



## **Revista Digital LivrEsportes<sup>1</sup>**

Ana Paula da Silva OLIVEIRA<sup>2</sup>

Leda Dias DAMASCENO<sup>3</sup>

Francisco MEDINA<sup>4</sup>

Dra. Fabiana BRUNO<sup>5</sup>

Faculdades Hoyler, Hortolândia, SP

### **RESUMO**

A revista digital LivrEsportes é um veículo jornalístico de comunicação dirigido à difusão de modalidades esportivas pouco valorizadas pela mídia convencional. A LivrEsportes tem como objetivo, respeitando os princípios éticos do Jornalismo, agregar características do webjornalismo, do jornalismo literário e do jornalismo especializado para resgatar valores da escrita jornalística pioneira, marcada pela cultura do cronismo.

A intenção é qualificar o veículo para, a partir de abordagens orientadas pelo jornalismo factual e especializado, explorar novas possibilidades de convergências midiáticas, valorizando a identidade do especializado esportivo, por meio de recursos já categorizados do webjornalismo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Webjornalismo contemporâneo na era das convergências de mídia.

### **1.0 INTRODUÇÃO**

Uma análise atenta sobre a cobertura jornalística brasileira especializada em Esporte no período de 1950 a 1970, notadamente quando o Brasil se projetou mundialmente como o “país do futebol” é capaz de suscitar algumas reflexões no que diz respeito a mudanças significativas na produção noticiosa relacionada a este gênero jornalístico, situado na linguagem especializada. Naquela época, Nelson Rodrigues<sup>5</sup>, trabalhando no melhor estilo do cronismo esportivo, transformava jogadores em símbolos, atribuindo-lhes características e qualidades que fugiam do lugar comum das coberturas até então praticadas.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Jornalismo, modalidade webjornalismo.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 8. Semestre do Curso de jornalismo, email: anapaula@anapaulaoliveira.com.br.

<sup>3</sup> Estudante do 8º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: leda\_jornalismo@hotmail.com.

<sup>4</sup> Estudante do 8º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: fcmedina09@yahoo.com.br.

<sup>5</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso Jornalismo, email: fabybruno@uol.com.br.

<sup>5</sup> Nelson Rodrigues famoso escritor e cronista, recifense, autor de consagradas peças teatrais, novelas e filmes. Entre as mais famosas estão a peça *Vestido de Noiva* (1943) e o filme *Meu nome é Pelé* (1963).



A referência a Nelson Rodrigues é uma forma simbólica de tentarmos propor uma discussão sobre o que poderia ter mudado na produção de notícias no âmbito da cobertura esportiva daquele período até a contemporaneidade. O que dizer do episódio protagonizado na cobertura da Copa do Mundo de 1958, quando o zagueiro Bellini<sup>6</sup> – considerado na época um jogador sem grandes habilidades – torna-se, de uma hora para outra, o símbolo daquele Mundial, notabilizado pelo gesto histórico de levantar a Taça Jules Rimet acima da cabeça e exibi-la para a imprensa.

A expressão devidamente registrada ganhou o mundo, imortalizando tanto o atleta quanto o gesto representativo da vitória, passando a ser repetido em outras modalidades no mundo todo. A leitura deste fato, aos moldes de Nelson Rodrigues, trouxe uma declarada carga emotiva, permitida pela liberdade própria do cronismo e da linguagem especializada da época. Como bem mostrado nas crônicas de Nelson Rodrigues, no passado, a emoção foi a alma do jornalismo esportivo. “E alguém precisa fazê-la retornar ao cotidiano das páginas esportivas”, (Coelho, 2006, p. 23) A noção de realidade que o jornalismo esportivo aplica na atualidade torna a cobertura esportiva tão comum quanto qualquer outra apuração jornalística (um acidente, por exemplo). A cobertura de um evento esportivo exige mais do que a fria mediação da realidade e, no entanto, a conquista do título, a jogada brilhante e a história comovente foram abandonadas em favor da cobertura factual. O tom épico deixou de ter espaço nas páginas dos jornais e revistas e na locução em emissoras de rádio e de televisão.

