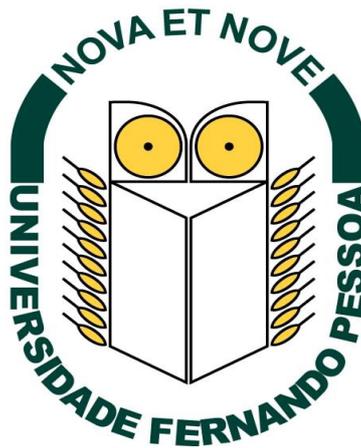


Hugo André Guedes de Castro

A Criação e Implementação de um programa tático interactivo  
nas transmissões televisivas de Futebol e Basquetebol



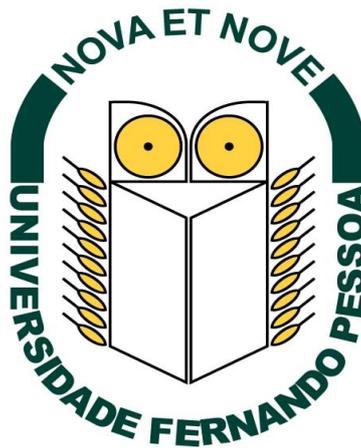
**Universidade Fernando Pessoa**

Porto, Dezembro de 2012



Hugo André Guedes de Castro

A Criação e Implementação de um programa tático interactivo  
nas transmissões televisivas de Futebol e Basquetebol



**Universidade Fernando Pessoa**

Porto, Dezembro de 2012

Hugo André Guedes de Castro

A Criação e Implementação de um programa tático interactivo  
nas transmissões televisivas de Futebol e Basquetebol

Orientador: Professor Doutor Ricardo Jorge Pinto

Assinatura do aluno: .....

Trabalho apresentado à Universidade Fernando Pessoa  
como parte dos requisitos para obtenção do grau de  
Mestrado em Jornalismo

---

## Sumário

Trabalho realizado no âmbito do Mestrado em Jornalismo da Universidade Fernando Pessoa, que surge como o culminar de todo um processo pedagógico, que visa a obtenção do grau de mestrado em Jornalismo. O tema do presente trabalho é “A Criação e Implementação de um programa táctico interactivo nas transmissões televisivas de Futebol e Basquetebol”.

A pertinência deste assunto prende-se com uma nova realidade no que concerne ao acesso à informação por parte do público, devido à descentralização da inteligência comunicativa e consequente personalização do conteúdo informativo.

Assim, os objectivos deste estudo visam avaliar a possibilidade de criação e consequente aplicação de um sistema táctico interactivo às transmissões televisivas de desporto, incluindo os aspectos tecnológicos e as vantagens/desvantagens que acarreta.

De forma a atingir os objectivos propostos para este trabalho, foi realizado um estudo descritivo e contextual (tendo por base a bibliografia apresentada), produzido um site online e realizadas entrevistas a comentadores televisivos, especializados nas modalidades de futebol e basquetebol.

Finalmente, são apresentadas as conclusões e aspectos mais importantes relacionados com o projecto, concluindo-se que o programa táctico idealizado coloca em prática os princípios da “Era da Pós-Informação” e melhora, em grande medida, a forma como o telespectador assiste e entende as transmissões televisivas dos jogos de futebol e basquetebol.

Os painéis tácticos interactivos funcionam assim como um complemento muito importante para o público, permitindo que este perceba as explicações tácticas dos comentadores e visualize as partidas da forma que melhor entende (colocando em prática o princípio da descentralização e auto-personalização do conteúdo informativo).

## Summary

Work performed under the Master's in Journalism at the University Fernando Pessoa, who emerges as the culmination of an entire educational process aimed at obtaining a Masters degree in Journalism. The theme of this work is "The Creation and Implementation of a tactical program in interactive broadcasts of football and basketball".

The relevance of this issue relates to a new reality in regard to access to information by the public due to the decentralization of communicative intelligence and subsequent customization of information content.

This study aimed to evaluate the possibility of creation and the consequent imposition of a tactical system for interactive sports broadcasts, including technological aspects and advantages / disadvantages that entails.

