

ANDRÉ BATISTA DOS SANTOS

**TRACK INFOWAY: PROTÓTIPO DE PORTAL VERTICAL SOBRE ATLETISMO
DE PISTA E ASSUNTOS CORRELATOS**

Monografia apresentada à Disciplina Metodologia da Pesquisa em Informação II, como requisito parcial à conclusão do Curso de Gestão da Informação, Setor de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profª Suely Ferreira da Silva

**CURITIBA
2004**

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi apresentar proposta de portal vertical especializado em atletismo, mais especificamente as modalidades chamadas de pista. O público alvo deste projeto são os atletas, técnicos, profissionais e leigos interessados neste esporte. Utilizando-se das potencialidades oferecidas pela internet, discutiu-se conceitos de fontes de informação direcionados para elaboração do guia, conceitos básicos e importantes sobre o atletismo de pista e suas categorias e subsídios para elaboração e implementação do portal vertical. Como resultado apresenta-se um protótipo do portal vertical apresentando os campos principais e correspondentes descrições.

PALAVRAS-CHAVE: 1. Portal Vertical, 2. Atletismo de pista, 3. Guias, 4. Fontes de informação.

“...marchar, correr, saltar e lançar objetos à distância são atividades físicas que contribuem para o desenvolvimento do corpo humano, sistemas cardiovascular, nervoso, etc. e, portanto, para o aperfeiçoamento de qualidades físicas fundamentais. Além das formas basilares da atividade motora, coordenação geral do organismo, melhoram capacidades físicas e proporcionam melhor cumprimento das tarefas da vida de todos os dias. O treino e competição contribui para o desenvolvimento mental. O conhecimento da técnica, da tática, das regras higiênicas, da metodologia e da função da atividade desportiva na sociedade alarga o campo do saber e as aptidões dos atletas e contribui para o desenvolvimento das faculdades mentais.” (SCHMOLINSKY, 1982 p.18)

SUMÁRIO

RESUMO	ii
1 INTRODUÇÃO	1
1.1 PROBLEMA E JUSTIFICATIVA	2
2 OBJETIVOS	4
2.1 OBJETIVO GERAL.....	4
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
3 METODOLOGIA.....	5
4 LITERATURA PERTINENTE	7
4.1 A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E SUA CARACTERIZAÇÃO.....	7
4.2 FONTES DE INFORMAÇÃO E GUIAS.....	10
4.3 PORTAIS GENÉRICOS.....	13
4.3.1 Portal Vertical (Vortal).....	16
4.4 COMUNIDADES VIRTUAIS.....	17
4.5 ESPORTE NO BRASIL E SUA IMPORTÂNCIA NA SOCIEDADE.....	18
4.6 O ATLETISMO E ATLETISMO DE PISTA.....	17
4.6.1 O Treinamento Desportivo.....	23
4.7 NUTRIÇÃO DESPORTIVA.....	24
4.7.1 Principais Fontes de Energia.....	25
5 PORTAL SOBRE ATLETISMO DE PISTA.....	27
5.1 TEMAS CENTRAIS DO PORTAL VERTICAL	31
5.1.1 O Atletismo e Atletismo de pista.....	31
5.1.2 A Nutrição Desportiva.....	32
5.1.3 Treinamento Desportivo.....	33
5.2 PORTAL: INFORMAÇÕES SECUNDÁRIAS E SUAS DESCRIÇÕES.....	34
5.3 NOTÍCIAS E NOVIDADES DO ASSUNTO.....	35
5.4 SERVIÇOS E PRODUTOS	36
5.5 COMUNICAÇÃO E INTERAÇÃO VIRTUAL.....	36
5.6 CAIXA DE BUSCA.....	37

6	LINGUAGENS E FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA IMPLEMENTAÇÃO DO PORTAL VERTICAL.....	38
6.1	LINGUAGENS UTILIZADAS, HTML, PHP.....	38
6.1.2	Ferramentas ou Softwares: Macromédia Dreamweaver MX, Macromédia Fireworks MX e Corel Draw.....	38
6.2	IMPLEMENTAÇÃO DO PORTAL.....	36
6.3	PROTÓTIPO DO PORTAL.....	41
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43

REFERÊNCIAS

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho teve como objetivo elaborar uma proposta de portal vertical (guia eletrônico) com informações sobre um dos esportes carentes de atenção e informação no Brasil, o atletismo. Para realização da fonte proposta e pela amplitude do tema, optou-se pelo atletismo de pista.

Hoje, atletas que buscam um bom resultado necessitam de informações relevantes para sua preparação, mas nem sempre conseguem ter acesso a elas. O projeto surgiu com o objetivo de colaborar no sentido de atenuar esse quadro de carência informacional, dedicado ao esporte e aos atletas.