Comprometido com um olhar mais atento à cobertura realizada pelo jornalismo esportivo na atualidade, o grupo idealizador e executor deste projeto tem como proposta a produção de uma revista na web, intitulada *LivrEsportes* ([www.livresportes.com.br](http://www.livresportes.com.br)), cujo objetivo primeiro é valorizar e ampliar a cobertura de modalidades esportivas, com baixa visibilidade na mídia convencional, bem como no jornalismo produzido na internet.

Numa perspectiva de compreensão da prática jornalística, considerando que no Brasil o noticiário tem sido historicamente pautado por interesses adversos à coletividade, não desconsideramos que a predominância de certas modalidades esportivas na cobertura seja consequência de fatores como divulgação pautada por grandes grupos econômicos (patrocinadores), e em menor grau, por uma crescente de popularização, resultante da

---

<sup>6</sup> Hilderaldo Luiz Bellini, nascido em Itapira, São Paulo, em 1930, é ex-futebolista brasileiro. Consagrou-se como capitão da seleção brasileira na Copa do Mundo de 1958, a primeira vencida pelo Brasil. Sua foto levantando a Taça Jules Rimet, com as duas mãos sobre a cabeça, é uma das marcas do futebol brasileiro, que, desde então, passou a ser repetida por todo capitão ao receber o troféu.



divulgação em massa, e ainda como conquista da articulação de entidades representativas do esporte nas suas interações com a mídia.

Tomando como exemplo os XXVI Jogos Olímpicos de Pequim em 2008, quando foram disputadas medalhas em 49 modalidades<sup>7</sup> e o Brasil levou a maior delegação da história de suas participações, a cobertura se concentrou apenas na natação, atletismo, judô, ginástica olímpica, sendo esta última, devido ao sucesso de alguns atletas em competições anteriores, como os casos de Daiane dos Santos, mundial de ginástica 2006 e Diego Hipólyto, campeões no mundial de ginástica em 2007.

O Brasil possui aproximadamente 29 esportes radicais<sup>8</sup> divididos em modalidades e categorias relacionadas aos três elementos da natureza – terra, água e ar – como bike, iatismo, asa delta e outros. Existem aproximadamente 35 categorias diferentes de esportes automobilísticos, desde velocidade da Fórmula 1 ao de velocidade e aventura, ou regularidade como os ralis. Acrescente a esta lista a stock car, kart, fórmula truck e os esportes sobre duas rodas tais como: moto velocidade, motociclismo e acrobacias com moto.

Descobrimos ainda os esportes urbanos, que possuem uma tradição oral de divulgação, com raízes na cultura popular, e que também raramente chegam à mídia. Invariavelmente a maior parte das abordagens jornalísticas estão relacionadas aos esportes radicais, destacando-se: escalada indoor, skate, patins in line e bike (trial, bmx). Deixam de ser divulgadas modalidades como basquete de rua (streetball), bocha, malha, entre outras modalidades esportivas.

Nessa mesma situação se encontram os esportes curiosos ligados à cultura popular, que não necessariamente possuem um calendário fixo e independem da rotina de treinamentos de outros esportes: campeonato de girar canetas, corrida do saco, dança das cadeiras, truco, pau de sebo, cabo de guerra, campeonato de ordenha, campeonato indígena etc.

---

<sup>7</sup> Nas Olimpíada da China, em 2008, foram disputados os seguintes esportes: handebol, atletismo, badminton, basebol, basquetebol, boxe, canoagem (velocidade e slalom), ciclismo: estrada, pista e montanha; desportos aquáticos (natação, saltos para água, pólo aquático e natação sincronizada), esgrima (florete, sabre e espada), futebol, ginástica (ginástica artística, ginástica rítmica e ginástica trampolim), halterofilismo, hipismo, hóquei em campo, judô, pentatlo moderno, remo, softbol, taekwondo, tiro, arco e flecha, tênis, tênis de mesa, triatlo, vela, voleibol (voleibol de quadra e voleibol de praia) e wrestling amador (luta greco-romana e luta livre). Disponível em <http://olimpiadas.uol.com.br/2008/modalidades-olimpicas>, acessado em 10/08/2009.