In order to achieve these objectives, was performed a descriptive and contextual study (based on the presented literature), produced an online site and interviewed three television commentators, specializing in football and basketball.

Finally, we present the most important aspects related to the project, concluding that the tactical program devised puts into practice the principles of the "Post-Information Era" and improved largely the way that viewers watch and understand television broadcasts of football and basketball.

The tactical interactive program is an important supplement to the public, allowing it to understand the tactical explanations of the commentators and view matches the way that best understands (putting into practice the principle of decentralization and self-customization of information content).

## Índice

Sumário .....	p.5
Summary .....	p.6
I - Introdução .....	p.8
1.1 – Apresentação e Objectivos do Projecto .....	p. 8
II – Desenvolvimento .....	p.10
2.1 – Modo de Funcionamento .....	p.10
2.2 – A Imediaticidade como nova forma de ver televisão .....	p.12
2.3 – As Televisões como telecomputadores pessoais .....	p.13
2.4 – A Descentralização/Deslocação da inteligência comunicativa .....	p.15
2.5 – A Era da Pós-Informação e a nova “natureza” dos media .....	p.17
III – Conclusão .....	p.18
IV – Bibliografia .....	p.21
V – Anexos .....	p.22

## **I - Introdução**

### **1.1 – Apresentação e Objectivos do Projecto**

Este projecto tem como tema “A Criação e Implementação de um programa tático interactivo nas transmissões televisivas de Futebol e Basquetebol”, visando a produção e posterior aplicação desses grafismos nos jogos em directo, bem como a criação de um endereço electrónico de apresentação e explicação da ideia.

Trata-se de um projecto inovador que, aproveitando a interactividade das box ou caixas-negras de televisão, oferece ao público a possibilidade de receber um complemento extra no acompanhamento das partidas. Em caso de activação do programa, os painéis táticos irão aparecer no canto superior direito ou esquerdo do ecrã e o telespectador fica ainda com a possibilidade adicional de escolher o comentador que pretende ouvir a relatar o jogo.

A produção dos grafismos e posterior colocação no “ar” será da responsabilidade do comentador do jogo ou de uma equipa auxiliar da sua confiança, dependendo da vontade ou forma de trabalhar de cada comentador.

Visto tratar-se de um projecto interactivo, a criação do endereço electrónico tem o intuito de atribuir um carácter tecnológico à apresentação do mesmo. Para além disso, a produção do site visa também a explicação mais detelhada do sistema, bem como o seu processo de aplicação nas transmissões em directo. Tudo isso realizado com o recurso a conteúdo multimédia explicativo, como imagens, vídeo montagens interactivas e entrevistas a profissionais de comunicação.

O objectivo da criação deste projecto visa melhorar o visionamento dos jogos de futebol e basquetebol, que vai muito para além da ideia “de um grupo de jogadores a correr atrás de uma bola”. Isto porque, devido ao avanço dos tempos, o futebol e o basquetebol tornaram-se cada vez mais em desportos de estratégia.

Tendo em conta isso, os canais de televisão têm-se preocupado em especializar os seus jornalistas ou em contratar antigos treinadores/jogadores, com o objectivo de melhorarem e tornarem mais completos os comentários das suas transmissões.

Algo que não tem sido alcançado na totalidade, uma vez que, há excepção dos jovens, a maior parte das pessoas não percebe grande parte das explicações táticas dadas pelos jornalistas/comentadores durante os jogos. Por isso, tem-se tornado vulgar ouvir pessoas a criticar esses profissionais, que apelidam de “pseudo-entendidos” em futebol e basquetebol.

Com a intenção de evitar esse tipo de críticas e, por conseguinte, melhorar o conhecimento desportivo de parte da população portuguesa, ocorreu o surgimento e vontade de implementar esta ideia/projecto.