Um *vortal*, portal especializado em determinado assunto, tem se mostrado como ferramenta útil na internet, vez que consolida todos os aspectos do assunto num mesmo local de acesso. Para efeito desse trabalho adotar-se-á a terminologia Portal para denominar vortal, portal especializado, portal vertical, guia eletrônico ou sítio na *Web* sobre o assunto.

Como fonte de informação terciária, tal portal estará contribuindo para a localização de outras fontes, assim como servindo de repositório de informações consideradas relevantes para o desenvolvimento de atletas.

Para efeito da comunicação dos resultados obtidos com a investigação, a monografia, ora finalizada, constituiu-se de uma justificativa para apresentação do tema, os objetivos gerais e específicos, metodologia, um aporte teórico, planejamento do portal e considerações finais.

Na seqüência, apresentar-se-á a justificativa e os objetivos que nortearam a realização do trabalho.

1.1 PROBLEMA E JUSTIFICATIVA

Hoje, na área esportiva, existem variados testes e resultados empíricos, mas pouca produção teórica real. A observação desta realidade está clara no fato da não existência de uma fonte especializada que forneça informações para os atletas, técnicos e interessados, minimizando assim o problema da carência informacional.

Esta realidade é observada pelo autor desta pesquisa, envolvido com a área há mais de dez anos como atleta, e vivenciando de forma direta a carência de informações na área esportiva. Essas informações, quando encontradas, (especialmente relacionadas com atletismo) encontram-se dispersas em meio eletrônico e sem tratamento adequado, o que tem dificultado o processo de aquisição das informações necessárias aos usuários, sob o aspecto da completeza. Nesse prisma, essa proposta visa atenuar tal carência, oferecendo na *web* um portal vertical, com o objetivo de centralizar e organizar informações de interesse para a clientela da área. Em resumo, o problema da investigação proposta pode ser representado com as indagações a seguir:

- 1 que informações são importantes para que atletas e técnicos possam obter melhores resultados nas competições de atletismo de pista?
- 2 que tipo de fonte de informação poderia ser implementada na *Web* para suprir essa lacuna de informações, visto que a literatura aponta o treinamento como responsável por 60% do futuro resultado, e que os outros 40% resultam de hábitos alimentares e capacidade psicológica do atleta?

Criar e fornecer os subsídios necessários para a criação de uma comunidade virtual em torno do tema atletismo de pista, que se tornará ponte de comunicação e interação de atletas, técnicos e pesquisadores da área em um ambiente virtual, ligando pessoas interessadas, colaborando para a resolução do problema da falta de comunicação e rompendo a barreira da distância e falta de tratamento da informação, através das ferramentas de comunicação disponíveis, é

outra maneira de viabilizar esse projeto que visa atingir não só os leigos interessados no tema, mas poderá tornar-se fonte de informação relevante para atletas e profissionais da área.

O tema é importante especialmente para pessoas envolvidas diretamente ou indiretamente com esse esporte, para os grupos específicos onde informações relevantes podem influir para o sucesso profissional.

Para o cumprimento da proposta e uma melhor compreensão geral, seguem os objetivos.

2 OBJETIVOS

O estudo desdobra-se tendo em vista um objetivo geral e quatro objetivos específicos, a seguir descritos.

2.1 OBJETIVO GERAL:

Oferecer uma proposta de portal vertical que será utilizado como fonte de informações para pessoas interessadas nas modalidades do atletismo de pista e fatores relacionados ao treinamento e nutrição desportiva, fundamentais aos atletas.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1 Planejar um portal vertical sobre as modalidades do atletismo de pista.

2 Identificar características importantes de cada modalidade, informações sobre treinamento desportivo, aspectos psicológicos e emocionais, informações sobre aspectos fisiológicos e nutricionais relacionados à *performance* desportiva.

3 Apontar métodos de comunicação e interação entre atletas, técnicos e interessados, utilizando as ferramentas atuais de interação virtual.

3 METODOLOGIA

A metodologia de um trabalho científico é considerada por diferentes autores como parte fundamental de um projeto de pesquisa porque ela apresenta o “caminho” percorrido pelo projeto desde sua concepção até sua conclusão, com méritos finais.

A concepção de método como caminho é claramente explicitada por Hegenberg: “Método é o caminho pela qual se chega em determinado resultado, ainda que esse caminho não tenha sido fixado de antemão de modo refletido e deliberado” (HEGENBERG, 1976 p. 115). A pesquisa ora delineada, enquanto bibliográfica e exploratória, visa aprofundar o tema selecionado sob duas óticas: da disponibilidade de informações sobre atletismo de pista na Internet brasileira; e dos passos, critérios e recursos necessários para o desenvolvimento de um portal vertical sobre o assunto. Os caminhos que permitiram a realização da pesquisa foram representados por um conjunto de ações, a saber:

1. Estreitamento da idéia inicial, que era desenvolver um guia impresso a ser disponibilizado virtualmente. O contato com a literatura sobre atletismo e fontes/guias de informação e a observação do volume imenso de informações sobre os tópicos propostos, impulsionou pelo desenvolvimento de um portal vertical.