<sup>8</sup> Modalidades esportivas associadas aos três elementos da natureza: terra, água e ar; **Terra:** Bike, Escalada, Canyoning, Montanhismo, Off-Road, Orientação, Skate, Sandboard e Rapel **Água:** Snowboard, Iatismo & Vela, Canoagem & Remo, Bodyboard, Mergulho, Kitesurf, Jet-ski, Wakeboard, Surf, Rafting, Windsurf, Waveski. **Ar:** Balonismo, Asa Delta, Acrobacia Aérea, Parapente, Pára-quedismo



Diante desse quadro, no qual uma grande parte de esportistas e entusiastas deixa de ter acesso a informações específicas em torno das diferentes categorias esportivas existentes hoje, a revista *LivreEsportes* nasce com a proposta de reunir num mesmo espaço as informações sobre essas modalidades esportivas, resgatando conceitos do jornalismo esportivo.

## 2.0 OBJETIVOS

Com o objetivo de verificar a exposição alcançada na mídia pelas diversas modalidades esportivas foram realizadas pesquisas na Internet, utilizando as ferramentas Google, Google Acadêmico e Cadê (sites de busca de dados na web). Observamos que entre os assuntos ligados a esporte, o futebol corresponde a aproximadamente 60% das informações veiculadas, seguido pelo automobilismo, nas suas diversas modalidades, com destaque para Fórmula 1, com cerca de 20%. O restante do espaço é disputado pelo voleibol, atletismo e esportes olímpicos mais populares (natação, judô, ginástica etc). Dados baseados nos sites: [globo.com](http://globo.com), [globoesporte.com](http://globoesporte.com), [esporte.uol.com.br](http://esporte.uol.com.br), [ig.com.br](http://ig.com.br) e o [terra.com.br](http://terra.com.br)<sup>9</sup>

Foram utilizados como base dados relacionados aos jogos Olímpicos de Pequim<sup>10</sup> 2008, onde foram disputadas 49 modalidades. O objetivo era conhecer o perfil do público e quais esportes gostaria que fossem abordados nesse veículo.

## 3.0 JUSTIFICATIVA

A *LivreEsportes* surge com o propósito de utilizar as principais ferramentas disponíveis da Internet em sua atual geração, como Google (site de busca de dados na web, que se tornou sinônimo de interatividade em compartilhamento e procura de informação na internet), Youtube (ferramenta que surge para a disponibilização de vídeos na web), Twitter (site de relacionamento com navegação limitada a uma limitação de 140 caracteres, possibilitando a veiculação de mensagens instantâneas) e Blog (ferramenta que possibilita a utilização de comentários e interatividade). A utilização

---

<sup>9</sup> <http://www.globo.com>/<http://globoesporte.globo.com/>, <http://esporte.uol.com.br/> <http://www.ig.com.br/> e o <http://www.terra.com.br/portal/>.

<sup>10</sup> A cada quatro anos, atletas de centenas de países se reúnem num país sede para disputarem um conjunto de modalidades esportivas. A própria bandeira olímpica representa essa união de povos e raças, pois é formada por cinco anéis entrelaçados, representando os cinco continentes e suas cores. A paz, a amizade e o bom relacionamento entre os povos regem os princípios dos jogos olímpicos. Disponível em <http://www.suapesquisa.com/olimpiadas/> acesso em 06/09/2009.



dessas ferramentas como plataformas de navegação tem a intenção de oferecer qualidade na convergência de mídias. A revista digital irá utilizar estas tecnologias disponíveis atualmente na web para melhor informar e apresentar conhecimento aos os usuários.

A tecnologia aliada a uma linguagem lúdica, apresentada por meio de caricaturas, animações, cartoons deve contribuir para tornar o conteúdo agradável. Esses recursos serão constantes da própria revista ou através de links associados. As fotos e animações poderão ilustrar reportagens ou contar uma história em forma de ensaio fotográfico ou ainda em formato de uma HQ animada. Já o recurso do cartoon deverá estar ligado a artigos, reportagens ou crônicas como forma de deixar ainda mais agradável o conteúdo.

Definimos as seguintes seções para revista *LivreEsportes*:

Agenda – Calendário semanal de competições profissionais e amadoras.

Crônicas – Gênero do jornalismo literário, disponível na editoria da revista *LivrEsportes*, produzidas por um especialista ou convidado.

