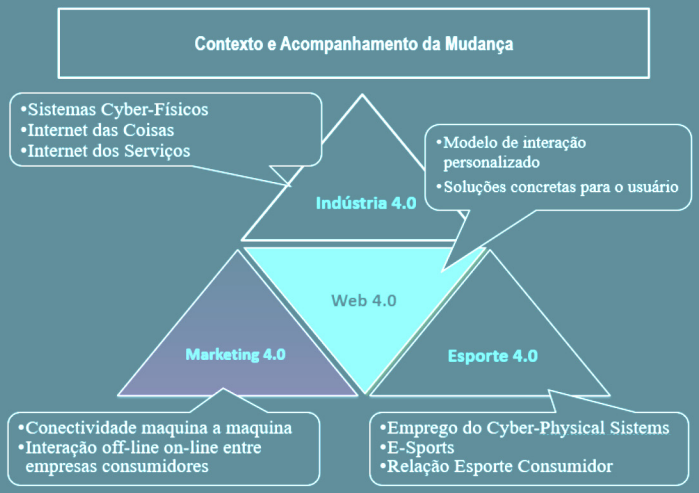


MAURÍCIO BARA FILHO



GUSTAVO B. OLIVEIRA

JFVÔLEI is a sport tech institution founded in 2015 from a professional volleyball project, introduced in 2008, which had been incubated at the Federal University of Juiz de Fora-UFJF, Minas Gerais state. The commitment with innovation appeared with the foundation of the professional team connected to an extension program of a UFJF sport club, resulting in a hybrid management process, i.e. it operated based on the government, but performed like a private enterprise. In the following ten years, JFVÔLEI became a SPORT 4.0 example, generating interfaces with Knowledge Management and Information Systems. In this context of cognitive and virtual interactions to improve operations, an app to manage JFVôlei was developed, which became a disruptive innovation with validated benefits for the set of interfaces: users – club – sponsor.





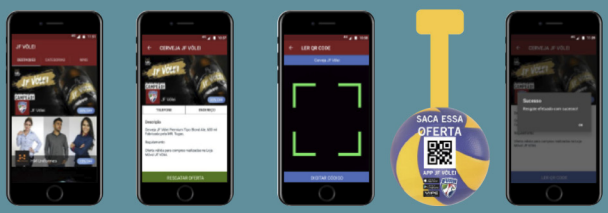
ENTREVISTA DE HEGLISON TOLEDO À LOAD CONTROL SOBRE ESPORTE 4.0

ONLINE https://www.youtube.com/watch?v=-3_yuP_DXrk

OFFLINE LEARN MORE APPENDIX 8 – APP JFVÔLEI: OPERAÇÃO E RESULTADOS, H. TOLEDO, 2018

APLICATIVO JF VÔLEI





Escolha a oferta

Aperte em Resgatar oferta

Realize a leitura do QR Code fixado no estabelecimento Patrocinador

FUNCIONALIDADES

Transmissão dos jogos do JF Vôlei

Portal de notícias do clube

Portal de notícias e divulgação dos patrocinadores

Comunicação direta, interativa e segmentada com torcedores

Clube de Vantagens JF Vôlei



QUAIS AS VANTAGENS?

Gerar vendas

Ganhar visibilidade com um público fiel ao clube

Conhecer melhor seus clientes através de relatórios com dados cadastrais, nome, e-mail, telefone, frequência de compra, ticket médio

Acesso a uma plataforma interativa com consumidores e potencial

10 TEXTOS COMPLEMETARES

COMPLEMENTARY PAPERS

TEXTOS COMPLEMETARES
COMPLEMENTARY PAPERS

APPENDIX 1
Bianca Gama Pena

APPENDIX 2
Felipe Tobar

APPENDIX 3
Rodrigo Tadini

APPENDIX 4
Laercio Pereira

APPENDIX 5
Lamartine DaCosta & Ana Miragaya

APPENDIX 6
Cristiano Belem

APPENDIX 7
Vanessa Francalacci

APPENDIX 8
Heglison Toledo

APPENDIX 1

eMUSEU NACIONAL DO ESPORTE

BIANCA GAMA PENA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UERJ
biancagamapena@gmail.com

O projeto do eMuseu Nacional do Esporte com sede no Rio de Janeiro e no momento operando como uma startup incubada na Universidade de Estado do Rio de Janeiro – UERJ, apoia-se em propostas de uso de tecnologias avançadas e como tal tem funcionado como laboratório experimental para suporte a outras iniciativas de preservação de memória do esporte no Brasil, com abertura para o Movimento Olímpico internacional. Com base nessa última perspectiva tem surgido proposições de ações inovadoras para apresentar a história nacional do esporte a partir da construção de dispositivos interativos, conversão de dados em ativos, inovação por experimentação rápida e aplicação de modelos de negócios disruptivos. Portanto, a semelhança dos exemplos estrangeiros de sucesso, o conceito do eMuseu Nacional do Esporte apoiou-se inicialmente na proposta de depositário universal da memória do esporte brasileiro, colecionando e dando acesso aos registros históricos do Movimento Olímpico e não olímpico, por meio de emoções, inspiração e prazer a todas as idades de forma virtual.

Também com base em símilares do exterior, porém com o enfoque em plataformas virtuais, os serviços do eMuseu foram pressupostos a partir das seguintes ofertas: tour virtual e serviços educacionais; jogos interativos, biblioteca e videoteca; teatro 3D; eventos virtuais e presenciais: webinars, feiras de colecionadores, simpósios e eventos acadêmicos, shows, palestras, etc. Tais ofertas em princípio deram também destaque ao acervo, pretendendo-se que seria composto por objetos de valor histórico, coleções, troféus, vasos, medalhas, selos, entre outras opções de preservação e guarda de colecionadores já existentes. Neste sentido, o eMuseu (já em seu projeto piloto) tem foco prioritário a educação através de exposições virtuais de seu acervo em diversos países parceiros como também troca de know-how. Mesmo com ênfase em peças museológicas, o futuro eMuseu Nacional do Esporte teve seu projeto inicial voltado para recursos digitais.

Usando recursos digitais, o ambiente interno do eMuseu, por sua vez, assumiu a idéia de "templo do esporte" e de "casa do atleta" enfatizando a figura do herói esportivo. Esta última concepção focalizou o lugar de referência do mundo do esporte vinculando-se assim ao "lugar de memória", "lugar de sonhos", "lugar de emoções", "lugar de descobertas" e "lugar de encontros" e, sobretudo a evolução do esporte, bem como a história do legado dos megaeventos esportivos sediados no Brasil com conteúdo inspiracional e educacional.

Estas idéias geradoras foram sendo coletadas pela dirigente fundadora do eMuseu, Bianca Gama Pena, tendo como consultor Lamartine DaCosta, então exercendo funções de curador de iniciativas museológicas no esporte desde 2007, como também de Marcia Wacker, historiadora do esporte também com experiência em museus no exterior. Desses compartilhamentos definiram-se pontos de partida e objetivos preliminares como descritos em seguida:

- Desenvolver projeto piloto do eMuseu Nacional do Esporte Virtual para coleta de requisitos e gerar teorias explicativas;
- Desenvolver o modelo de plataforma para o funcionamento do eMuseu Nacional do Esporte;
- Desenvolver Games e e-sports interativos como atividade educacional do eMuseu e meio de sustentação;
- Implantar o eMuseu Nacional do esporte com instalação física com implantação progressiva e proporções também sustentáveis;
- Garantir o acesso da informação também através de um módulo itinerante do eMuseu
- Promover virtualmente atividades de caráter cultural, voltadas principalmente a exposições culturais, tour virtuais, jogos, atividades de engajamento, eventos virtuais, criação de fóruns de debates virtuais, publicação de livros, centros de estudos e pesquisas, etc.;
- Celebrar acordos, convênios e contratos objetivando a realização dos interesses fins do eMuseu e de participar de programas dos poderes públicos e entidades privadas, visando à promoção de eventos que estimulem a participação da sociedade no contexto histórico cultural;

• Preservar a memória do esporte Olímpica e não Olímpica;.
• Exponenciar o acesso à cultura mantendo acessos virtuais;
• Realizar parcerias e intercâmbio internacional capaz de impulsionar o eMuseu Nacional do Esporte por meio de projeções e relações com o exterior;
• Alcançar o patamar de atendimento previsto no plano de trabalho com a melhor eficiência possível, aliando-se a parceiros de relevo, que implementem a necessária visibilidade e a viabilidade do eMuseu Nacional do Esporte;
• Experimentar ações que sejam sustentáveis e auto-reguladas, do ponto de vista financeiro, através de parcerias institucionais e de patrocínio.
• Eleger as relações com stakeholders (patrocinadores e adesões de apoio e participação) como básicas para a sustentabilidade do projeto.

Por sua vez o projeto se desenvolveu operacionalmente por meio das seguintes etapas:

1. Visitas aos museus internacionais tradicionais de esporte e olímpicos bem como observação de modelo de negócios nos parques olímpicos de Barcelona, Londres, Suíça, Áustria, Alemanha, realizadas de novembro de 2016 a maio de 2017, bem como aos museus nacionais nas cidades do Rio de Janeiro (Museu da Confederação Brasileira de Futebol-CBF) e de São Paulo (Museu do Futebol), realizadas em junho de 2017

2. O segundo momento foi registrado a partir de junho de 2017 ao se realizarem reuniões com potenciais colecionadores nacionais que juntos poderiam apresentar a história nacional do esporte: Instituto Galeria Olímpica, Museu Cidade Olímpica da cidade do Rio de Janeiro, Ministério da Defesa com os Museus da Marinha, do Exército e da Aeronáutica, Comissão de Atletas do Ministério do Esporte, Conselho Nacional do Esporte e Comitê Paralímpico Brasileiro.

3. O terceiro momento foi realizado em paralelo ao momento "dois" junto aos parceiros estratégicos: Conselho Federal de Educação Física-CONFEF, Centro Esportivo Virtual, Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico e Arquivo Nacional.

4. O quarto momento entrando no primeiro semestre 2018 foi o desenvolvimento do projeto piloto em parceria com a Universidade Estadual do Rio de Janeiro através do apoio da diretoria de inovação Marinilza Bruno e Laboratório de Tecnologia com Marcia Taborda. Para parceria técnica e de acervo teve início o acordo de cooperação da startup do eMuseu Nacional do Esporte com a Confederação Brasileira de Bascketball – CBB juntamente com a UERJ, no sentido de resgatar fatos de memória do basquetebol brasileiro e promover sua preservação por meio de recursos digitais bem como reunindo em local único os acervos pessoais de atletas. A proposta no caso é o de fazer o e-museu um hub (plataforma) de colecionadores.