Este projecto permite assim ao utilizador personalizar ou possuir a sua “própria” transmissão do jogo, vendo a partida da forma e perspectiva que mais aprecia. Algo que vai ao encontro da ideia defendida por Don Tapscott (2009, p.43) no seu livro “Grow Digital”, quando refere que os jovens vêem televisão de uma forma diferente e mais privada que os seus pais:

<sup>1</sup> A televisão que eles vêem é muito diferente da televisão em crescimento que os seus pais viram enquanto jovens. Hoje em dia existem centenas de canais. Devido à maior escolha, existem conteúdos mais vastos: a televisão é um canal de distribuição de bons filmes, documentários, eventos desportivos, música, comédia, entrevistas e notícias (...) Quando eles vêem televisão, fazem-no através de múltiplas lentes (...) Eles vêem o que querem e quando querem (...) Rahaf criou o seu próprio jornal digital, que se caracteriza como um sofisticado conjunto de ferramentas de recolha de informação.

Desta forma, e com a implementação destas duas aplicações (comentários e esquemas táticos), os adeptos de futebol podem assim visualizar e criar o “seu” próprio “jogo digital”, fazendo isso a partir do seu televisor e da sua “box” (não estando assim tão restringido às anteriores potencialidades oferecidas pela Internet).

---

<sup>1</sup> Tradução do Autor (2009, p. 43, 44, 45).

## **II – Desenvolvimento**

### **2.1 - Modo de funcionamento**

Aproveitando a interactividade e potencialidades oferecidas pelas “caixas-negras” de televisão, o utilizador poderá escolher qual o jornalista que pretende ouvir a relatar o jogo que vai visualizar (dependendo, como é óbvio, do leque de profissionais seleccionados pelas televisões e rádios para cobrir a partida). Relativamente aos esquemas tácticos, serão dinâmicos e têm o objectivo de reproduzir a disposição táctica dos jogadores no relvado, em tempo real. Essa disposição dos elementos em campo será fornecida ou por um assistente de produção (com base nas imagens reais do jogo) ou através de uma ligação à “spidercam” (nova câmara que se move através de fios e que fica colocada por cima do recinto de jogo, dando uma vista “aérea” da partida). A ligação a essa nova câmara, apesar de complexa, é possível devido às consequências da revolução tecnológica e ao surgimento da chamada “vida digital”, que veio provocar uma gradual transformação da informação de átomos em bits.

No livro “Ser Digital”, Nicholas Negroponte (1996, p. 21) define um bit da seguinte forma:

Um bit não tem cor, tamanho nem peso e pode viajar à velocidade da luz. É o mais pequeno elemento atómico do ADN da informação. É um estado: ligado ou desligado, verdadeiro ou falso, para cima ou para baixo, dentro ou fora, preto ou branco.

Isto demonstra que a transferência do movimento real dos jogadores (captado pela câmara) para o programa de esquemas tácticos fica facilitada, pois a informação acaba por ser transmitida de forma instantânea, através de um movimento global de bits (e não de forma material e mais demorada, quando transferida sob a forma de átomos).

De salientar também que a escolha dos comentadores e o aparecimento dos painéis tácticos na transmissão do jogo serão aplicações opcionais. Os painéis tácticos apresentam a particularidade de funcionarem sob a forma de gráficos ou inseridos numa pequena janela no canto superior direito ou esquerdo do ecrã (conforme a preferência do utilizador), servindo assim como uma espécie de complemento aos comentários e explicações dos jornalistas que se encontram a relatar o jogo.

Convém ainda referir que o aparecimento dos gráficos e diagramas táticos na tela da televisão pode acontecer de três formas distintas, dependendo sempre das variantes e instantaneidade de uma partida de futebol:

- Em tempo real, ou seja, ao mesmo tempo que o jornalista/comentador se encontra a relatar uma jogada (algo que só pode acontecer em jogadas mais pausadas e com menos ritmo, podendo obrigar o assistente de produção, se assim for o caso, a acompanhar com atenção o jogo e aquilo que está a ser relatado);
- Na repetição de uma jogada, quando a instantaneidade da mesma não permite a produção e aparecimento dos esquemas em tempo real;
- Num resumo das principais incidências do jogo, disponibilizado sempre ao intervalo e no final da partida. Será uma breve produção com os golos e principais jogadas, complementadas sempre com o surgimento (opcional) dos esquemas táticos referidos.