2. De posse da literatura impressa e eletrônica disponível sobre os temas, chegou-se ao consenso de apresentar uma proposta de portal vertical, com informações especializadas em atletismo de pista e os fatores envolvidos em treinamento e nutrição, e disponibilizado na *WEB*.

3. Busca de literatura específica sobre portais e portais verticais e suas possibilidades.

4. Planejamento da estrutura do portal, campos principais e secundários, tipo de informações, *links* importantes que poderiam ser disponibilizados, enfim o conteúdo que o integraria e a responsabilidade pela atualização e manutenção da estrutura proposta.

5. Decisão pela inclusão de documentos impressos e eletrônicos, nacionais e internacionais; principalmente os Estados Unidos, país avançado no uso dos recursos da internet e desenvolvido no atletismo como um todo.

6. Esforços direcionados para o desenvolvimento do *layout*, apresentação e modelação da página principal; interface com o usuário e hierarquização dos conteúdos. Essa etapa foi marcada pela reflexão sobre o usuário, qual seria e como utilizaria o portal em suas pesquisas.

7. Fase de polimento, revisão de toda estrutura, buscando uma maior integridade textual e coerência geral do tema.

8. Redação do relatório final, doravante apresentado.

4 LITERATURA PERTINENTE

Nesta seção serão apresentados os subsídios utilizados para o desenvolvimento do trabalho. Entre os itens, contempla-se sociedade da informação, fontes de informação, especialmente guias e/ou sítios da *www*, comunidades virtuais, atletismo de pista e os aspectos relacionados à nutrição e às possibilidades de desenvolvimento de uma fonte específica para essa categoria de esporte.

4.1 SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E SUA CARACTERIZAÇÃO

A sociedade tem passado, durante sua caminhada, por várias fases e transformações. Hoje, vivendo na era conhecida como “da informação”, essas mudanças têm ocorrido mais rapidamente, especialmente nas ferramentas (tecnologias) que coletam, administram e disseminam essas informações. Como resultado, tem exigido da história humana um enquadramento nessas novas perspectivas, adaptações não apenas em indivíduos, mas profundas mudanças sociais. Essa reflexão é claramente abordada por Masuda:

A história humana é marcada por três tipos de sociedade: a da caça, a agrícola e industrial. Com as inovações tecnológicas presentes na sociedade em geral, tornaram-se as principais forças motoras dessas transformações sociais. A tecnologia transformará a sociedade, no sentido das inovações tecnológicas em curtos períodos de tempo e pela preocupação não mais com os bens de consumo, mas com a produtividade informacional (MASUDA, 1982, prefácio).

Já Borges (2003, p.29), vai além de Masuda e apresenta algumas características dessa sociedade:

a grande alavanca do desenvolvimento da humanidade é realmente o homem; a informação é um produto, um bem comercial; o saber é um fator econômico; as tecnologias de informações e comunicação vêm revolucionar a noção de valor agregado à informação; a distância e o tempo entre a fonte de informação e o seu destinatário deixaram de ter qualquer importância: as pessoas não precisam se deslocar porque são os dados que viajam; as novas tecnologias criaram novos mercados, serviços, empregos e empresas; o próprio usuário da informação pode ser também o produtor ou gerador da informação; registro de grandes volumes de dados a baixo custo; armazenamento automático da informação em alta velocidade; recuperação de informação, com estratégias de buscas automatizadas; acesso às informações armazenadas em bases de dados em vários locais ou instituições, de maneira facilitada; monitoramento e avaliação do uso da informação.

Grandes bases de dados, como visto acima, contêm imensos repertórios de informação sobre os mais variados temas – designados pelo nome genérico de conteúdos – circulam hoje em todo mundo e com muita velocidade, através da internet e das novas tecnologias de transporte de dados. Esses acervos chegam até influenciar o desenvolvimento humano, nesse processo imenso de compartilhamento de dados, através de informações e conhecimentos. Olhando de uma forma global, o volume de informações disponível nas redes passa a ser um indicador da capacidade de influenciar e de posicionar as populações no futuro da sociedade. Dessa forma, a preservação da identidade nacional, na sociedade global, é decisiva para a capacitação em assuntos culturais, artísticos, científicos e tecnológicos, com suas claras dimensões econômicas (FERREIRA, 2003, p.7).