Busca – Ferramenta de busca de conteúdo na web por meio de sites ou na própria revista digital

Ensaio – A revista digital propõe uma visão sobre o jornalismo visual por meio de ensaios fotográficos sobre a temática esportiva.

Entrevista – As entrevistas serão realizadas com atletas ou profissionais envolvidos no mundo do esporte e da e saúde, podendo ser utilizado o recurso do chat ou entrevista por meio de áudio e imagem.

Expediente – Seção onde será apresentada a equipe da revista digital para conhecimento do internauta e possibilidade de interação com a equipe de redação.

Informativo – Mecanismo de divulgação, onde o internauta poderá se cadastrar para receber o boletim informativo acerca do conteúdo da revista digital.

LivreWeb – Esta será uma seção para o internauta participar enviando vídeos, textos, artigos e sugestões.

Espaço exclusivo para a produção de conteúdo gerado pelo internauta.

Galeria – Seção para serem armazenados e disponibilizados os ensaios fotográficos, vídeos documentários e/ou vídeos reportagens sobre esportes.

Quem Somos – Mecanismo de apresentação do veículo e seus diferenciais ao público internauta, mostrando-lhes a nossa missão e também a finalidade do veículo dentro da definição de webjornalismo e da proposta da revista digital *LivrEsportes*.

Reportagem – A revista trará sempre por meio da linguagem do jornalismo especializado uma matéria, conforme o proposto na reportagem. Tempo Real – Mecanismo de



transmissão instantânea de informações para os navegadores, disponíveis ao internauta através dos recursos do Twitter.

O título *LivrEsportes* procura associar o veículo jornalístico à ideia de liberdade. Separando o nome *LivrEsportes* temos *Livre* (liberdade) e *Esportes* (prática de fazer exercícios, prática profissional ou passatempo e divertimento), significa para a cobertura jornalística da revista digital, abordar o tema com liberdade de olhar, por isso dedicar a cobertura jornalística não só aos esportes olímpicos, mas também aos radicais, urbanos e curiosos. Afinal, o esporte é a uma prática de exercícios para hábitos saudáveis, prática profissional, mas também entretenimento.

A identidade visual da revista foi desenvolvida a partir de formas arredondadas, sendo que o E (em branco – paz) que une as duas palavras *livre* e *esportes* está dentro de um círculo vermelho, numa alusão aos aros olímpicos, acompanhado do sentido de força, superação e vitória conferido pela cor vermelha. As cores verdes e um suave amarelo se apresentam simbolizando a natureza, fertilidade, segurança, serenidade, esperança, vida, ouro e inovação.

Na revista on-line, em todo seu projeto de webdesign, foram utilizadas as cores dos aros olímpicos: azul, preta, vermelha, amarela, verde e branca.

#### **4.0 DESIGN DA REVISTA DIGITAL**

Definido o domínio e o nome da revista digital, iniciamos a idealização do design do veículo on-line. Segundo Pinho (2000, p.159) o design deve ser trabalhado basicamente para agregar valor ao site. Por isso, hipertexto, espaço, cores, tipologia, textura, proximidade e alinhamento, balanço, contraste e unidade são elementos e valores que merecem um cuidado especial para a criação de sites diferenciais funcionais e de sucesso.

Pinho cita vários pontos que devem ser analisados para desenvolver um produto de sucesso na Internet. Aqui priorizamos justificar a importância das cores, fonte e outros estilos visuais escolhidos para a confecção da revista.

De acordo com Pinho, a cor é um importante elemento funcional, que exerce uma influência decisiva não apenas em nossos olhos, mas em todos os outros sentidos. Seus efeitos psicológicos, combinados com o conhecimento do simbolismo ancestral a que estão ligados, tornam as cores um importante fator em qualquer apelo visual dirigido ao ser humano. As cores corretas podem transmitir sentimentos de excitação, urgência,



calidez, contentamento, ou destacar intencionalmente certos elementos em relação aos presentes no conjunto. Na web, a seleção é uma questão complicada: é impossível garantir que uma determinada cor apareça exatamente como é na tela do usuário. Um gradiente de cores de um belíssimo pôr-do-sol pode aparecer no monitor como única cor, ou pior, como um mero borrão.