## 2.2 - A imediatividade como nova forma de ver televisão

A instantaneidade da televisão, provocada pela constante sequência de imagens, é um dos factores mais importantes para o sucesso deste projecto, tal como explica Hertha Sturm (1998, p. 39):

A mente demora pelo menos meio segundo para produzir uma resposta correcta a um estímulo complexo (...) a televisão nega isso ao espectador, naquilo a que se chama «a síndrome do meio segundo que falta.

Esta opinião é corroborada por Derrick de Kerckhove (1997, p. 42), quando afirma, no livro “A Pele da Cultura”, que “a programação televisiva está deliberadamente preparada para nos impedir de ter reacções verbalizadas, tornando-nos vítimas fáceis” das suas mensagens. Ele utiliza o conceito SPM (sacudidelas por minuto), da autoria de Morris Wolfe, para justificar e reafirmar a sua posição:

Há um número crítico de cortes necessários para impedir que o espectador adormeça ou mude de canal. A TV tem de fazer zap ao zapador antes que ele ou ela faça zap ao canal (p. 42).

Juntando a isso, um outro aspecto que favorece a criação e implementação deste projecto é a imediatividade proporcionada pelas tecnologias actuais. Hoje em dia é possível pensar uma coisa e fazê-la nesse preciso momento, algo que até há pouco tempo era impossível de concretizar. Os constantes desenvolvimentos na indústria tecnológica vieram permitir que a velocidade de interacção entre utilizadores seja praticamente instantânea, o que se torna crucial para a implementação desta ideia. A introdução dos painéis tácticos nas transmissões de futebol depende, principalmente, da possibilidade de produzir e incorporar de forma imediata esses gráficos interactivos na transmissão das partidas (de forma a que, em muitas situações, os gráficos consigam reproduzir o que se passa no relvado naquele preciso momento).

No livro “A Pele da Cultura”, Kerckhove (1997, p. 81) faz referência a esse ciberespaço no qual as alterações são instantâneas:

As mudanças numa página escrita ou numa tela pintada levavam pelo menos alguns minutos a serem feitas. Agora, a velocidade de interacção atingiu a imediatividade (...) não só com as simulações de Realidade Virtual, mas também com os aparelhos que captam o movimento dos olhos ou que analisam todas as reacções biológicas.

### 2.3 - As televisões como telecomputadores pessoais

Uma outra tendência que aparece directamente ligada a esta instantaneidade de processamento é o aparecimento das caixas-negras de televisão, mais conhecidas como “power-box”. As televisões estão assim a transformar-se numa espécie de telecomputadores, pois já conseguem conciliar o seu carácter público com a privacidade própria dos computadores. Esta nova tendência vem marcar o início do processo de emissão para pequenas audiências e de programação directa dos telespectadores.

Uma realidade totalmente nova que terá as suas consequências sociais, políticas e económicas, pois, como refere Kerckhove (1997, p. 89):

Enquanto a televisão foi sempre percebida como um meio de grande difusão, para grandes públicos, os computadores eram meios personalizados, solitários e privados. Enquanto a TV fornecia uma espécie de espírito colectivo para toda a gente, mas sem qualquer contribuição individual, os computadores eram espíritos privados sem contribuições colectivas. A convergência de ambos oferece uma possibilidade nova, sem precedentes: a de ligar indivíduos com as suas necessidades pessoais a mentes colectivas.

A proliferação das redes de telemóveis e de cabo, juntamente com essa convergência entre TV e computadores, está assim a atenuar as diferenças e distâncias existentes entre domínio público e domínio privado. Devido a isso, tem-se tornado habitual o aparecimento de novas companhias de telefone e de telecomunicações, que oferecem uma diversidade assinalável de serviços multimédia, videoconferência e *video-on-demand*.

Esta junção da TV e dos computadores vem assim combater a tendência difundida por Don Tapscott (2009, p. 42) de que a “geração net” prefere a Internet à Televisão, despendendo cerca de 33 horas por semana a navegar em sites (contra as 17 horas semanais a ver TV):

<sup>2</sup> Quando a geração net vê televisão, ela trata-a como um fundo Muzak onde pode caçar informação e conversar com os amigos online ou por telefone. As multitarefas são naturais para esta geração.