Como se pode ver, essa movimentação, sinergia da informação no meio virtual, é hoje, muito forte. Quanto à abrangência do alcance de usuários potenciais, um repertório como esse, especializado em atletismo, abre várias possibilidades, como por exemplo: oferecer e compartilhar informações tornando-se assim, fonte relevante de informação para um tema específico.

Segundo (FERREIRA, 2003, p.36), a sociedade da informação traz novas responsabilidades para todos os atores sociais nela inseridos. Essas responsabilidades denotam o dever desses atores para a provisão de um fluxo constante de informações que possibilitem a geração de novos conhecimentos e tomada de decisão nas várias instâncias da sociedade, inclusive no Estado.

A tomada de decisão também é uma realidade na vida de atletas, técnicos e profissionais envolvidos com o esporte. Neste processo a informação age como “matéria prima” fundamental para uma tomada de decisão eficiente. De uma forma geral, atletas e técnicos baseiam suas decisões em informações e conhecimentos adquiridos, que em geral encontram-se defasados ou obsoletos. Uma fonte de informação atualizada colaborará para atenuar esse quadro.

A área da gestão da informação, atua diretamente nos processos informacionais e com a premissa de utilização da informação como apoio à decisão. Como afirmou Ferreira acima e é completado por Marchiori (2002, p. 75)

(...) a gestão da informação tem, por princípio, focar o indivíduo (grupos ou instituições) e suas "situações-problema" no âmbito de diferentes fluxos de informação, os quais necessitam de soluções criativas e custo/efetiva. Diagnosticada a demanda e suas possibilidades, deve-se definir uma metodologia/estratégia para sua "solução", que pode envolver a identificação e avaliação de fontes de informação, a aplicação de tecnologias adequadas, os profissionais e os fornecedores adequados para se trabalhar em parceria, assim como os mecanismos de avaliação do andamento da atividade e seus resultados parciais e total. A função principal do gestor da informação é prover um serviço e/ou produto de informação que seja direcionado, funcional e atrativo.

Dentro dessas concepções, de informação como produto eficaz, (GIANESI 1994, p.17); aponta algumas características das atividades de serviços na economia atual: desejo de melhor qualidade de vida; mais tempo de lazer; mudanças socioeconômicas, demográficas e tecnológicas e, aumento da sofisticação dos consumidores, levando a necessidades mais amplas de serviços.

Nesse contexto, a relevância por uma estratégia da prestação de serviços varia conforme o nicho de mercado e serviços/produtos a serem oferecidos e o sucesso depende proporcionalmente da oferta de serviços/produtos oferecidos. Isso implica que os mesmos sejam embutidos por: qualidade (fazer produtos melhores que os concorrentes); custos (fazer produtos mais baratos que os concorrentes); tempo (entregar os produtos mais rápido que os concorrentes); confiabilidade (entregar os produtos nos prazos); e flexibilidade (mudar muito e rapidamente o que está fazendo).

Marchiori (2002, p.78) afirma que "(...) qualquer processo que objetive o acesso a uma 'informação correta' depende da estruturação e coordenação cognitiva do conjunto de dados colocado à disposição e oferecido como produto e/ou serviço de informação para determinado cliente (pessoas ou grupos)".

Os aspectos apontados por Marchiori e GIANESI, poderiam ser aplicados aos serviços virtuais e produtos oferecidos neste meio. No caso deste projeto, características qualitativas dos serviços que devem ser observadas no portal vertical.

De acordo com Barreto (1999, p.408): "... no mercado de informação, é a oferta que determina a demanda (...). A oferta de informação/conhecimento precisa estar em condições de atender a requisitos de *qualidade*, tais como relevância, confiabilidade, cobertura, novidade e abrangências, a fim de disponibilizar seus produtos e serviços para o consumidor final."

Diante dos aspectos apresentados sobre os tópicos acima; sociedade da informação, gestão da informação, mercado, produtos e serviços informacionais, pode-se ter uma noção sobre o contexto em que o projeto está inserido. Outra característica a ser destacada é o seu valor como fonte de informação, a ser apresentado no próximo tópico.

4.2 FONTES DE INFORMAÇÃO E GUIAS

Pesquisadores da área apontam a existência de, pelo menos, três tipos de fontes de informação, que segundo Campello (2000, p.31-32) são: a “primária”, “secundária” e por fim a “terciária”. Em seu livro de fontes de informação especializada afirma ser as fontes primárias documentos que gerarão análises para posterior criação de informações. Podem ser decretos oficiais, fotografias, cartas, artigos, escritos de primeira mão. Fontes secundárias são aquelas representadas por documentos estruturados como forma de facilitar seu uso e consulta. Incluem-se as enciclopédias, dicionários, manuais, revisões de literatura, fontes estatísticas, tratados, anuários, etc. Fontes terciárias, são as caracterizadas por guias de literatura, catálogos, diretórios, etc.