Analisando esta visão do autor, nos preocupamos com as cores escolhidas e quais efeitos psicológicos as mesmas forneceriam aos nossos usuários. As cores dos arcos são: azul, preto, vermelho, amarelo e verde mais a cor da bandeira branca. Pesquisamos os efeitos destas cores na Internet, de acordo com Lamim.<sup>11</sup>

#### **4.4 PAUTA E EDIÇÃO**

O conteúdo editorial da revista *LivrEsportes* será produzido pela equipe de redação e internautas e colaboradores.

Com periodicidade semanal a *LivrEsportes*, por ser uma revista on-line, oferece a possibilidade constante de atualização de seu conteúdo. Essa atualização deverá ser semanal, seguindo cronograma de publicação. A atualização também poderá ser feita pontualmente, sempre que necessário, independentemente de uma reunião de pauta, bastando para isso a aprovação do material pelo editor. Algumas pautas que apresentarem urgência em termos de atualidade, durante a reunião editorial, já terão esse encaminhamento pré-estipulado.

#### **5.0 EQUIPE**

Editor: Ana Paula Oliveira

Subeditor: Francisco Carlos Medina

Reportagem: Francisco Carlos Medina, Leda Dias

Fotografia: Leda Dias

Administração comercial: Ana Paula Oliveira

A equipe terá incumbência de criar e desenvolver a arquitetura técnica, operacional e dinâmica da revista digital *LivrEsportes*. Essa equipe também será responsável pela produção e edição de todo conteúdo da redação e pela revisão, moderação, checagem e edição noticiosa enviada por colaboradores fixos e internautas.



O webjornalismo possui uma característica única na veiculação de informação. No caso de uma revista impressa de periodicidade semanal é necessária uma grande equipe de profissionais para produzir conteúdo e editar a edição. Outra equipe deverá trabalhar para fazer impressão e a distribuição. Se tratarmos de revista especializada, o tempo necessário na elaboração de conteúdo é ainda maior, sem dispensar os trabalhos das outras equipes de impressão e distribuição. No veículo on-line a velocidade e a abrangência são características que facilitam a veiculação da informação, reduzem os custos e demandam equipes menores na produção de conteúdo. A publicação também dispensa as logísticas de impressão e de distribuição, contando apenas com suporte técnico de um programador e um webdesigner.

## 6.0 FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO DA REVISTA

Para garantir a produção e desenvolvimento da revista digital foi necessário dispor de um conjunto de ferramentas desde o visual até o operacional, as quais descrevemos a seguir:

Adobe Photoshop: [Software](#) caracterizado como [editor de imagens](#) bidimensionais do tipo [raster](#) (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores [vetoriais](#)) desenvolvido pela [Adobe Systems](#).

DreamWeaver: O Adobe Dreamweaver, software de desenvolvimento voltado para a [web](#) criada pela [Macromedia](#) (adquirida pela [Adobe Systems](#)) e que está atualmente na [versão CS4](#).

Adobe Illustrator: É um editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela [Adobe Systems](#).

Globalscape Cute: CuteFTP Home é usado para transferir arquivos de qualquer tamanho e/ou tipo, inclusive páginas web, arquivos multimídias ou outros documentos, a partir de um servidor de transferência de arquivo em FTP o padrão para a transferência de arquivos na Internet.

Globalscape FTP: O mais popular programa de FTP que temos, o CuteFTP se divide em quatro janelas, com os arquivos e pastas do seu computador à esquerda, e a do servidor de FTP à direita, permitindo que se lide com o servidor como se fosse do seu computador: move pastas e seu conteúdo de uma só vez, edita nomes, deleta em outras operações.

Corel Draw: Programa de desenho vetorial [bidimensional](#) para [design gráfico](#) pertencente ao [Corel](#). É um aplicativo de ilustração [vetorial](#) e [layout](#) de página,





que possibilita a criação e a manipulação de vários produtos, como por exemplo: desenhos artísticos, publicitários, [logotipos](#), capas de [revistas](#), [livros](#), [CDs](#), imagens de objetos para aplicação nas páginas de [Internet](#) (botões, [ícones](#), animações gráficas etc).