5. Dando continuidade a posta em marcha do eMuseu em fase experimental de operações (projeto piloto) ocorreu no final do primeiro semestre de 2018, ao compartilhar da competição HACKING.RIO – Área Temática Esporte, realizada nos dias 27, 28 e 29 de Julho no Porto Maravilha, área central da cidade do Rio de Janeiro. O HACKING.RIO foi uma competição de hackers, especialistas em tecnologia reunidos em times, desenvolvendo soluções de alto impacto para os desafios reais da sociedade e do mercado do Rio de Janeiro. No evento foram apresentadas diversas soluções para os desafios tecnológicos e gerenciais do eMuseu Nacional do Esporte.

A partir da etapa (2) a gestão do eMuseu começou a ser acompanhada e discutida por Bianca Gama Pena com consultores voluntários tais como Lamartine DaCosta, Marcia Wacker, Roberto Gesta de Melo, Ana Miragaya e vários outros especialistas em museologia e em tecnologia que participaram em reuniões e consultas nas etapas que se seguiram. O propósito, no caso, foi o de validar as experiências levadas a efeito nas cinco etapas de modo a criar uma linha de base teórica. Na busca de legitimação teórica das práticas exercidas pela operacionalização inicial do eMuseu considerou-se o modelo STEM de circulação internacional e se adotou o modelo CHAMEM de proposição brasileira para unir interfaces cognitivos e virtuais a partir da história e instrumentos tais como memória, arquivo, exposição, coleção e museu propriamente dito.

APPENDIX 2

SPORT HERITAGE: AN INTRODUCTION

FELIPE BERTAZZO TOBAR
PH.D. CANDIDATE IN THE DEPARTMENT OF PARKS, RECREATION, AND TOURISM MANAGEMENT AT CLEMSON UNIVERSITY
BTOBAR@GMAIL.COM

Defining heritage is not usually a simple task since its concept is immersed in centuries of history, as well as by its natural tendency of ever-evolving and generating new interpretations (Guedes, 2012). Harrison (2012) understands heritage as a broad and slippery term that operate at a range of different spatial, temporal and institutional scales. As Ramshaw (2016) argue the 'vehicles' of heritage are multifaceted and intimately linked to contemporary culture and, as such, we have to understand heritage as a product of the present. According to Zanirato (2017), heritage can be metaphorically explained in the form of a `treasure chest`, in which nostalgic, historical, aesthetical, archaeological, artistic, architectural, monumental, preservationist, conservationist, memory and identity-related elements are available to be mobilized by individuals or collective groups to address specific interests, with or without legitimacy, in a global, national, and specially, local scale. Consequently, contemporary understandings treat heritage as a social and cultural practice (Smith, 2006; Pinson, 2016), surrounded by political, ideological and economic values and interests (Ramshaw & Gammon, 2017), rather than focusing on its romantic, celebratory and uncritical examinations of the past. Recent critic heritage studies 'no longer caught in the old debates over what is and what is not heritage' (Dicks, 2007), but are shifting its attention to the meanings inserted in a variety of heritagization processes to answer questions like "What stories about a past are told? Why are these stories being told? Who is authorized to tell the story? And, what contemporary – and, often, future – issues are addressed by the telling of the story?" (Ramshaw, 2016). This new approach contributes to clearly show that heritage – the selective use of historical resources for contemporary purposes (Tunbridge, 2017) - is not neutral, but inherently dissonant (Zazu, 2011; Smith, 2011; Yu Park, 2013) and about power (Ramshaw, 2016).

Although heritage and sport have a long history, it is only recently that this relationship has been examined in any great detail (Ramshaw & Gammon, 2015). Santos (2011) explains that sport has acquired the right to a place in the heritage discussion, all together with others life and society sectors – industry, rural and local way of life, fashion and gastronomy -, due to a variety of social transformations that erupted along the sixties, such as the struggles of Black and Indian minorities in the US; France´s may 1968 revolt; the urbanization and land abandonment, and many others. However, even though the presence of sport is often associated with culture, identity and nationalism, its role in the heritage canon were still limited. Bromberger (2006), observed that heritage and sport are two notions that a priori do not get very well, as the heritage evokes the monumental, polished by the time and testimony of the 'great history,' whereas the sport, a modern activity, connotes the leisure, the futile and the ephemeral.

According to Ramshaw and Gammon (2016), the relationship between sport and heritage really began to take shape in sport tourism studies, specifically with Gibson´s (1998) categorization of visiting sites of the sporting past influenced by traces of nostalgia. However, both researchers identified that sporting past was not only about celebrating and nostalgic moments, but also harmful and conflictive, which has forced them to propose in 2005 on their "More than just a nostalgia? Exploring the Heritage/Sport Tourism Nexus", a typology of sport heritage to demonstrate what sport tourists would find out during scenarios of visitation, such as (i) tangible movable sporting assets (objects and material experiences that do not need to be organized in a fixed way, such as sports museums and halls of fame); (ii) tangible immovable sports heritage (spaces - stadiums or other places of sports practice, of particular relevance to a sports past); (iii) intangible sporting heritage (rituals, traditions, memories or events that may be both mobile and static); (iv) goods and services (memorabilia, retro objects, including stadiums that seek to provide a heritage experience in relation to services).

Ramshaw and Gammon´s conceptual framework was later revisited through another critical lens by the publication in 2016 entitled "Towards a critical sport heritage: implications for sport tourism," and inaugurated a dual vision regarding different perspectives of the study of heritage and sport. The first approach laid on the 'heritage of sport' which has a celebratory characteristic, and at the same time acknowledges the conquers that remains inside the sport field by its sports agents. A second exploration concentrated its attention to comprehend sport as heritage, that is to say, "when its practices, its rituals, and its history transcend sport and become representative of a people" (Ramshaw & Gammon, 2016). The recent retirement of Kobe Bryant's Jersey Numbers by the Los Angeles Lakers in a ceremony at the Staples Center in December 2017, illustrate the former part of the concept. On the other hand, the latter part can be explained by Tuck's (2003) exploration of rugby union in Ireland showing that sport is instrumental in forming a shared cultural heritage beyond the pitch, which also can be translated to Canada in relation to outdoor ice hockey (Ramshaw and Hinch, 2006) and Brazil with football (Tobar, 2017).
Recent studies within the sport heritage field are guided by critical heritage lenses, addressing social, cultural and economic motivations that sometimes are intended to remain covered and inaccessible to the public and the press. For example, the research I conducted as part of my Masters in Cultural Heritage and Society at Univille University in Joinville, Brazil, focused on the uses of cultural heritage in Brazilian football, demonstrated how a recognition was employed by politicians and sports directives for aims beyond simply celebrating a wide range of football elements such as historic venues (stadiums and headquarters), clubs, emblems, fans, derbies, top players, and goals. As previous discussed (Tobar, 2017; Tobar & Gusso, 2018) the majority of heritage claims identified (17 out of 22) were carried out after stadiums and social venues went through public auctions in order to avoid paying debts, as well as the requests to nominate fans, classics or goals scored by great athletes, were always made by politicians months before elections, revealing an opportunistic use of the heritage appeal that once mixed with football, boosted their popularities.

Furthermore, it is important to highlight that narratives regarding Sport Heritage are also present in cross-disciplinary researches. The Sport Tourism field perhaps is the academic circle that better resonates this relation as based on a fourfold typology that embraces (i) spectator events; (ii) participant events; (iii) active engagement in recreational sport; and (iv) sport heritage. As pointed out by Higham and Hinch (2018), venue tour, sports museums, halls of fame, fantasy camps and heritage sport events (e.g.: friendly matches between football legend players) already are part of the tourists' itinerary, either as a primary, secondary or tertiary reason for travelling. Another fruitful field of study that uses notions of sport heritage is Reminiscence Therapy. Researches conducted in different parts of the world – USA, Spain, and the UK -, are using footage and memorabilia, as well as the integration of former players that are invited to share stories from the past with older people, to tackle memory decline (Dementia), loneliness and isolation. (See: Carone, Tischler, & Dening, 2016; Muirhead, 2015). Last but not least, the emergence of e-sport events as newcomers to the sports and tourism field, as can be seen by the coverage of ESPN on Madden, FIFA, and Formula One games – often replacing traditional sporting activities in broadcast schedules, may represent another opportunity for researchers of Sport Heritage to investigate the ways the sporting past is presented and managed.

REFERENCES

- Bromberger, C. (2006). De la notion de patrimoine sportif. Patrimoine sportif et tourisme, 8-12.
- Carone, L., Tischler, V., & Dening, T. (2016). Football and dementia: a qualitative investigation of a community based sports group for men with early onset dementia. Dementia, 1358-1376.
- Dicks, B. (2007) Book review. Available at: https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/viewFile/93/108
- Gibson, H. J. (1998). Sport tourism: a critical analysis of research. Sport management review, 1(1), 45-76.
- Guedes, S. (2012). Reflexões sobre o conceito de patrimônio cultural. In: MARMO, Alena Rizi; LAMAS, Nadja de Carvalho. (org.). Investigações sobre arte, cultura, educação e memória. Coletânea., pp. 103-109.
Harrison, R. (2012). Heritage: critical approaches. Routledge.
- Interview – John Tunbridge. (2017). In B. Onciul, M. Stefano, & S. Hawke (Eds.), Engaging Heritage, Engaging Communities (pp.47-50). Boydell & Brewer.
- Muirhead, G. (2015). Football Memories projects receive UEFA funding. Fonte: The Scottish Football Museum: https://www.scottishfootballmuseum.org.uk/tag/football-memories/
Park, H. Y. (2013). Heritage tourism. Routledge.

- Pinson, J. (2016). Heritage sporting events in territorial development. Heritage tourism destinations: Preservation, communication and development, 76-90.
- Ramshaw, G., & Hinch, T. (2006). Place identity and sport tourism: The case of the heritage classic ice hockey event. Current Issues in Tourism, 9(4-5), 399-418.
- Ramshaw, G., & Gammon, S. (2015). Heritage and sport. In The Palgrave handbook of contemporary heritage research(pp. 248-260). Palgrave Macmillan, London.
- Ramshaw, G. (2016) Sport Heritage and Sport History: An Overview.
Ramshaw, G., & Gammon, S. J. (2017). Towards a critical sport heritage: implications for sport tourism. Journal of Sport & Tourism, 21(2), 115-131.
- Santos, A. P. R. S. (2011). Património desportivo e musealização: Elementos para um projecto de musealização do Estádio Nacional.
- Smith, L. (2006). Uses of heritage. Routledge.
- Smith, L. (2011). All heritage is intangible: Critical Studies and Museums. Available at: https://www.ahk.nl/fileadmin/download/reinwardt/lectoraat/All_heritage_is_intangible.pdf.
- Tobar, F. B. (2017). O futebol brasileiro no "jogo" da patrimonialização cultural: Uma análise interdisciplinar sobre as relações de poder.
- Tuck, J. (2003). Making sense of emerald commotion: Rugby union, national identity and Ireland. Identities: Global Studies in Culture and Power, 10(4), 495-515.
- Zanirato, S. H. (12 de Maio de 2017). O que é patrimônio? Aula Magna do Programa de Mestrado em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville. Joinville, SC, Brasil.
- Zazu, C. (2011). Heritage–A conceptually evolving and dissonant phenomenon: Implications for heritage management and education practices in post-colonial Southern Africa. Southern African Journal of Environmental Education, 28, 135-143.