Seguindo a mesma linha, mas fazendo uma relação da fonte de informação diretamente com seu autor (CRISTÓVÃO, 2001) em seu artigo sobre o fluxo de comunicação da ciência, caracterizou a fonte primária quando vindo diretamente do autor. Já as secundárias, são aquelas referenciadas por outros que não o próprio autor, como as bibliografias, os resumos, as bases de dados. Por fim, as fontes terciárias, consideradas as mais distantes do autor, a exemplo das bibliografias de bibliografias e os guias.

Os guias bibliográficos ou repertórios de literatura têm como principal objetivo oferecer ao usuário um local comum onde ele poderá encontrar informações atuais e relevantes sobre um determinado assunto.

Geralmente, esses guias apresentam fontes primárias, secundárias sobre um tema definido ou oferecem a referência ou o local onde encontrá-las. Oferecem links de ajuda às suas pesquisas e indicam os melhores caminhos.

Atualmente, esses guias não são exclusivos de documentos impressos e referências, mas sim, sítios na internet que são repositórios de informação, como afirma Cunha “Os guias mais modernos referem-se não somente a documentos impressos mas também a sítios na internet que funcionam como repositórios de informações” (2001, p.142). Nesse sentido, a importância e funcionalidade de um guia são vitais, visto que hoje, muitas das fontes de informação encontram-se dispersas e sem tratamento correto.

A concepção de guias na internet, é geralmente esforço de profissionais da informação, cujas atividades são direcionadas para a criação de métodos, diretrizes, obtendo assim uma informação de maior qualidade. Uma fonte terciária que tem como objetivo mapear e monitorar informações sobre atletismo, será de grande valia tanto a atletas quanto a técnicos, na busca de atualização ou aquisição de conhecimento e, interessados pelo tema em geral. A produção de uma guia dessa natureza teria, segundo Marchiori, tais pontos positivos:

Favorecer a pesquisa em colaboração - pela localização de outros trabalhos/grupos, identificados nas fontes arroladas no Guia;

Mapear e sistematizar fontes na(s) área(s), relacionadas aos recursos virtuais e físicos disponíveis;

Funcionar como ponto de partida para a identificação de fontes na área/sub- área;

Permitir a navegação na Internet, a partir de um único ponto de partida (o CD-ROM e/ou *site web*) – desde que o computador-leitor esteja ligado na Rede;

Permitir a localização de materiais tradicionais (livros, por ex.) nas bibliotecas [...] e outros sistemas de informação mapeados (MARCHIORI, 2003).

Os guias eletrônicos, portais virtuais ou sítios de informação na web, podem contribuir e muito para o processo de pesquisa em qualquer área, guiando pesquisadores às principais informações ou as fontes mais importantes na área.

No entanto, há desvantagens que segundo HAGEL E SINGER (2000, P.50) elencam as seguintes:

- 1 Têm pouca experiência na construção de relacionamentos baseados na confiança;
- 2 Recebem grande quantidade de acessos, mas sem maior lealdade;
- 3 Têm experiência escassa ou nula no manuseio de perfis de usuários;
- 4 Historicamente são orientados para os fornecedores.

É importante salientar que todas as empresas novas na *internet* apresentam vantagens e desvantagens. Assim o é, com:

- 1 Comunidades virtuais;
- 2 Acumuladores de transações;
- 3 Redes de Publicidade;

Segundo Hagel e Singer (HSM, 2000 P. 51) os portais funcionam também com o a função de praticamente empresas na *web*, com objetivos claros e definidos, com o foco e possíveis usuários/clientes. Abaixo algumas das características desses portais, que não apresentam só vantagens mas segundo os autores apresentam desvantagens também:

vantagens:

- Têm alto tráfego gerado por meio do marketing;
- Recebem visitas freqüentes;
- Têm ampla gama de temas, com potencial para a elaboração de perfis amplos;
- São hábeis na construção de associações;
- Têm capacidade de inovações e disposição para assumir riscos;
- São orientadas para o cliente.

Já as desvantagens são:

- Têm pouca experiência na construção de relacionamentos baseados na confiança;
- Recebem grande quantidade de acessos, mas sem maior lealdade;
- Têm experiência escassa ou nula no manuseio de perfis de usuários;
- Historicamente são orientados para os fornecedores.

Como observamos acima, não são apenas vantagens que caracterizam os portais, mas possuem desvantagens que devem ser levadas em conta por aqueles que pretendem fazer uso desta ferramenta.