My SQL: É um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD), que utiliza a linguagem SQL (Structured Query Language - Linguagem de Consulta Estruturada) como interface. É atualmente um dos bancos de dados mais populares, com mais de 10 milhões de instalações pelo mundo..

HTML 4: É uma [linguagem de marcação](#) utilizada para produzir [páginas na web](#).

[HyTime](#): É um padrão para a representação estruturada de hipermídia e conteúdo baseado em tempo. Um documento é visto como um conjunto de eventos concorrentes dependentes de tempo (como áudio, vídeo etc), conectados por hiper-ligações. O padrão é independente de outros padrões de processamento de texto em geral.

[SGML](#): É um padrão de formatação de textos, embora não tenha sido desenvolvido para hipertexto, tornou-se conveniente para transformar documentos em hiper-objetos e para descrever as ligações.

PHP: É uma [linguagem de programação](#) de computadores [interpretada](#), [livre](#) e muito utilizada para gerar conteúdo dinâmico na [World Wide Web](#), como por exemplo a [Wikipédia](#).

AJAX: É o uso metodológico de tecnologias como [Javascript](#) e [XML](#), providas por [navegadores](#), para tornar páginas [web](#) mais interativas com o usuário, utilizando-se de solicitações assíncronas de informações.

JavaScript: É uma [linguagem de programação](#) criada pela [Netscape](#) em [1995](#), que no princípio se chamava LiveScript para atender, principalmente, as seguintes necessidades: validação de formulários no lado cliente (programa [navegador](#)) e interação com a página.

CSS: É uma [linguagem de estilo](#) utilizada para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como [HTML](#) ou [XML](#). Seu principal benefício é prover a separação entre o formato e o conteúdo de um documento.

TABLELESS É uma forma de desenvolvimento de [sites](#) que não utiliza tabelas para disposição de conteúdo na página, pois defende que os códigos [HTML](#) deveriam ser usados para o propósito que foi criado, ou seja, dados tabulares. Para a disposição da página o recomendado seria usar [CSS](#).



## 7.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto neste trabalho podemos verificar a necessidade de uma análise profunda ao conteúdo jornalístico disponível em nossos meios de comunicação. Observamos atualmente várias transformações em diversas áreas da sociedade, nas formas de organização social e de uma era da informação, ou seja, o que potencializa essa urgência de avaliar os impactos da informação na cultura, sociedade e economia.

Castells oferece uma análise muito interessante em relação à função que a Internet está a desempenhar na economia mundial ao apontar estudos empíricos que demonstram como uma rede eletrônica conseguiu alterar toda uma concepção de economia, mercado, trabalho e gestão empresarial, provocando mudanças de paradigma.

Diante desta reflexão, o grupo de trabalho pôs-se a analisar, estudar e projetar um trabalho de conclusão de curso voltado ao webjornalismo, que além de analisar a postura da mídia, fosse capaz de produzir uma revista digital, com a proposta de reunir num mesmo espaço, as informações sobre essas modalidades esportivas, resgatando conceitos do jornalismo esportivo. Cerca de um mês antes da data agendada para a entrega deste trabalho, o Comitê Olímpico Internacional (COI) anunciou que o Brasil será sede para os jogos Olímpicos em 2016, esta talvez seja uma das notícias que mais motivou o grupo a levar o projeto além da apresentação de TCC, assim tornando, o primeiro veículo esportivo especializado no país a produzir conteúdo referente aos esportes olímpicos.

No tocante à produção jornalística, que resultou neste empreendimento, temos a destacar alguns aspectos relevantes no processo de aquisição de conhecimento e habilidades para atuação no campo jornalístico, momento em que o grupo pode desempenhar as habilidades adquiridas ao longo do aprendizado acadêmico. Consideramos desta maneira, um processo rico de amadurecimento e assim um exercício de comunicação, paciência e permissão, para que as aptidões se encontrassem e permitissem propor e testar novas idéias.

A dinâmica deste trabalho buscou ao longo desses últimos meses alcançar uma proposta de qualidade a partir das ferramentas já existentes na web e, desta maneira, nos colocamos a frente das exigências do mercado de trabalho, a fim de obter um projeto que não seja apenas para a defesa de trabalho de conclusão de curso e sim para o exército da profissão de jornalista.