APPENDIX 3

PLACES OF OLYMPIC MEMORY, EVENTS AND TOURISM: SPORT HERITAGE IN NITERÓI, BRAZIL

RODRIGO TADINI
FLUMINENSE FEDERAL UNIVERSITY, RIO DE JANEIRO STATE, BRAZIL
PHD STD UNIVERSITY OF GUADALAJARA, MEXICO
RTADINI@YAHOO.COM.BR

The present study aims to test the theory of lieu de memoire using the perspective of event tourism as a practical outcome from surveys and analyzes of the municipality of Niterói, Rio de Janeiro, Brazil. This town, located on the eastern shore of Guanabara Bay, opposite side of the famous - and now an Olympic city - conurbation of Rio de Janeiro, is a urbe with a high touristic potential and solid tradition in sports, having accommodated the first three Olympic clubs of Brazil founded in the 1880s (DaCosta, 2005). These historical sport initiatives raised under similar circumstances involving the foundation of the San Francisco Olympic Club, the oldest Athletic Club of the United States created in 1860.

Surely, the mention of the clubs of San Francisco and Niterói – originally denominated as "Olympic" - is due to the fact they were both organized in most parts by English immigrants and become active well before the popularization of the Olympic Games beginning in 1896. In addition, the first Olympic clubs of the Americas were pioneers in their countries, contributing in the case of the city of Niterói for local sports influences. Actually, a first review consulting Cantarino Filho (2006) noted that Niterói has started up various sport disciplines in Brazil, as sailing (the first yacht club and the first races); rowing (pioneers clubs settled in Niterói and the first competitions against crews from Rio de Janeiro); football (the Rio Cricket Club located in Niterói, in 1901, hosted the first football game held in the State of Rio de Janeiro); and Rugby, a sport from which the first club appeared in Niterói. Furthermore, Niterói is also a pioneer location of Paralympic sports, as far as the Brazilian Paralympic Committee was created in that here supposedly sport cluster.

In terms of development of this study, a qualitative and exploratory analysis were planned beforehand in order to observe the impact of the Olympic clubs and their successors in the sporting life of the Niterói area.

For this purpose between February and April 2018 were held 50 interviews with the participation of sports leaders, academics, businessmen, social leaders, sportsmen, journalists and city planners in order to detect the assumed sports culture and improve the knowledge about the development of phenomenon sport tourism in Niterói the city nowadays.
Sport, Events and Memory Spaces

Sports events are fundamental motivating factors for the phenomenon of tourism and figure prominently in the development and commercialization of products from many international destinations (GETZ, 2007). More specifically, sport and tourism are two cultural phenomena that intertwine with various opportunities generated by their relationships, especially in the context of events (GETZ, 2007; HIGHAM, 2005; HINCH & HIGHAM, 2003).

Until the end of the nineteenth century, sporting practices were constituted by local and informal pastimes, related to traditional and/or religious festivals, without any governmental interference, except for activities that ensure exclusivity of certain practices for local elites, such as hunting, or for the encouragement and improvement of strategies related to military combat. Since then, the diversification, popularization and development of the sport have undergone the need to build common protocols and to organize events and competitions, which has given rise to a series of organizations, established at national and international levels dedicated exclusively to management and development of the sport (BUENO, 2008).

Literature review proposed by Horne & Manzenreiter (2006) shows that there are convergence amid three main reasons for the breadth and the planetary dynamism of the Olympics and the FIFA World Cup as mega events while the International Exposition led to a minor scene. First of all, the advancement of communication technologies made possible the emergence of the phenomenon of audience around the world. Secondly, the international transmission of these events and the appeal of the sport as a fundamental activity for the human being stimulates the construction of a link between the exclusive rights of broadcasting, sponsorship and wide possibilities of merchandising. The third point relates to how "mega" sporting events have been perceived by the local governments, design promotion of cities and countries in terms of economic, socio-cultural and environmental heritage and sport.

The tradition of the modern Olympic Games that occur since 1896 includes the construction of memory and of symbolism attached to the place where they took place (Tagsold & Niehaus, 2013). In this sense, Carvalhedo (2002) reports that the Olympic Games in Ancient Greece encompassed travel and visits as a primitive form of tourism involving the participating cities. DaCosta (2002) proposes that the symbolism associated to Olympia and the respective Games happened and remains alive up today due to the fact of being a traditional destination of travelers ; also they watched the competitions participating in the myth of Olympia which had became and still is a lieu of memoire (French expression meaning "place of memory"), that is a location referenced by events of athletic competitions and religious rituals. The same author attributes to contemporary French historian Pierre Nora the theoretical proposition of the lieu de memoire as connected to the creation of memory by visits and displacements concerning special geographic and historical places.

Given to Nora´s theorization that also suggests the relation of tourism with the construction of collective memory, it is not surprising that Pierre de Coubertin has included tourism in his sports classification as ascertained in a text published in 1916 (Müller&Todt, 2015). In this regard, DaCosta (2002) follows Coubertin and interprets the theory of lieu de memoire applied to Olympic mega events as a cultural proposal in which the sport is present by expanded views in terms of location and circumstances. To summarize, the relationship between sport and tourism is supposedly legitimized by historical data presented by Olympic facts and ideas.

In addition, at the end of the year 1999 the International Olympic Committee and the World Tourism Organization have signed an agreement of cooperation, where both institutions concluded about the important relationship between tourism and sport. Since then both agencies began to work together to consolidate the sport tourism as a product and held the first World Conference on sport and tourism in Barcelona in 2001 (Latiesa & Paniza, 2006).

Higham (1999) proposed that communities wishing to develop sport tourism should focus on regular season sports or hosting smaller scale sports events. He suggested, "the tourism and economic development opportunities presented by sporting occasions of a more modest scale are generally positive" (p. 87). He also introduced the idea that small scale sport tourism may

"comply with the principles of sustainable tourism more so than sporting mega events" (p. 87). To illustrate this suggestion Higham (1999) pointed out that small-scale sport tourism tends to generate a reliable flow of visitors, use existing infrastructure, be an appropriate size for the community, and to require very little in the way of public funding (H. J. Gibson et al., 2012).

In particular Chalip (2006) emphasises that the nature of the celebration created by some events promotes a space of linearity, particularly by the capacity of the events have in creating an experience different from the usual, providing the integration between people of different social levels, creation of a regular sports practice and opportunities for development of other proposals for events.

In the case of Niterói, several small and medium-sized sporting events have been developed within its territory using the natural characteristic of the city, its relief, climatic, economic and social conditions. However, traditional sports clubs have lost much of their ability to be the main reference of the local sports as we will observe further.

NITERÓI A PLACE FOR SPORT ACTIVITIES

There is an old joke which says that the best thing about Niterói is the view of Rio, but a good many feel that it is neither funny nor true. While Rio's sister city certainly enjoys panoramic vistas from the other side Guanabara Bay, there is much more to Niterói than just its outlook.

With a small, wealthy population of close to half a million people, Niteroi is the highest human development index of any city in Rio de Janeiro state. Many of the people who live there commute to Rio by boat or across the famous Rio-Niterói road bridge which, at over eight miles long, is the longest in the South Hemisphere.

The municipality occupies an area of 130 square kilometers, is densely populated and brings within its limits a landscape lush and diversified, composed of urban beaches, mountains, historic sites, lakes, large buildings and public parks.

Niteroi has 0,837 points in Human Development Index (HDI), is positioned between the 20 cities with the best quality of life of Brazil, and has a doctor under inhabitants average considered excellent by the World Health Organization (WHO), water system serving 100% of its population and the tertiary sector as primarily responsible for the economic development of the municipality.

However, in recent years the municipality have gone through a process of economic recession due to the lack of investments mainly in its shipbuilding industry, factor that has generated a series of consequences for the municipal development as unemployment, low tax collection, increased violence, among others.

Report produced by SEBRAE (2015) describes Niterói as the city with the highest rate of inequality among its inhabitants when compared to other cities in the eastern fluminense area. The GINI index is 0,596.

Recently the formulation of Director Strategic Plan "Niteroi que Queremos 2013 - 2033" offers from a structured planning based on targets delineated, retrieve the process of economic development and social inclusion of the municipality (Niterói, 2013).

Regarding the areas of tourism and sports, the Director Strategic Plan of Niterói set as challenges the leverage of the natural vocation for the sport and boost economic growth from traditional activities of city such as tourism (Niteroi, 2013).

However, all this attractive potential has been slightly explored since the city does not strategically position itself in the sense of promoting and capturing sporting events that can move the tourism industry still based on travelers who do not stay overnight in Niterói.

It should be noted that there is a great distance between sports clubs, public power and entrepreneurs, a factor that ends up inhibiting a greater development of the sport in the context of Olympic modalities.

---

[1] Niterói has interesting tourist attractions like Niterói Contemporary Art Museum, City Park, Serra da Tiririca State Park, Itacoatiara Beach, Fort Santa Cruz, Niemeyer Way.

To get an idea of the challenge, the city does not have an annual calendar of events either, report of the major sporting events that have happened in recent years in its territory.

Data collected for this research in the municipal sports office, pointed out the main sporting events by the number of participants, held in the city between 2015 and 2017.

From these data it is possible to identify that the biggest impact on the sport tourism of the city comes from events of non-Olympic modalities and without support of athletes and traditional sports clubs. Add to that, the fact of the physical space of the clubs as an area for events and competitions does not have the necessary relevance when considering the location and characteristics of the sports events of greater amplitude.

CONCLUSION

The preliminary results of the study have shown that sports clubs from Niterói highlighted its urban area as a powerhouse of outstanding athletes in different Olympic disciplines. Moreover it was also suggested the existence of sports heritage in that city, favoring until the present days the holding of sport events, as well as attracting athletic participants and tourists for coexistence in that common ground sport and Olympic memory.

However, after years of development of Its sport clubs changes in the contemporary society affected attendance for traditional sports practices inside the clubs environment.