Como resposta a esse gosto multifacetado da geração digital, Derrick de Kerckhove (1997, p. 273) salienta que a televisão já não está sozinha, pois a relação passiva com um ecrã “objectivo” acabou:

Os computadores introduziram uma série de novas relações – interfaces – entre as pessoas e os ecrãs. As nossas máquinas falam-nos e esperam respostas. Mais ainda, porque os computadores intensificam e aproximam as relações entre todos os meios electrónicos e os *media* integrados estão a mudar e expandir as raízes da psicologia humana (...) O verdadeiro objecto da informatização é estender ao ambiente electrónico o tipo de controlo e verificação que as pessoas experimentam em si próprias.

---

<sup>2</sup>Tradução do Autor (2009, p. 42).

## 2.4 - A descentralização/deslocação da inteligência comunicativa

Como é óbvio, e aproveitando esse objecto da informatização que nos apresenta Kerckhove, o utilizador fica assim com a opção de utilizar ou não este painel táctico (que, convém referir, se encontra inserido numa espécie de “caixa” ou programação colectiva). Desta forma, respeita-se o princípio actual das pessoas poderem verificar, personalizar e controlar as suas necessidades pessoais, “dentro” de um espaço colectivo como é a televisão.

Hans Kimmel, executivo de televisão alemão, citado pelo livro “A Pele da Cultura” (*cit. in Kerckhove 1997*), revela que o desenvolvimento da radiodifusão na Europa tem sido sujeito a um processo constante de descentralização:

Apesar da protecção que gozam as estações de língua nacional... o público já não se vê face a face com um solitário Deus da Comunicação transmitindo a sua mensagem monoteísta pelo ecrã de televisão aos peregrinos involuntariamente reunidos no seu templo. O emissor já não está em posição de se dirigir «à nação». O telecomando pôs fim à lealdade a um canal (p. 280).

Ideia também defendida por Nicholas Negroponte no livro “Ser Digital” (1996, p. 27), que considera a televisão o aparelho mais “estúpido” que temos em casa, pelo que a evolução da televisão está a passar por uma mudança da distribuição da inteligência, ou, seja por uma deslocação de alguma inteligência do emissor para o receptor:

Um jornal também é produzido com toda a inteligência no emissor. Mas este meio de comunicação de papel de grande formato permite aligeirar em certa medida a «mesmidade» da informação, já que pode ser consumido de forma diferente, por pessoas diferentes, em alturas diferentes. Folheamos e percorremos as páginas guiados por títulos e ilustrações, e cada um de nós trata de modo muito diferente os bits idênticos fornecidos a centenas de milhares de pessoas. Os bits são os mesmos, mas a experiência de leitura é diferente.

Tendo em conta essa selecção da informação que realizamos quando lemos um jornal, Negroponte (1996, p. 28) considera que as caixas de televisão estão a ser enriquecidas com funções adicionais, pois a inteligência pode morar em dois lugares diferentes:

Pode viver no emissor e comportar-se como se possuíssemos o nosso próprio corpo redactorial - como se o The New York Times publicasse um único jornal à medida dos nossos interesses. Neste primeiro exemplo, um pequeno subconjunto de bits é escolhido especialmente para nós (..) são filtrados, preparados e são-nos entregues, talvez para serem impressos, talvez para serem vistos de uma forma mais interactiva por meio de um visor electrónico. No segundo exemplo, o nosso sistema redactor de notícias vive no receptor e o The New York Times difunde um número elevado de bits, talvez uns cinco mil artigos diferentes, dos quais o nosso dispositivo de acesso agarra uns poucos seleccionados, dependendo dos nossos interesses, hábitos ou planos para esse dia. Neste caso a inteligência está no receptor e o emissor estúpido está a enviar indiscriminadamente todos os bits para toda a gente. O futuro não será nem um nem ambos, mas ambos.

Isto demonstra então que o surgimento das “novas televisões” ou “telecomputadores” está a acabar com o poder do emissor (televisão) sobre o receptor (utilizador). De forma gradual, o utilizador vai tendo cada vez mais o poder de seleccionar os canais que pretende visualizar, bem como novas opções de visualização interactiva que vão sendo disponibilizadas pelas “caixas-negras” de televisão.