## 8.0 REFERÊNCIAS

- ADELL, J. Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. IN: Revista electronica de tecnología educativa. Espanha: Disponível em <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.ht>, acessado em 20/08/2009.
- BARDOEL, Jo & DEUZE, Mark. Network Journalism. Disponível em <http://home.pscw.uva.nl/deuze/pul19ht>
- CANAVILHAS, J. Webjornalismo: Considerações Gerais sobre jornalismo na Web. In [www.bocc.ubi.pt/pag/\\_texto.php3?html2=canavilhas.html](http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=canavilhas.html).
- CASTELLS, M. A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001, pp. 325.
- COELHO, P. V. Jornalismo Esportivo. São Paulo: Contexto, 2006.
- FERRARI, P. Jornalismo Digital. São Paulo: Contexto, 2004.
- GEERTZ, C. A interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.
- GONÇALVES, E. M. La estructura de la noticia en las redes digitales; un estudio de las consecuencias de las metamorfosis tecnológicas en el periodismo. Barcelona, 2000. 521 f. (Doutorado em jornalismo e ciências da comunicação) – Faculdades de Ciências da Comunicação, Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona.
- LAMIM, J. Efeito das Cores na Internet. Disponível em: <http://imasters.uol.com.br/>, acessado em 17/09/2009.
- PENA, F. Jornalismo Literário. São Paulo: Contexto, 2006.
- PINHO, J. B. Publicidade e Vendas na Internet: Técnicas e estratégias. São Paulo: Summus, 2000.
- PINHO, J. B. Jornalismo na Internet: Planejamento e Produção da Informação Online. São Paulo: Summus, 2003.
- RENÓ, D. P. Ciberdocumentarismo: a produção Audiovisual com interatividade na rede in COMTEC. Disponível em: [www.comtec.pro.br/prod/artigos/denis\\_document.pdf](http://www.comtec.pro.br/prod/artigos/denis_document.pdf), acessado em 25/08/09.
- RODRIGUES, B. Webwriting: Pensando o texto para a mídia digital. São Paulo: Berkeley Brasil, 2000.
- SANTAELLA, L. Navegar no Ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Editora Palus. 2004.
- THOMPSON, J. B. Ideologia e Cultura Moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.



## 9.0 SITES DE REFERÊNCIA

- MUSEU DOS ESPORTES. Disponível em:  
[www.museudosesportes.com.br/noticia.php?id=11236](http://www.museudosesportes.com.br/noticia.php?id=11236).
- WORDPRESS. Disponível em:  
<http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://olagato.files.wordpress.com/2008/11/aros.jpg&imgrefurlimage>.
- RELEITURAS. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Hilderaldo\\_Luiz\\_Bellini](http://pt.wikipedia.org/wiki/Hilderaldo_Luiz_Bellini)
- WIKIPEDIA. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org>
- DICIONÁRIO BABYLON. Disponível em: <http://dicionario.babylon.com>
- LENS. Disponível em: <http://lens.blogs.nytimes.com>
- INTERACTIVENARRATIVES. Disponível em <http://www.interactivenarratives.org>
- SOUNDSLIDES. Disponível em <http://soundslides.com/>
- e-SIM. Disponível em <http://www.esimfotografia.com.br/>
- MÍDIA STORM. Disponível em <http://mediastorm.org/>
- e-SIM. Disponível em <http://goto-photo.com.br/carroconsul/index.html>
- INTER ESPORTES. Disponível em <http://www.interesportes.com.br/editora/editor>
- BRASIL XTREME. Disponível em <http://portal.brasilxtreme.com.br/sobre.php>
- O RADICAL. Disponível em <http://oradical.uol.com.br/>
- ETCETERA. Revista eletrônica de arte e cultura <http://www.revistaetcetera.com.br/>
- ANER– Associação Nacional de Editores de Revistas. Disponível  
<http://www.aner.org.br/>
- PORTAL NOVIDADE. Disponível em <http://www.portalnovidade.com.br>
- TERRA. Portal de Noticias. Disponível em <http://esportes.terra.com.br/>
- COSMO. Portal de noticias do interior SP. Disponível em <http://cosmo.uol.com.br/>