Finally, it is important to say that Niterói has not ceased to be a reference city in sports practice, in revealing high-performance athletes, incorporating modalities, nor your community abandoned the tradition of sports and leisure practice. However, it is important for sport and tourism managers to review priorities at this sport cluster in order to rethink products and experiences that may highlight the natural potential of the city and its clubs.

REFERENCES

- Niehaus, A. & Tagsold, G. (2013) Sport, Memory and Nationhood in Japan. London: Routledge, 2013, p. 9.
- Carvalhedo, A. (2002) Travel and Tourism as Cultural Legacies of Ancient and Modern Olympic Games. Paper presented at IOA Post Graduation Seminar, Ancient Olympia.
- Coubertin, P. (2015) O Que é o Olimpismo?. In Müller, N. & Todt, N. (eds) Olimpismo-Seleção de Textos, Porto Alegre: EDIPUCRS, p. 746.
- DaCosta, L. (2002) Olympic Studies. Rio de Janeiro: Editora Gama Filho, p. 153-176.
- Cantarino Filho, M. (2006) Sports and recreation clubs in Niterói – RJ. In DaCosta, L. (Org) Atlas of Sports in Brazil, Rio de Janeiro: CONFEF, p. 146-147.
- Faria Júnior (2010). Atlas histórico e geográfico do esporte e lazer de Niterói. CD-ROM.
- Chalip, L. (2006). Towards Social Leverage of Sport Events. Journal of Sport & Tourism, 11(2), 109-127. doi:10.1080/14775080601155126
- Getz, D., & Page, S. J. (2016). Progress and prospects for event tourism research. Tourism Management, 52, 593-631. doi:http://doi.org/10.1016/j.tourman.2015.03.007
- Gibson, H. (2005a). Sport Tourism: Concepts and Theories. An Introduction. Sport in Society, 8(2), 133-141. doi:10.1080/17430430500101996
- Hinch, T. D., Higham, J. E. S., & Moyle, B. D. (2016). Sport tourism and sustainable destinations: foundations and pathways. Journal of Sport & Tourism, 20(3-4), 163-173. doi:10.1080/14775085.2016.1254139
- Horne, J., & Manzenreiter, W. (2006). An introduction to the sociology of sports mega-events1. The Sociological Review, 54, 1-24. doi:10.1111/j.1467-954X.2006.00650.x
- Latiesa, M., & Paniza, J. L. (2006). Turistas deportivos - una perspectiva de análisis. Revista Internacional de Sociología (RIS), LXIV, 133-149.
- Niterói (2014). Plano Estratégico 2013-2033 'A Niterói que queremos'. http://www.neltur.com.br/
- Sebrae (2015). Painel regional: Leste Fluminense / Observatório. Rio de Janeiro.

APPENDIX 4

HISTORIOGRAFIA DO CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL – CEV

LAERCIO ELIAS PEREIRA
COORDENADOR CEV
HTTP://CEV.ORG.BR/QQ/LAERCIO

O Centro Esportivo Virtual – CEV é um sítio de gestão do conhecimento na Internet baseado em pessoas (vetores de tecnologia) que interagem hoje através de 130 grupos (que começaram como listas de discussão, fóruns e comunidades) e têm como sustentação a midiateca na qual estavam indexadas em 2018, um total de 59 mil documentos entre livros, vídeos, teses, periódicos e trabalhos apresentados em congressos. Fundado em 1996, tendo como apoio a Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, Estado de São `Paulo – Brasil, o CEV atualmente representa na prática a concepção de "plataforma digital" (virtual hub), um meio avançado de gestão que o Comitê Olímpico Internacional tem indicado desde 2014 como um instrumento apropriado para o desenvolvimento das entidades esportivas olímpicas nas relações com instituições da sociedade em geral.

Acrescente-se, neste propósito, que a gestão em plataforma não somente organiza fluxos de informação mas também faz conexões entre indivíduos e entidades associadas tanto para o compartilhamento de ações, como para o estabelecimento de processos de decisão sobre intervenções de interesse comum. Entretanto foi a vocação voltada predominantemente para a ciência da informação que pautou a criação do CEV e o seu desenvolvimento até os dias presentes, resultando num status de "Scientific Hub" pelo seu alcance multisciplinar e congraçamento de especialistas em diversos saberes.

Institucionalmente o CEV tem atuado sob a denominação e situação social de ONG CENTRO ESPORTIVO VIRTUAL e tem como coordenador Laercio Pereira, fundador da plataforma a qual teve sua concepção inicial em 1984 na pesquisa de doutorado "O fluxo de informação científica em Educação Física e Esportes no Brasil", orientada pelo Prof. Dr. Fredric Litto no âmbito da Ciência da Informação na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Em 1998, a partir da experiência do recém criado CEV, o estudo preliminar se desenvolveu como tese de doutoramento na UNICAMP, Faculdade de Educação Física, já então incorporando os recursos da Internet. Assim disposto, a nova pesquisa teve como orientador o Prof. Dr. João Batista Tojal e a co-orientação do Prof Fredric Litto e do Prof Dr. Renato Sabbatini, e como tal representou ao final a primeira defesa transmitida pela Internet.

Em retrospecto, outrossim com a Internet foi possível estabelecer a rede na fronteira do conhecimento levada pelos vetores de tecnologia, a produção acadêmica e a comunicação nesse ambiente, favorecendo a aproximação de tais vetores nos chamados Colégios Invisíveis. Hoje o CEV apresenta na página de cada autor (cevnauta) não só as suas obras e principais palavras chaves (tags) utilizadas, mas também a lista classificada dos seus pares nas autorias, participação em bancas de pós graduação e em eventos acadêmicos e profissionais, criando aproximação com tais colégios.

Mas o CEV além de sua origem acadêmica teve antecedentes de práticas de compartilhamento de informações com Laercio Pereira promovendo junto ao Jornal Opinião, do Centro Acadêmico Ruy Barbosa da Escola de Educação Física da USP, em maio de 1968, trocas de mensagens na seção "Rumorismo" das revistas 'Esporte e Educação' e 'Corpo e Movimento'.

A partir dessas mídias institucionalizadas as informações foram redistribuídas nos moldes do "Jornal do Poste", geralmente pregados em quadros de aviso e sala dos professores. Nos anos posteriores houve continuidade na criação dessas mídias alternativas, destacando-se as seguintes inciativas:

1978-1979 - Posologia, + Educação - Física e Regra Três no mestrado em Educação Física da EFEUSP
1980 - Rumorismo - Jornal Pequeno - Maranhão
1980-1983 - Coluna, Fatos, Eventos & Publicações na Revista Deporto e Lazer da Secretaria de Desportos e Lazer do Maranhão
1985-86 - NÓS - Interno SEED-MEC
1985-87 - Pensando Alto - Diretoria e Secretarias do CBCE
1990-92 PEREBA - EEFFTO-UFMG
1984 - EducAÇÃO Física UFMA
1986-89 e 1994-1998 BOLETEFE - FEF Unicamp
1996-98 JornalEFE - ESEF Muzambinho
2002 - Jornalefe - CEFID UDESC
1986-98- Rolando na Rede - Escola do Futuro – USP

Conjugando-se a experiência com mídias alternativas e ações pertinentes ao modelo plataforma de organização do mundo digital, o desenvolvimento do CEV pode ser acompanhado pela linha do tempo que se segue.

1978 Os anais do VI Simpósio de Ciências do Esporte, em São Caetano, foram organizados no formato de microfichas, gerando um fato pioneiro publicando a partir de microfilmes a informação técnica em eventos acadêmicos em Educação Física no país.

1980 Em janeiro deste ano, Fundação do Centro de Estudos e Documentação em Educação Física, Esportes e Lazer do Maranhão - CEDEFEL-MA -, em São Luís, reunindo profissionais da área no estado, sob a coordenação de Laércio Elias Pereira e Leopoldo Gil Dulcio Vaz, criou um "centro referencial"- informação sobre a informação -, então denominado de CEDEFEL, para recuperar e organizar informações nas áreas da Educação Física, Esportes e Lazer, a fim de oferecer documentação técnica e promover a comunicação entre especialistas.

1980 Em fevereiro, o CEDEFEL foi apresentado, oficialmente, durante a I Conferência sobre Documentación e Información Desportiva en Latino América, realizado em Medellin – Colômbia, por Laércio Elias Pereira. Estavam presentes ao evento, do Brasil: MEC/SEED (Manfred Loecken), ISEFL , CEDIME, Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte - CBCE (Laércio E. Pereira), SEDEL-MA (Laércio E. Pereira); de outros países registraram-se representantes da International Association for Sports Information – IASI, da Espanha, da Argentina, Venezuela, México e do país promotor, Colômbia.

1982 Cria-se o Micro Esporte Clube, uma cooperativa de informação usando microformas, que publica em 1983, o Índice da Revista Stadium, da Argentina - primeiros 23 anos da publicação -, tendo como autores Leopoldo Gil Dulcio Vaz e Laércio Elias Pereira, co-edição do CEDEFEL-MA e da SEDEL-MA.

1984 Laércio Elias Pereira e Gabriel Palafox apresentam um trabalho em Midias Interativas, na ECA/USP sobre a divulgação e venda de ingressos de futebol pelo Videotexto.

1985 Gabriel Palafox e Laércio Pereira ministram o curso Informática e Esporte no IV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, em Poços de Caldas, com proposta de organização da informação e comunicação utilizando os recursos da informática.

1987 No I Simpósio Brasileiro de Informática em Educação Física e Esportes, realizado em Campinas, pela Faculdade de Educação Física - FEF da UNICAMP, Laboratório de Jornalismo – LABJOR, Núcleo de Informática Biomédica – NIB e CBCE, foi apresentada, pela primeira vez, dentre as possibilidades do uso das novas tecnologias da informação, a proposta de um "centro de estudos virtual", por Laércio Elias Pereira.

1995 Realização de Curso de Atualização em Jornalismo Esportivo e Encontro de Editores de Revistas Técnicas em Educação Física e Esportes - 12 a 15 de dezembro de 1995 –, na UNICAMP, sob a responsabilidade do LABJOR, e coordenação de João Batista Andreotti Gomes Tojal e Laércio Elias Pereira.