4.3 PORTAIS GENÉRICOS

Uma das definições de portal é “espaço de articulação e comunicação que aglutina oportunidades de acesso a acervo técnico, administrativo e/ou cultural relacionado à instituição, tema ou setor econômico” (BRASIL, 2003). Tem-se como exemplo de portais na *web*, seguindo essa definição, Yahoo.com, Excite, Terra, que têm a intenção de oferecer a todos, informações sobre qualquer assunto. Por terem a pretensão de “oferecer tudo a todos” acabam por dificultar a pesquisa, inserindo o usuário em uma quantidade de informações que, em sua maioria, não estão ligadas ao tema da pesquisa.

Os portais têm como objetivo colocar milhares de sites e *links* para todos os assuntos e servir a todos. Essa proposta não tem se mostrado eficiente, pois os pesquisadores têm encontrado dificuldades em localizar as informações específicas. É o que afirma Robin Peek :

¹Portais buscam ser tudo para todos...oferecendo um grande número de serviços, incluindo e-mails, chat, notícias entre outros. O alvo é simples: para aumentar o número da adesão de sites ou o aumento do tempo que os usuários utilizam os produtos e serviços oferecidos. Funcionou por tempo, mas o problema de tentar servir tudo a todos ficou aparente (PEEK, 1999).

Outra característica dos portais é de serem páginas de início de navegação. Nasceram como páginas de serviços dos fornecedores de acesso à internet (ISP) com a função de orientar os mais novos nestas andanças pela internet. Como páginas de início e genéricas, os portais permitem acesso a quase tudo, a partir de um ponto fixo inicial. Assim, esses provedores reúnem *sites* e os apresentam ao usuário, auxiliando-o a encontrar o conteúdo desejado. É o que Póvoa afirma...”o portal nada mais é do que uma página de partida para a experiência na internet: pesquisa, comunicação, entretenimento, comunicação”. [Povoa, 2000]

¹ Tradução feita por André Batista dos Santos

citado por (BARBOSA, 2003). Originalmente era uma mistura de *links* organizados de forma temática e serviços básicos (tempo, notícias, etc...).

Buscando atenuar esse tipo de problema dentro do contexto de necessidades, rapidez e mercado, surgem os portais verticais (*vortais*) ainda não muito difundidos. Entram com a proposta de serem mais que apenas sites e fornecerem não só conteúdos, mas sítios de informações especializadas, criar uma comunidade virtual e oferecer produtos e serviços a esses interessados. A palavra chave é foco e atingir um público específico.

A segunda geração de portais já incluiu conteúdos próprios, pequenas lojas baseadas em ofertas do portal e rádio do portal. Na essência, um portal é um tipo de interface que corresponde a uma página de início.

Segundo Reynolds & Koulopoulos (1999) citados por (DIAS, 2001) depois das rápidas transformações nos modelos de portais, foram identificadas quatro fases do progresso desses na *web*: pesquisa *booleana* (baseada na associação de termos “E”, “OU” e “AND” para restringir ou ampliar o universo pesquisado), navegação por categorias, personalização e funções expandidas para outras áreas dos mundos informacionais e comerciais.

O problema da falta de especialização na busca das informações é apontado por Almeida: “Os Portais de busca genéricos como por exemplo [Altavista<http://av.com>](http://av.com), [Yahoo!<http://www.Yahoo.com>](http://www.Yahoo.com), [Infoseek<http://www.infoseek.com>](http://www.infoseek.com), [Lycos <http://www.lycos.com>](http://www.lycos.com), são amplamente conhecidos do público. Por meio deles a localização das informações que buscamos pode requerer um tempo e conhecimento que muitos de nós não dispomos” (ALMEIDA, 2000).

Dias relaciona os portais com seu público alvo e suas funções: “Há duas formas para classificar os portais: uma em relação ao contexto de sua utilização (público ou corporativo)” e a outra em relação às suas funções: suporte à decisão e/ou processamento corporativo” (DIAS, 2001 P.54).

Já Silveira (2001) pensa que o setor público precisa dispor de portais cooperativos. (Ci. Inf., 2001 P. 80-90).

Os portais públicos são, segundo a mesma autora, aqueles denominados como portal internet, portal de consumidores – a exemplo, *Yahoo.com*, *Terra.com*, porque oferecem ao usuário numa única interface a imensa rede de servidores que compõem a internet. Têm a intenção de atrair o público que navega. Assim, ela afirma que o portal público estabelece um relacionamento unidirecional com seus visitantes e constitui-se em uma mídia adicional para o marketing de produtos.