Desta forma, a implementação desta ideia/projecto (painéis tácticos interactivos nas transmissões de jogos de futebol e basquetebol) fica mais facilitada com a ajuda das “power-box” ou “caixas-negras” de televisão. A interactividade que as mesmas possibilitam aos utilizadores é um factor crucial e que complementa de forma perfeita este projecto, até porque, segundo Nicholas Negroponte (1996, p. 80), os mesmos bits podem ser vistos pelo espectador segundo muitas perspectivas:

Os bits de futebol que estão a ser recebidos podem ser convertidos pelo computador-televisão de modo a que os experimentemos como vídeo; ou a que os ouçamos através de um locutor; ou a que os vejamos como diagramas das jogadas. Em todos os casos é sempre o mesmo jogo e o mesmo conjunto de bits (...)

**Se os bits são convertidos em vídeo, pouco é deixado à imaginação, mas as tácticas são difíceis de descortinar (por causa das pessoas distribuídas a esmo ou amontoadas umas em cima das outras). Se os bits são convertidos em diagrama, a estratégia e a defesa revelam-se com rapidez. Será provável passar de umas para as outras.**

## 2.5 - A Era da Pós-Informação e a nova “natureza” dos media

A criação e implementação deste projecto vem comprovar a ideia defendida no livro “Ser Digital”, de que a informática já não pertence em exclusivo aos reinos dos militares, do Estado e dos grandes negócios mundiais.

Hoje em dia, qualquer pessoa pode pensar e criar um programa multimédia, desde que revele imaginação e possua capacidades para tal. Isto demonstra, tal como refere Negroponte (1996, p. 92), que a informática está a ser directamente canalizada para as mãos de indivíduos muito criativos:

A todos os níveis da sociedade, está a tornar-se um meio para a expressão criativa, tanto no seu uso como no seu desenvolvimento.

A natureza dos meios de comunicação está assim a ser alterada de forma gradual, através da transformação de um sistema em que se “empurrava” informação para a opinião pública, para um novo processo que permite às pessoas “puxar” ou escolher o tipo de informação que pretendem receber. Como admite Negroponte (1996, p. 173), actualmente existe frequentemente um público de uma pessoa, sendo que “tudo é feito por encomenda e a informação é extremamente personalizada”.

Estamos assim na era da pós-informação, que se estende muito para além do conceito de demografia, pois os meios de comunicação estão maiores e ao mesmo tempo mais pequenos e especializados.

### III - Conclusão

A partir da análise do projecto, pode-se concluir que este programa interactivo coloca em prática os princípios da “Era da Pós-Informação”, pois concilia dois aspectos fundamentais para o efeito: rapidez de processamento e auto-personalização do conteúdo comunicativo.

Trata-se de uma ideia que respeita a nova natureza dos media, pois demonstra, como defende Negroponte (1992, p. 96), que a informática “*está a ser direccionada para as mãos de indivíduos muito criativos (...) a todos os níveis da sociedade*”, ou seja, qualquer pessoa pode produzir um programa multimédia autónomo e independente (tende isto a vantagem adicional de ser interactivo e personalizável).

Para além disso, este sistema enquadra-se também na ideia de ciberespaço de Kerchov (1997, p. 81), onde a “*velocidade de comunicação e de interacção antighu a imediaticidade*”, pois o surgimento dos grafismos tácticos nas transmissões depende da instantaneidade na transmissão do conteúdo informativo (movimentação e posicionamento dos atletas).

Relativamente à sua importância nas transmissões televisivas de futebol e basquetebol, conclui-se que este programa será uma ajuda muito útil para os telespectadores perceberem melhor a vertente táctica dos jogos.

Como demonstram os vídeos presentes na vertente multimédia deste projecto, o aparecimento dos painéis tácticos interactivos durante a transmissão das partidas, ajuda a perceber de forma exacta as posições e movimentações dos jogadores no terreno de jogo. Algo que só é possível devido ao já apresentado princípio da “*imediaticidade como nova forma de comunicação*”, que permite a captação dos movimentos e incorporação instantânea dos gráficos interactivos na transmissão televisiva.