1996 Em janeiro, é criado o CEV, como parte de um trabalho de Pós-Graduação da Faculdade de Educação Física da Universidade de Campinas. Seu primeiro hospedeiro foi o NIB, com o qual compartilhou tecnologia em multimídia e Internet com os projetos daquele Núcleo, especialmente o Hospital Virtual, do qual herdou a estrutura inicial; nesta fase o CEV teve o apoio do Ministério Extraordinário do Esporte conforme anúncio na capa do primeiro portal (Vide: http://bit.ly/cev1997). Ainda neste ano, em abril, tem início o Curso de Especialização em Jornalismo Esportivo – estendendo-se até abril de 1997 -, iniciativa do LABJOR e do Departamento de Ciências do Esporte Faculdade de Educação Física da Unicamp; o curso teve como objetivos: analisar e discutir as relações entre as Ciências da Comunicação e as Ciências do Esporte; desenvolver o conhecimento de técnicas de pesquisa, submetendo os fenômenos esportivos (em sua dimensão jornalística) a um tratamento crítico-reflexivo; treinar talentos jornalísticos para o exercício competente da cobertura esportiva na mídia impressa ou áudio-visual; e preparar divulgadores das ciências do esporte para atuar como colaboradores da imprensa. O curso foi coordenado por João Batista Tojal e durante a sua realização, criou-se a primeira lista de discussão do CEV: efesport-L, sendo a primeira mensagem enviada por Victor Melo que, em seguida, criou e passa a administrar a lista de discussões de história - cevhist-L -; seguindo-se a de Lazer - cevlazer-L, administrada por Lalo Soto, do Uruguai -; e a de psicologia do esporte - cevpsi-L, administrada pelo Tulio Guterman, da Argentina.

1997 Em 17 de dezembro foi criada a Organização Não Governamental – ONG CEV, em Campinas, por: Aguinaldo Gonçalves, Alfredo Gomes de Faria Jr., Elenice Faccion, Emiliana da Silva Simões, Giovani De Lorenzi Pires, Glauca Gonçalves, Griciel Silva, João Batista Andreotti Tojal, Laércio Elias Pereira, Lino Castellani Filho, Marcelo Jager, Renato Sabbatini e Wilian Peres Lemos.

1998 Transmissão da primeira defesa de tese pela Internet na Unicamp. Este procedimento teve uma série de transmissões em diferentes modalidades, a partir do Fórum do Esporte em Florianópolis em 2004.

2002 Oficializacão da ONG "Centro Esportivo Virtual" em Florianópolis, com a participação de: Carlos Roberto Duarte, Edgard Mattielo Jr., Emiliana da Silva Simões, Giovani de Lorenzi Pires, Ivair de Luca, João Batista Freire da Silva, Laércio Elias Pereira, Marcilio Krueger, Maria de Fátima Silva Duarte, Marino Tessari, Ruy Jornada Krebs e Thyrza Pires.

2005 Neste ano, o CEV assumiu o perfil de um fórum permanente, com seu sitio recebendo uma media de 1.500 visitas diárias. As inscrições nas 123 listas de discussão atualmente (2003) contam com 16.200 inscritos. No conjunto já se distribuíram mais de 10 milhões de mensagens nestas listas desta a fundação do CEV. Além disso, a nova ONG CEV continua com as suas parcerias cujos destaques são: Núcleo de Informática Biomédica - Unicamp - Centro Esportivo Virtual; Escola Superior de Educação Física de Muzambinho - Páginas de Escolas e Revista & Jornais; Universidade Federal de Uberlândia - NUTESES - Teses em Educação Física; Trim and Fitness Sport for All Association - Lista cevtafis-L; International Association for Sports Information – IASI - Página Oficial em português; Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte - Listas de discussão; Conselho Federal de Educação Física - Listas de Discussão do Conselho Federal e Regionais; Escola do Futuro - USP - Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro - Olimpíada Virtual; Universidade Estadual do Rio de Janeiro - Sitio Terceira Idade; Federação Internacional de Educação Física - Manifesto Mundial de Educação Física e Lista de Discussão - fiep-L; Sistema Brasileiro de Documentação e Informação Desportiva - SIBRADID - Documentação e página da Biblioteca; Centro de Estudos Olímpicos da Universidade Autônoma de Barcelona – Lista de Discussão e pesquisas; Programa Agita São Paulo - Lista cevagita-L.

2006 Primeira edição do CONBIDE - I Congresso Brasileiro de Informação e Documentação Esportiva Brasil - Brasília- DF, tendo por base a organização do CEV.

2008 Segunda edição do CONBIDE - II Congresso Brasileiro de Informação e Documentação Esportiva Brasil Belo Horizonte, com a participação gerencial do CEV.

Em conclusão, cabe realçar que a plataforma CEV alcança em 2018 um total de 45.876 pessoas cadastradas, 130 comunidades, 2.538 eventos cadastrados e 859 escolas cadastradas. Por seu turno, a Biblioteca CEV atuando como repositório apresenta neste ano os seguintes totais: 59 mil obras cadastradas; 27.635 em Periódico/ Artigo;10.049 em Evento/ Artigo; 9.732 em Tese; 5.452 em Livro; 3.602 em Periódico/ Exemplar; 1.172 em Livro/ Capítulo; 428 em Artigo; 308 em Vídeo; 241 em Evento/ Vídeo; e 117 em Lei.

REFERÊNCIAS

Elias Pereira, L. e Dulcio Vaz, L. G., Centro Esportivo Virtual. In DaCosta, L. (org), 'Atlas do Esporte no Brasil', Rio de Janeiro: CONFEF, 2005, p. 769-770.

CONBIDE - I Congresso Brasileiro de Informação e Documentação Esportiva Brasil - Brasília- DF, 2006
http://cev.org.br/eventos/conbide-congresso-brasileiro-informacao-documentacao-esportiva

CONBIDE - II Congresso Brasileiro de Informação e Documentação Esportiva Brasil Belo Horizonte-MG, 2008.
http://cev.org.br/eventos/ii-conbide

APPENDIX 5

PLATAFORMA VIRTUAL DE ESTUDOS OLÍMPICOS

OLYMPIC STUDIES VIRTUAL HUB

LAMARTINE DACOSTA
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
DACOSTA8@TERRA.COM.BR

ANA MIRAGAYA
UNIVERSIDADE ESTACIO DE SÁ – PETRÓPOLIS
AMIRAGAYA@UOL.COM.BR

O Grupo de Pesquisas em Estudos Olímpicos (GPEO) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) desde 2014, logo após a emissão da Agenda Olímpica 2020, passou a operar como Plataforma Virtual (Virtual Hub) atingindo então seus resultados de maior destaque em 25 anos de existência. Este procedimento de tecnologia editorial relaciona autores de múltiplos países em livros coletivos organizados em torno de temas de conhecimento que atendam interesses comuns. Estabelecido este agrupamento colaborativo, cria-se uma plataforma digital em PDF gerando conhecimento em formato livro que pode posteriormente se renovar em diversos outros formatos e propósitos.

Nesses termos, a Plataforma Virtual atua como base de conectividade para os autores participantes, criando vínculos entre GPEOs de diferentes universidades e países, criando audiência para eventos acadêmicos (workshops, fóruns, seminários etc.). Este dispositivo opera então por meio de ativismo, promovendo conhecimento dos temas olímpicos e mobilizando stakeholders para diferentes eventos dos Estudos Olímpicos nacionais e internacionais. Tal configuração também mantém ativa a produção acadêmica tradicional mais individualizada ou de pequenos grupos de autores como se pode constatar pela listagem em anexo e pelo mapa que a complementa.

Os resultados efetivos da adesão às recomendações da Agenda Olímpica 2020 são apresentados adiante por meio de lista dos produtos / temas /autores nos anos 2015 – 2017, que adotaram as línguas inglesa, portuguesa e chinesa nos seus textos. Os livros e capítulos de livros do ano de 2018 – hoje em processo de editoração e impressão – constituem resultados das articulações e da expansão no período 2015-2017 sob a liderança do Prof Dr. Lamartine DaCosta (org.) e da Profa. Dra. Ana Miragaya (ed.), coordenadores do GPEO-UERJ. Em particular, nesse último grupo, cabe destacar o livro coletivo editado por Todt, Ribeiro, Miragaya e DaCosta (Edição CBPC & Universidade Santa Úrsula, 2018), que inaugura a inclusão de textos em espanhol, ampliando assim para quatro línguas a abrangência da Plataforma Virtual GPEO-UERJ.

OLYMPIC STUDIES DEVELOPED BY MEANS OF A VIRTUAL PLATFORM ARE PROMOTING CONNECTIVITY BETWEEN AUTHORS, UNIVERSITIES AND COUNTRIES

Soon after the publication of Olympic Agenda 2020 in 2014, the Olympic Studies Research Group of the State University of Rio de Janeiro (GPEOUERJ) started to operate as a Virtual Hub (digital platform), recently reaching its most prominent results within the last 25 years (1993-2018). This procedure of editorial technology brings together authors of many countries in collective books organized around themes which serve common interests. A PDF digital platform for GPEO-UERJ has been collaboratively developed generating knowledge within a book format, which can be renewed in various other formats and purposes.

Accordingly, the Virtual Hub works as a basis of connectivity for participating authors, developing links with GPEOs of different universities and countries, creating audiences for academic events (workshops, forums, seminars, etc.). This device works by means of activism, promoting knowledge around Olympic themes and mobilizing stakeholders for different events of national and international Olympic Studies research groups and centers. Such configuration has also kept the traditional academic production active through work developed by individuals and by small groups of authors as it can be observed on the list below and on the complementary map.

The effective results of the adherence to the recommendations of Olympic Agenda 2020 are presented below by means of a list of productsthemes-authors of the years 2015 – 2017. The authors adopted English, Portuguese and Chinese languages in their texts. The books and book chapters of 2018 – still in the process of editing and printing – are results of articulations and expansion of the period 2015-2017, under the leadership of Prof. Dr. Lamartine DaCosta (org.) and Prof. Dr. Ana Miragaya (ed.), coordinators of UERJ-GPEO. As part of this last group, the 2018 collective book edited by Todt, Ribeiro, Miragaya and DaCosta (edited by CBPC – Pierre de Coubertin Brazilian Committee - and Santa Ursula University) starts the inclusion of texts in Spanish, increasing to four languages the scope of UERJ- GPEO Virtual Platform.

LIVROS COLETIVOS INTERNACIONAIS
INTERNATIONAL COLLECTIVE BOOKS

Olympic Idea Nowadays: Perceptions and Insights
Emilio Fernandez Peña, Holger Preuss and Lamartine DaCosta (orgs.); Dikaia Chatziefstathiou, Xavier Ramon and Ana Miragaya (eds.).
Bellaterra: Centre d'Estudis Olímpics i de l'Esport de la UAB, 2015. Open access: http://ceo.uab.cat/download/OlympicIdeaNowadays.pdf Platform: 23 authors, 12 countries and 17 universities.