Segundo Dias, o portal corporativo “tem o propósito de expor e fornecer informações específicas de negócio, dentro de determinado contexto, auxiliando os usuários de sistemas informatizados corporativos a encontrar as informações de que precisam para fazer frente aos concorrentes”, por outro lado WOOD (2000, p.17) afirma que “Hoje, 90% do que se vê ou se lê na Rede é lixo. Na Internet, tudo tem de ser simples e direto”.

De acordo com esta afirmativa é possível prever claramente uma tendência do aumento progressivo de esforços dos infogestores em minerar informações de qualidade, tratá-las e convertê-las em centros especializados de disseminação de informação de acordo com o nicho ao qual se destinam. Nessa tendência de pensamento está inserida a idéia dos portais especializados, chamados *vortais*, cada vez mais conhecida e difundida pelo fato de oferecer maior praticidade e confiabilidade na disponibilização de informações especializadas na *web*.

Antes de abordar a questão dos portais verticais, apresentar-se-á a geração dos portais segundo Dias (2001, p. 54):

Portais Públicos:

1ª Geração: categoria referencial – Máquina de busca, com catálogo hierárquico de conteúdo da *web*. Cada entrada do catálogo contém uma descrição do conteúdo e um link.

2ª Geração: categoria personalizado – O usuário, por meio de um identificador e uma senha, pode criar uma visão personalizada do conteúdo do portal, conhecida como “minha página”. Essa visão mostra apenas as categorias que interessam a cada usuário.

3ª Geração: categoria interativa - O portal incorpora aplicativos, tais como correio eletrônico, chat, lista de discussão, cotação da bolsa, comércio eletrônico, leilões, permitindo ao usuário interagir com o portal e com seu provedor de conteúdo.

Dentro da categoria dos portais corporativos mais uma geração é incluída “o especializado”, baseado em funções profissionais, para gerência de atividades específicas nas instituições, tais como vendas, finanças, recursos humanos etc. Uma vez visto essas gerações de portais é mais fácil vislumbrar o caminho evolutivo que os portais tiveram até os dias atuais.

4.3.1 Portal Vertical (*Vortal*)

Por definição portal vertical é um "portal especializado em um tema, setor ou atividade concreta. Reúne todo tipo de informação e serviços relacionados com o dito tema" (DICIONÁRIO, 2004).

Como visto na definição acima, os portais são realidade hoje. Segundo Almeida facilitam o processo de pesquisa sendo “mecanismos de busca especializados, que se concentram em uma única categoria e, por serem especializados, a probabilidade de localizarmos a informação desejada é muito maior, oferecendo uma maior qualidade de informação em um tempo substancialmente menor” (ALMEIDA, 2000).

Seguindo a linha de pensamento de Lima, portal vertical é

um website que fornece informações e recursos para uma audiência específica, com o serviço focado nas preferências dos consumidores. Os vortais, tipicamente, fornecem notícias, pesquisas e estatísticas, instrumentos para debates, newsletter, ferramentas online e muitos outros serviços que educam os usuários de um determinado segmento. O conceito de portal vertical, não está no fato de simplesmente ser um portal de nicho, isso não é novo. Porém, a demanda para isso é a novidade. Os vortais são naturais construtores de comunidades. Naturalmente, nem todo vortal lançado nos próximos seis meses encontrará uma comunidade, fará uma marca ou ainda terá um respeitável tráfego. Porém, por serem especializados, a probabilidade de se localizar a informação desejada é muito maior, oferecendo uma maior qualidade de informação em um tempo substancialmente menor (LIMA, 2003).

Observa-se que os portais ou sítios de informações especializadas, já estão se adaptando para atingir as necessidades atuais dos clientes e profissionais de

informação, permitindo coletar informação com velocidade sem perder a qualidade.

Sandra Pecis, diretora do ZAZ, que hospeda também portais verticais, explica que é necessário apresentar algumas características para se reconhecer um portal específico. "Entre conteúdo, notícias e serviços, como classificados, guia de compras e fórum de debates, o portal deve apresentar espaço para tirar dúvidas, *e-commerce*, turismo, lazer e cultura, desde que não fuja do segmento proposto" (JORNAL, 1999).

Na literatura, os autores se complementam, lançando olhares diferentes para a mesma questão: as vantagens do desenvolvimento de um portal vertical, que oferecem informações de qualidade e ao mesmo tempo atendem um requisito fundamental na economia de hoje, a velocidade.

Os profissionais da informação devem estar atentos às possibilidades que "ferramentas virtuais" como estas, apresentam.

4.4 COMUNIDADES VIRTUAIS

Para falar das comunidades virtuais, é necessário identificar conceitos relacionados ao ciberespaço, que nada mais é do que um vasto domínio eletrônico que inclui a internet e todas as outras conexões e serviços em rede.