Ideia defendida pelos três comentadores televisivos entrevistados, que consideram este sistema um excelente complemento às explicações tácticas que são dadas durante a cobertura dos jogos.

Luís Freitas Lobo, comentador de futebol, afirma que este projecto vem ajudar o telespectador a entender “o lado estratégico” e “a cultura desportiva do futebol, sem perder a emoção que tem por ele”. Já na área do basquetebol, Pinto Lopes considera esta ideia muito importante no sentido de melhorar “a comunicação entre o comentador e o telespectador”, ajudando o público a “perceber a simbologia e movimentação” dos atletas no terreno de jogo.

Já sobre a aplicação deste projecto nas transmissões em directo, os três entrevistados concluem que não será um processo difícil de colocar em prática, existindo, no entanto, alguns detalhes a acertar e algum treino a realizar.

Para Bruno Prata, conhecido comentador de futebol, a “instantaneidade do directo” é a única dificuldade na aplicação deste programa, mas acrescenta que “os intervalos e os finais dos jogos” são as alternativas a explorar. Na opinião de Luís Freitas Lobo, a alternativa passa pela existência de “uma equipa auxiliar muito competente” que ajude o comentador na produção dos grafismos tácticos. Posição também defendida por Pinto Lopes, para quem será necessária a realização de “algum treino” antes da aplicação final deste sistema nas transmissões em directo.

A ideia principal deste trabalho passa assim pelo enriquecimento e valorização das transmissões televisivas de futebol e basquetebol, tornando-as mais modernas e tecnológicas. Evoluir uma transmissão desportiva não passa apenas pela invenção de uma nova câmara ou pelo estreitar do contacto entre os jornalistas e os jogadores (através, por exemplo, das “flash-interviews”).

Quem vê o jogo através da televisão não está tão envolvido na partida nem possui o mesmo campo de visão do público presente no estádio. Por isso, torna-se necessário encontrar novas formas de cativar e envolver mais o telespectador na transmissão, fazendo com que este tenha uma melhor noção daquilo que se passa no terreno de jogo e do que é relatado pelos comentadores (posicionamentos, movimentações, mudanças tácticas, etc.).

A presença de jornalistas especializados nas transmissões televisivas de desporto, apesar de ter sido uma boa inovação, ainda é colocada em causa por muitas pessoas (que não entendem as explicações tácticas desses analistas). Tendo em conta isso, e visto estarmos na era da comunicação instantânea, torna-se ainda mais importante o surgimento e aplicação deste projecto. Só assim será possível reduzir as distâncias comunicativas existentes nas transmissões televisivas de futebol e basquetebol.

Visto tratar-se de uma ideia inovadora e sem antecedentes, revelou-se bastante difícil encontrar outros projectos e material bibliográfico/webliográfico que servi-se de apoio à produção deste trabalho. Apesar disso, a criação do endereço electrónico tornou-se fulcral para a apresentação e melhor explicação de todos os aspectos que envolvem a implementação deste sistema.

Tudo isso foi realizado com o objectivo de melhorar e complementar a ideia base que deu início à realização deste projecto.

#### **IV - Bibliografia**

- ⌚ KERCHOVE, Derrick de (1997) – *A Pele da Cultura*. Lisboa: Relógio D' Água Editores.
  
- ⌚ NICHOLAS, Negroponte (1996) – *Ser Digital*. Lisboa: Editorial Caminho.
  
- ⌚ STURM, Hertha (1988) – *Perception and Television: The Missing Half Second*. Montreal: McGill University.
  
- ⌚ TAPSCOTT, Don (2009) – *Grown Digital*. The McGraw Hill Companies.

## **Anexos**

Como anexos deste projecto, encontram-se o endereço electrónico de apresentação e explicação da ideia (<http://magi611.wix.com/taticasinteractivas>), bem como um dvd com todo o conteúdo multimédia produzido neste âmbito.

Ao nível do conteúdo multimédia, encontram-se entrevistas com três comentadores televisivos e vídeo montagens explicativas (nas quais se exemplifica a aplicação e importância dos painéis tácticos interactivos durante muitos momentos dos jogos, tanto no futebol como no basquetebol).