O Futuro dos Megaeventos Esportivos / The Future of Sports Mega-events
Andrea Deslandes, Lamartine DaCosta and Ana Miragaya (eds.). Rio de Janeiro: Engenho Arte e Cultura, 2015.
Open access: http://www.sportsinbrazil.com.br/livros_megaeventos.htm
Platform: 40 Brazilian authors, 10 international authors, 6 countries, 11 Brazilian universities, 7 international universities and 3 other national institutions.

Olympic Studies Reader Volume Two

A Multidisciplinary and Multicultural Research Guide
Hai Ren, Lamartine DaCosta, Ana Miragaya and Zhao Zhuo (eds.).
Beijing: Beijing Sport University & Rio de Janeiro State University, 2016. Open access: http://www.sportsinbrazil.com.br/livros/olympic_studies_reader_vol_2.p df
Platform: 12 authors, 7 countries and 7 universities.

PRODUÇÕES INDIVIDUAIS DO GPEO – UERJ TEMAS OLÍMPICOS

GPEO-UERJ INDIVIDUAL PRODUCTIONS/ OLYMPIC THEMES

Olympic Values Nowadays
Holger Preuss, Norbert Schütte, Lamartine DaCosta; main academic partner Jörg Königstorfer, Olympic World Library 2015 Open access: https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/20464/olympic-valuesnowadays-holger-preuss-norbert-schutte-lamartine-dacosta-mainacademic-partner-jorg-k?_lg=en-GB

The Contribution of Arts to Coubertin's Conceptions towards a Sport Global Culture
Lamartine DaCosta. In "Cultural Views of the Olympics", Norbert Müller, Manfred Messing and Klaus Schormann (eds.). Kassel : Agon Sportverlag, 2016, p. 207 – 216. Open access: https://www.academia.edu/19855802/Cultural_Views_of_Olympics__LP_DACOSTA_text_pp._207_-_216

Knowledge as Legacy
Ailton Fernando Santana De Oliveira, Celi Nelza Zulke Taffarel, Cristiano Meiga Belem and Lamartine DaCosta. In "Mega-event Cities - Urban Legacies of Global Sports Events", Gavin Poynter and Valerie Viehoff (eds.), London: Routledge, 2015, p. 153 – 161.

Revisiting Norbert Müller's Contributions to Olympic Studies: A Dialogue with Lamartine DaCosta about Traditions and Present Interpretations Lamartine DaCosta. In "Olympic & Paralympic Discourses", Christian Wacker, Stephan Wassong and Natalia Wylant (eds), Kassel: Agon Sportverlag, 2017, p. 277 – 286. Open access: http://www.sportsinbrazil.com.br/livros/dialoguemullerdacosta2017.pdf

Santos-Dumont, Aviador Esportista: o Primeiro Herói Olímpico do Brasil / Santos-Dumont, Sport Aviator: the First Olympic Hero of Brazil Lamartine DaCosta and Ana Miragaya. Rio de Janeiro: Engenho Arte e Cultura, 2016. Open access: http://www.sportsinbrazil.com.br/livros_santos_dumont.htm

Brazil: Olympic Education: Experiences and Trends
Lamartine DaCosta, Ana Miragaya, Neise Abreu, Otavio Tavares, Marta Gomes and Marcio Turini. In "Olympic Education: An International Review", Roland Naul, Deanna Binder, Antonin Rychtecky and Ian Culpan (eds.), London: Routledge, 2017, p. 89 – 103.

Sport and Ideology
Lamartine DaCosta. In "The Bloomsbury Companion to the Philosophy of Sport", Cesar R. Torres (ed.). London: Bloomsbury, 2015, p. 212 – 227.

The transformation of Rio de Janeiro into a smart city during the Olympic and Paralympic Games 2016 / A transformação do Rio de Janeiro em uma cidade inteligente durante os Jogos Olímpicos e Paralímpicos 2016 Lamartine DaCosta and Ana Miragaya. In "Mega Events Footprints. Past, Present and Future", Leonardo Mataruna and Bianca Gama Pena (Orgs.). Rio de Janeiro: Engenho Arte e Cultura, 2017, p. 71 – 83. Open access: https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/170862/mega-eventsfootprints-past-present-and-future-as-pegadas-dos-megaeventos-lashuellas-de-los-mega-eventos

LIVROS E CAPÍTULOS DE LIVROS NO PRELO - 2018

BOOKS AND BOOK CHAPTERS IN PRESS - 2018

Estudos e Pesquisa – Fórum de Estudos Olímpicos
Nelson Todt, Carlos Henrique Ribeiro, Ana Miragaya e Lamartine DaCosta (eds.). Rio de Janeiro: Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin & Universidade Santa Ursula, 2018. Platform: 139 authors (95% Brazilian nationals), 4 countries and 36 universities.

Maria Lenk: Atleta, Educadora e Cientista - A Primeira Heroína Olímpica do Brasil
Ana Miragaya. Rio de Janeiro: Engenho Arte e Cultura, 2018.

The Present and Future Significance of the Rio 2016 Olympic and Paralympic Games for Latin America and the Caribbean
Lamartine DaCosta. In "Olympic Movement in the Making of Latin America & the Caribbean", Cesar R. Torres and Antonio Sotomayor (eds.). Fayetteville: The University of Arkansas Press, 2018.

Estratégias de Gestão de Espaços Esportivos e de Lazer em face ao conceito de "Sustentabilidade"
Lamartine P. DaCosta & Carla Roc3ha Araujo. Brasília: UNB – SESC, 2018.

APPENDIX 6

SportView: ANTECEDENTES, PROPOSTAS, REALIZAÇÕES E PRODUTOS

CRISTIANO BELÉM
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
HTTPS://SPORTVIEW.NET/

A SportView é uma empresa sport tech focada nas Tecnologias da Informação e Comunicações (TIC´s), que através do uso das Geotecnologias, do Sistema de Informação Geográfica (SIG), dos recursos WEB e mobile, busca a interpretação e a geração do conhecimento do sistema esportivo no território – espaço geográfico.
A SportView surgiu da necessidade de aproximar os recursos das geotecnologias e da geoinformação na interrpretação dos fenômernos esportivos. Isso ocorre através de cruzamentos de dados e informações do espaço geográfico com as informações e dados do esporte. Sendo assim, a proposta da Plataforma SportView é a construção de grandes bancos de dados do esporte (big data), que são capazes de produzir novos olhares e conhecimentos sobre o tema esporte e educação física em territórios.

A SportView através do uso das geotecnologias tem conseguido unir diversas variáveis que compõem o sistema das Atividades Físicas e Esportivas (AFEs) e produzir conhecimento capazes de ofertar serviços nas diferentes áreas onde o esporte e suas diferentes manifestações estiverem presentes. Com um olhar multidisciplinar, a equipe Sportview é capaz de oferecer assistência técnica para a elaboração, implantação e gestão de projetos dentro do seu âmbito de competência, com a geração de tecnologias aplicadas aos usuários do sistema esportivo público e privado. Atua em projetos de desenvolvimento local e regional, além da elaboração de metodologias, levantamentos, estudos e pesquisas relacionadas aos temas AFEs, lazer e promoção de saúde.

O uso da geoinformação como ferramenta de suporte à gestão e ao planejamento é utilizado há quase duas décadas na maioria das cidades brasileiras. O Sistema de Informação Geográfico é um recurso comum nos setores de planejamento e órgãos governamentais no Brasil, cujo ápice ocorre com a instituição do INDE – Infraestrutura Nacional de Dados Espaciais, pelo Decreto Nº 6.666, de 27/11/2008 com a seguinte definição: "conjunto integrado de tecnologias; políticas; mecanismos e procedimentos de coordenação e monitoramento; padrões e acordos, necessário para facilitar e ordenar a geração, o armazenamento, o acesso, o compartilhamento, a disseminação e o uso dos dados geoespaciais de origem federal, estadual, distrital e municipal."

Portanto, a SportView é uma empresa especializada na gestão dos processos da geoinformação relacionada ao sistema esportivo que oferece soluções personalizadas para diversos segmentos da área do esporte, com eficiência e excelência nos resultados, conforme os padrões cartográficos estabelecidos pela Comissão Nacional de Cartografia e as melhores práticas de gestão para o desporto.

A SportView tem também a capacidade de desenvolver sistemas com dados georreferenciados e visualizações das informações em mapas dinâmicos com armazenamento na nuvem, com isso proporciona segurança e capacidade de gerência dos dados para a resolução de problemas administrativos de compartilhamento de informações e gestão de

recursos. Os mecanismos de apresentação de dados em conjunto com as análises geoespaciais têm o como propósito precípuo a criação de um ambiente favorável na tomada de decisões relacionadas aos sistemas esportivos públicos, embora outros produtos e serviços sejam destinados às instituições privadas.

Em resumo, a SportView oferece uma gama de produtos e serviços destinados ao sistema público público e privados de AFEs, a saber:

PRODUTOS DE GEOINFORMAÇÃO

• Criação de banco de dados georreferenciado voltado às questões do esporte, lazer e promoção de saúde em instituições públicas ou privadas;
• Realização de levantamentos, diagnósticos e pesquisas na área do esporte, lazer e promoção de saúde para instituições públicas ou privadas;
• Criação de mapas temáticos digitais para consulta, análise, avaliação e diagnósticos de locais, municípios e regiões específicas;
• Construção de atlas geográfico voltado a um local específico, bairro, município ou região para utilização em escolas, prefeituras ou comércio;
• Elaboração de pesquisa georreferenciada de mercado e geomarketing;
• Consultoria em gestão esportiva, marketing esportivo com uso de dados da geoinformação;
• Mapeamento e descrição de percursos pedestres, trilhas e percursos de práticas esportivas e de lazer "outdoor" e em contato com a natureza;
• Levantamento, identificação e construção de mapas de “points” de atividades esportivas "radicais" e em contato com a natureza.

PRODUTOS DE GESTÃO ESPORTIVA PÚBLICA

• Consultoria, análise e criação de programas de intervenção em esporte, lazer e promoção de saúde, a partir de levantamento diagnóstico e pesquisa georreferenciada;
• Cursos e treinamentos voltados para gestores públicos do esporte na utilização básica de recursos de dados georreferenciados;
• Pesquisa e levantamentos diagnósticos em gestão esportiva.
• Produtos de tecnologia da geoinformação
• Realização de pesquisas online voltadas ao segmento dos esportes, lazer e atividades físicas de promoção à saúde;
• Criação de formulários eletrônicos com utilização da geoinformação;
• Criação de geotecnologias mobile para pesquisas, cadastro e levantamentos em gestão do esporte nas atividades públicas e privadas;
• Criação de banco de dados georreferenciado de clientes, fornecedores e serviços esportivos voltados a profissionais, academias, órgão públicos e sistema econômico esportivo em geral;
• Criação de sites com banco de dados georreferenciado e mapas online para apresentação, divulgação e compartilhamento de informações e dados do sistema esportivo, voltados aos profissionais e fornecedores de serviço de esporte, lazer e saúde.

PRODUTOS ACADÊMICOS

• A SportView oferece aos estudantes de graduação, pós-graduação, mestrandos, doutorandos e pesquisadores todo o suporte técnico para levantamentos diagnósticos georreferenciados, confecção de mapas temáticos em alto padrão de qualidade para sua monografia, tese, apresentação, pesquisa científica, artigo entre outros. Criação de ferramentas de coleta de dados que atenda às necessidades da investigação.

PRODUTOS PARA PREFEITURAS MUNICIPAIS

• Plataforma SportView de Gerência de Informações do Sistema Esportivo Municipal;
• Levantamentos diagnósticos georreferenciados para criação do Indicador Geoespacial do Esporte (IGE) com o propósito de identificar a distribuição territorial das infraestruturas, de equipamentos e da oferta das atividades físicas e esportivas à população. O IGE tem como objetivo auxiliar na tomada de decisão dos gestores do esporte para definir a distribuição espacial dos equipamentos e o atendimento à população, apontando locais com maior e menor necessidade de investimento no setor.
• Sistema SportView (interface web) , para gestão dos equiamentos de esporte e lazer municipais que possibilita às prefeituras diponibilizarem informações em mapa dinâmico à população sobre os locais e as atividades ofertadas, bem como um sistema administrador que permite a gestão de cada equipamento ou infraestruturas esportivas do município que também é apresentado em um mapa dinâmico com uso restrito ao gestor.

REFERÊNCIAS

1. Projeto Mapa dos indicadores do Esporte dos Municípios do ES - Link: https://sportview.inf.br/PROJETORMGV.php

2. Tese de Doutorado - A aplicação das geotecnologias na gestão do esporte: um olhar nos megaeventos esportivos na cidade do Rio de Janeiro
Orientador: Lamartine Pereira da Costa - Link: http://www.bdtd.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=9460

3. Pesquisa: MATRÍCULAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL EM TEMPO INTEGRAL: uma análise descritiva de âmbito nacional (2007 a 2017) Link: http://iesc.pro.br/projetos/matriculas-de-educacao-infantil-em-tempo-integral-uma-analise-descritiva-de-ambito-nacional-2007-a-2017/

4. Artigo: INFRAESTRUTURA ESPORTIVA: DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIAS ¬ Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Ailton Fernando Santana de Oliveira, Celi Nelza Zulke Taffarel, Cristiano Meiga Belem. Link: http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/2157

5. Abordagens ex ante da Ocupação Socioeconômica na Região dos Jogos Olímpicos Rio 2016. In: L. DaCosta, A. Deslandes, A. Miragaya. (Org.). O Futuro dos Megaeventos Esportivos. 1ªed.Rio de Janeiro: FAPERJ - Programa Apoio ao Desenvolvimento de Inovações no Esporte (Edital FAPERJ no. 21/2013), 2015, v. , p. 140-156. – Link: http://www.gamaassessoria.com/Libros/O-Futuro-dos-megaeventos-esportivos.pdf

6. The transform project and the geospatial reaching in Brazil: The legacy of the Olympic education in Rio 2016 Games. In: Journal of Human Sport and Exercise 2018 Rio 2016 Olympic Games First Anniversary Special Edition, 2018, Rio de Janeiro. Journal of Human Sport and Exercise - 2018 - Rio 2016 Olympic Games First Anniversary Special Edition, 2017. v. 13. Link: http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73314/1/jhse_13_Proc1_12.pdf

7. Relatório de Desenvolvimento Humano Nacional – Movimento é Vida: Atividades Físicas e Esportivas para Todas as Pessoas, Brasília, PNUD, 2017.

APPENDIX 7

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL EM FACE À CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESPORTE: ONDE ESTAMOS E PARA ONDE VAMOS

VANESSA LINS FRANCALACCI, DRA.
UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA – UNISUL
CEO DA DIGITALSPORT
VANESSA.FRANCALACCI@HOTMAIL.COM

Quando pensamos no futuro das Ciências do Esporte, esperamos um futuro de progresso. Esse progresso pode assumir uma das duas formas, o horizontal ou extensivo que significa copiar coisas que funcionam, ou o progresso vertical ou intensivo, que significa criar coisas novas.
No nível macro, a palavra para o progresso horizontal é a globalização - trata-se de pegar coisas que funcionam em algum lugar e fazer funcionar em todos os lugares.
A China é o exemplo paradigmático da globalização, percebe-se que eles tem copiado tudo que tem dado resultado no mundo desenvolvido. A palavra para o progresso vertical é a tecnologia. Locais como o Vale do Silício, tem sido citado nas últimas décadas como a capital da tecnologia. Entendida de maneira correta, qualquer forma nova e melhor de criar coisas é tecnologia.

Quando pensamos no futuro das Ciências do Esporte, esperamos um futuro de progresso. Esse progresso pode assumir uma das duas formas, o horizontal ou extensivo que significa copiar coisas que funcionam, ou o progresso vertical ou intensivo, que significa criar coisas novas.

No nível macro, a palavra para o progresso horizontal é a globalização - trata-se de pegar coisas que funcionam em algum lugar e fazer funcionar em todos os lugares.
A China é o exemplo paradigmático da globalização, percebe-se que eles tem copiado tudo que tem dado resultado no mundo desenvolvido. A palavra para o progresso vertical é a tecnologia. Locais como o Vale do Silício, tem sido citado nas últimas décadas como a capital da tecnologia. Entendida de maneira correta, qualquer forma nova e melhor de criar coisas é tecnologia.

Ao observar o universo esportivo, a continuidade nos modelos de gestão de entidades públicas e os fracassos registrados no modelo educacional brasileiro, promovem a necessidade urgente de ruptura destes ciclos. Uma saída provável para isto é o uso da Inteligência Artificial (AI).

Ainda não vivemos a era das máquinas superinteligentes e dos robôs que habitam nosso imaginário popular, mas estamos caminhando cada vez mais rapidamente para chegarmos lá. As aplicações práticas de AI têm se disseminado rapidamente em todas as áreas do conhecimento: medicina, agronegócio, finanças, educação, marketing, segurança, etc. De algoritmos de linguagem natural as APIs (Application Programming Interface) ou popularmente conhecidos como aplicativos inteligentes, passam a ser disponíveis, escaláveis e acessíveis para qualquer tipo de negócio, ampliando ainda mais as suas possibilidades de uso.
Relatórios como AI Index da Stanford University (focado em rastrear as atividades e progressos nas iniciativas de AI) e eventos de ponta sobre AI, como é o caso do EmTech Digital da MIT Tech Review, um dos mais importantes do mundo quando o assunto são tecnologias emergentes, mapeiam dados deste movimento crescente em tudo que se refere a AI e é neste cenário que emerge toda reflexão aqui exposta.

A grande questão é: de que modo as ciências do esporte como um todo, a educação física escolar e todo arcabouço de conhecimentos esportivos poderão ser integrados à tecnologia, de modo a produzir o conhecimento em larga escala e causar benefício ao maior número de pessoas?

Temos observado de forma evidente nos estudos e consultorias que temos desenvolvido que há um crescente número de profissionais do segmento do esporte, buscando esta ruptura e aplicando em suas rotinas profissionais, um novo modo de fazer as coisas.
Mas, devemos temer a substituição dos robôs ? Será que uma máquina vai substituir um profissional que atua com esporte?

Mas, devemos temer a substituição dos robôs ? Será que uma máquina vai substituir um profissional que atua com esporte?
Abaixo seguem 10 reflexões constatadas após anos de estudos, experiências e reflexões sobre AI:

1. Atualmente, mais de 1,5 bilhões de pessoas tem acesso instantâneo aos conhecimentos do mundo utilizando dispositivos que cabem no bolso. É necessário que hajam esforços contínuos no sentido de despertar o surgimento de idéias fora da caixa, que desenvolvam produtos viáveis, escaláveis e úteis no segmento esportivo;'

2. É importante esclarecer que uma empresa ou pessoa física somente terá benefícios estratégicos provenientes desta tecnologia se compreender que as tecnologias digitais devem ser aplicadas ao marketing e não o contrário;

3. Entendemos que o marketing digital nasceu do marketing tradicional, e por este motivo, todo e qualquer esforço deve ser feito no sentido de fortalecer as pessoas e não torná-las obsoletas;

4. Importante ressaltar que os dados são os combustíveis para a AI. O cérebro humano aprende com dados: sejam dados existentes (provenientes das experiências de outras pessoas) ou dados que geramos com nossas experiências (provenientes de tentativa e erro). Assim, o primeiro passo para ter inteligência, é ter dados. AI sem dados é como um cérebro vazio, sem memória: não tem o que processar. Ambientes ricos em dados são altamente propícios para a aplicação de AI. Ter consciência disso nas ciências do esporte, abre uma janela enorme de

possibilidades de criação e valoriza o ser humano a partir da necessidade de tê-lo como agente intermediador entre a máquina e o dado. Alguém precisa identificar o dado e a partir disso, o processo criativo pode ocorrer. Vale lembrar que todos os megaeventos que ocorreram no Brasil são fontes inesgotáveis de dados que podem ser utilizados para o desenvolvimento de novas tecnologias;

5. Falar de produtos e idéias fora da caixa ainda é campo minado para a maioria dos graduados em educação física no brasil. É uma necessidade urgente, a inserção de conteúdos ligados a tecnologia e vendas na grade de todos os cursos de Ciências do Esporte (motivação para uma vida mais ativa, gestão do esporte, fisiologia do exercício, ensino de modalidades esportivas e afins); Talvez a saída para isto seja incentivar a conexão entre as disciplinas e os laboratórios que trabalham no desenvolvimento de startups, de modo que as idéias já reconhecidas sejam questionadas e repensadas do zero;

6. Temos visto robôs que falam, correm, saltam, cambalhotam....e por mais que isso seja impressionante, eles ainda não dominam uma das habilidades essenciais para revolucionar o mundo do esporte: pegar as coisas. Parece simples, não? Para os robôs, aprender a pegar algo ainda é o estado da arte. Enquanto esta fronteira decisiva não for rompida, estaremos numa condição de certa tranquilidade quando o assunto for ensino das modalidades esportivas;

7. Uma forma bastante lógica para esclarecer os possíveis desdobramentos do futuro dos sports hubs é conduzir a analogia com os livros impressos. Assim sendo, os info-produtos passam a ser uma forma digna de disseminação do conhecimento, antes encontrados somente nos livros;

8. Para os mais resistentes, que não manifestam interesse em vender algo on line ou que não se agradam da idéia de utilizarem as redes sociais para interesses profissionais, é bom irem pensando nesta frase: "quem não existir no digital, daqui a poucos anos, simplesmente não existirá". Deste modo, nascem inúmeras oportunidades e novos campos de trabalho (tais como os que desenvolvemos na Digitalsport). Na pior das hipóteses, as pessoas terão interesse em terem uma presença on line simplesmente para manterem suas agendas cheias;

9. Apesar da AI dominar a cena hoje, há 3 anos não era assunto e não fazia parte das tecnologias emergentes discutidas. Isso mostra que estamos numa era de incertezas e imprevisibilidades neste cenário acelerado, até mesmo para a MIT Tech Review;

10. Durante muitos anos, ainda haverão os que resistirão a inovação, tentando escapar da economia de escala e empreendendo na tradição do monopólio dos serviços ou na lógica hora-aula ou receita-cliente. O drive do momento é acordar para este cenário inovador e surfar esta onda de modo que a sociedade possa ser impactada em todos os diversos campos do saber nas ciências do esporte, tanto para os que tem foco nos negócios, como no desenvolvimento humano. Para pavimentar o caminho no desenvolvimento tecnológico é importante discutir as questões éticas para o sucesso entre homem e máquina, de modo a garantir que continuemos úteis no processo.

Esperamos que esses insigths sirvam para inspirar as pessoas a verem, além das trilhas abertas pelas especialidades acadêmicas, o futuro mais vasto que lhes cabe criar. Estamos literalmente construindo o futuro e a responsabilidade de cada um de nós – indivíduos, empresas e instituições – é enorme nesse processo. Teremos o futuro que criarmos agora, juntos. Para continuarmos essa discussão, convido você a visitar nosso site e conhecerem os scopos das consultorias que desenvolvemos para atender melhor a sua necessidade.

APPENDIX 8

APP JFVÔLEI: OPERAÇÃO E RESULTADOS

HEGLISON TOLEDO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
HCTOLEDO@GMAIL.COM

O entendimento do cenário atual das relações das Ciências do Esporte com a Tecnologia, reforça a evolução, desenvolvimento e consolidação do momentum Esporte 4.0. Na esteira evolutiva, consideramos o momentum esporte 1.0, centrado no aperfeiçoamento das técnicas e melhoria das modalidades. O momentum esporte 2.0, os esforços estavam voltados para melhoria dos equipamentos e melhoria na capacidade humana. O momentum 3.0 se articula com o desenvolvimento da gestão do esporte, marketing e exploração midiática, com criação de ídolos.

O Momentum 4.0, retrata o desenvolvimento de sistemas, a relação de tecnologia cyber-physical sistems e a explosão do e-sports, representam uma nova dimensão, novos direcionamentos e entendimento do conceito Esporte em todas suas possibilidades, além indicar novas formas de atuação e gestão, culminando no aprimoramento da relação Esporte-consumidor, ou mesmo a interação on-line e off-line.

Em termos práticos, a materialização do conceito Esporte 4.0, foi experimentada no Projeto JFVÔLEI da Universidade Federal de Juiz de Fora o qual se baseou nos princípios que reúnem aspectos da gestão do esporte, marketing e modelo de negócio. Para tanto, o trabalho foi pautado a partir das ações de modelos esportivos vinculados a equipe do JFVôlei, que disputa a superliga de vôlei masculino no Brasil. O ponto de partida foi a elaboração de modelos de negócios que pudessem viabilizar a melhoria na captação de recursos para a equipe.

Para explicitar os caminhos seguidos até o lançamento da plataforma, o ponto de partida, foi a parceria com fornecedor de material esportivo, que visualizava e ao mesmo tempo percebia a necessidade de navegar no momentum do Esporte 4.0, buscou então, através de reuniões e trocas de informações, elencar os passos para concretizar tal operação. A primeira necessidade foi definir os investimentos, em seguida, definiu o conceito do modelo de negócio, ao qual beneficiasse, conforme dito anteriormente, o usuário, o agente patrocinador e o JFVôlei.

Neste conceito, percebeu-se a importância de conectar com as pessoas e consequentemente influenciar no comportamento através de benefícios que pudesse fidelizar e gerar atributos nas três vias do negócio, ou seja, o patrocinador, o JFVôlei e o usuário. A busca de parceiros para a confecção do aplicativo e a expertise da construção do aplicativo, foi necessário solicitar uma empresa, para o desenvolvimento do aplicativo.

O aplicativo e sua operação, teve como premissa uma rede de vantagens no modelo ganha-ganha, pois, esta operação acreditamos ser a base para o sucesso na captação de recursos. Para estabelecer o modelo, partimos do princípio de que o usuário ganha com uma rede diversificada de parceiros que ofertam produtos ou serviços com valores diferenciados, acumulando pontos que podem ser trocados em produtos da equipe JFVôlei.

Ganha o Parceiro pois usufrui, sem custo algum, de um público engajado que acredita na equipe e quer ver seu desenvolvimento. Esta premissa se baseia, nos princípios de marketing, conforme aponta Kotler, Kartajaya & Setiawan (2017), que através da emoção, ou como os autores colocam, emocionalidade se refere a pessoas capazes de se conectar emocionalmente com outras para induzir suas ações, as quais se tornam influenciadores poderosos, portanto, Marcas que evocam emoções podem induzir ações favoráveis dos consumidores.

Desta forma, a utilização de uma rede de patrocinadores, se beneficiam ao vincular sua marca a esta rede de influenciadores que através da emocionalidade reportam ao JFVôlei. O modelo parte da monetização desta ferramenta, pois, ao integrar a rede de patrocinadores, é taxado a um percentual pelo que efetivamente foi convertido em venda, além disso, receberá relatórios detalhados do perfil do consumidor e dependendo do nível de faturamento poderá trabalhar sua exposição nas diversas mídias da equipe do JFVôlei.

O benefício para o clube é muito grande pois, ganha o Clube que abre um canal de interação com seu público, conhecendo seu ciclo de consumo, preferencias e qual o perfil do seu torcedor, para tal, oferta-se uma rede de vantagens exclusiva, capaz de gerar receita de forma alternativa, e levantar o perfil do público, possibilitando maior assertividade na captação de parceiros.

A crença desta iniciativa e materialização do conceito abordado, iniciou de um entendimento do momentum do esporte 4.0, desta forma, engajou-se numa empreitada disruptiva, que conforme Ismail, Malone & Van Geest (2015), para que uma organização se torne exponencial, é necessário criar ou gerar ações disruptivas, neste caso, deu-se o início a esta tentativa, cujos passos são resumidamente descritos a seguir.

1. Painel administrativo geral (Web);
1.1. Gestão de patrocinadores;
1.2. Gestão de usuários vinculados aos patrocinadores;
1.3. Gestão de usuários administradores;
1.4. Gestão de usuários consumidores;
1.5. Gestão de ofertas de patrocinadores;
1.6. Relatórios de Business Intelligence;
1.7. Central de notificações;
1.7.1. Geral;
1.7.2. Segmentadas por patrocinador;

2. Painel administrativo patrocinador (BI) (Web);
2.1. Gestão de ofertas;
2.2. Gestão de usuários;
2.3. Relatórios de Business Intelligence;

3. Aplicativo para o consumidor (Android e iOS);
3.1. Acesso às ofertas segmentadas;
3.2. Resgates de cupons;
3.3. Cadastro do consumidor;
3.4. Central de notificações;

4. Aplicativo para o patrocinador (Android e iOS);
4.1. Computar participações de consumidores;
4.1.1. Informar valor consumido;
4.1.2. Identificações do consumidor

Após a realização de testes, e consequente verificação dos erros e falhas do conceito a ser aplicado, chegou-se então, a um modelo que se tornou uma plataforma capaz de atender as demandas do JFVôlei, pois o aplicativo incorporou 654 usuários ativos entre primeiro de fevereiro e primeiro de agosto de 2018. Houve então um processo de agregação do clube de suporte ao projeto (gestão) com consumidores e patrocinadores, facilitando assim a captação de recursos para a manutenção e desenvolvimento do projeto.

Em resumo, a contribuição do modelo de negócio e utilização do aplicativo é uma das diversas opções e transformações que a era 4.0 pode trazer e efetivar nesse cenário. O Esporte 4.0 é uma realidade, cabendo reflexão, entendimento e ações que possam indicar novos caminhos e cenários na formação, capacitação e realização dos diversos setores que estão envolvidos no esporte.

REFERÊNCIAS

1. ISMAIL, S., MALONE, M. S. & VAN GEEST, Y. Organizações Exponenciais: por que elas são 10 vezes melhores, mais rápidas e mais baratas que a sua (o que fazer a respeito). São Paulo: HSM, 2015.

2. KOTLER, P., KARTAJAYA, H. & SETIAWAN, I. Marketing 4.0. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.



NOVAS INTERAÇÕES COGNITIVAS E VIRTUAIS DA CIÊNCIA DO ESPORTE E DOS ESTUDOS OLÍMPICOS

NEW COGNITIVE AND VIRTUAL INTERACTIONS OF SPORT SCIENCES AND OLYMPIC STUDIES

LAMARTINE DACOSTA & ANA MIRAGAYA - (EDS),
NOVA STUDIO, PETRÓPOLIS, 2018

Este livro esta proposto para operar como uma plataforma digital offline e online sem propósitos comerciais e com acesso livre para usuários. O objetivo desta publicação é o de criar um ambiente de inovação nas áreas que reunem ciências, tecnologias, esporte e Estudos Olímpicos, seguindo recomendações atuais da Agenda Olímpica 2020 do Comitê Olímpico Internacional. Este LivroPlataformaVirtual inclui 15 autores que desenvolvem abordagens multidisciplinares para redefinir interfaces entre areas de conhecimento e de práticas tecnológicas. Como tal, os conteúdos abordam novas construções teóricas e modelos de revisão dos conhecimentos tradicionais; sport hubs e sport techs, além de textos complementares aos temas abordados.

This book works as a digital platform offline and online with no commercial purposes and with free access to users. The objective of this publication is to create an environment of innovation in the areas of Sciences and Technology of Sport and Olympic Studies based on the recommendations of Olympic Agenda 2020, issued by the International Olympic Committee in December 2014. The book has 15 authors and follows multidisciplinary approaches drawing appropriately from multiple disciplines to redefine interfaces outside of normal boundaries. The contents include new approaches to technology and sports, theoretical constructions with related modeling, sport hubs, sport techs, and complementary position papers.

NOVA studio

2018 Primeira edição / *First edition* – Petrópolis, Brasil
www.novastudio.com.br