Após visto esse conceito, (RHEINGOLD, 1996, p. 20) define as comunidades virtuais como: "agregados sociais que surgem da Rede (Internet), quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimento humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético ciberespaço."

De acordo com a definição de Reinghold algumas características que marcam as chamadas comunidades virtuais são: as discussões públicas, pessoas que se juntam em torno de um tema e debatem idéias, trocam experiências e aprendem umas com as outras. A interatividade, que pressupõe relações entre os seus membros; pessoas que se encontram e reencontram, e literalmente fazem compromissos, para manter contato constante. A terceira característica é o

sentimento; são pessoas se relacionando, se envolvendo umas com as outras e quanto maior for a percepção de comunidade e amizade, maior será os sentimentos que ligam os membros. Esses elementos combinados através do ciberespaço, são formadores de redes de relações sociais, que resultam em comunidades.

Palacios, (1998) aponta ainda outra característica para as comunidades virtuais, o “pertencimento”, que significa um sentimento de ligação, onde cada indivíduo relaciona com o seu próximo e ainda com o “meio” que proporciona essa interação. Essas “comunidades” só existem porque métodos e ferramentas de comunicação e interação virtual foram criadas:

Chats: canais de comunicação em tempo real;

Listas de discussão: comunicação em grupo através de correio eletrônico;

Fóruns: áreas onde as pessoas se reúnem para colocar notas e fazer comentários;

Sistema “fale com”, método onde qualquer pessoa pode trocar mensagem, fazer perguntas, através de endereços eletrônicos específicos do portal aproximando os diferentes mundos através da troca de experiências.

Visto as algumas características das “comunidades virtuais” e as ferramentas de interação existentes, o objetivo de dar subsídios necessários para a criação de uma comunidade virtual, em torno do tema atletismo, se torna uma possibilidade real. A seguir apresenta-se o contexto do esporte na sociedade brasileira, o atletismo de pista, fontes nutricionais e o treinamento desportivo, realidades da vida de todos os atletas.

4.5 O ESPORTE NO BRASIL E SUA IMPORTÂNCIA NA SOCIEDADE

O esporte pode ser conceituado como a prática de uma atividade física ou conjunto de exercícios físicos praticados metodicamente, em equipes ou individualmente, obedecendo em cada especialidade regras específicas e precisas. A origem dos esportes remonta a época das civilizações antigas, provavelmente, desde as civilizações desaparecidas. Contudo, é possível resgatar

registros de aproximadamente cinco mil anos sobre a prática de atividades físicas dessas civilizações antigas dentre elas as chinesas, egípcias e hindus. Mas é a partir da civilização grega que se obtém grande volume de documentos sobre o esporte, atividade que era tão valorizada quanto a Geometria, a Retórica e a Música (ENCICLOPEDIA, 1973, p. 1915-1917).

O esporte é considerado uma forma de expressão do ser humano dentro de um contexto físico e mental, de valores e capacidades adquiridas. Em um contexto de sociedade e coletividade é clara a sua influência nos indivíduos que o praticam, assim, como em todo um povo. O Futebol no Brasil é um exemplo dessa influência. A ponto de escolas e empresas alterarem sua rotina em função do mesmo. O sociólogo Damatta (1985, p.24) diz com inspiração a importância e a influência que o esporte tem sobre um povo: "Enquanto uma atividade da sociedade, o esporte é a própria sociedade exprimindo-se por meio de uma certa perspectiva, regras, relações, objetos, gestos, ideologias etc, permitindo, assim, abrir um espaço social determinado...".

Então de acordo com Damatta, por diversos motivos o esporte não é uma "ilha no meio do mar", mas faz parte do próprio "mar" que é toda engrenagem da sociedade e o *modus operandi* dos povos. Nesse contexto, está o atletismo, O esporte que até julho de 2004, mais trouxe medalhas Olímpicas ao Brasil; além de ser poderoso método de inclusão social. Apesar disso, é um dos esportes mais desprezados e marginalizados no país. Marcado pelo desinteresse das autoridades, do empresariado e instituições representativas e relacionadas não só ao mesmo, mas a todos os esportes amadores no país.

4.6 O ATLETISMO E O ATLETISMO DE PISTA

Segundo Barros o atletismo é o esporte por excelência. Pode ser definido como a regulamentação esportiva das atividades de correr, saltar, arremessar e lançar, com a inclusão da marcha atlética (1982, p.6). Depende do concurso de todas as qualidades ligadas ao esporte (força física, inteligência, concentração, reflexos etc.), e exige que o atleta mobilize todos os recursos que lhe permitam

superar-se a si mesmo (desenvolvimento técnico, alimentação, equipamento, métodos de treinamento, estudos de psicologia e motivação etc.). Ainda segundo o autor, é provavelmente o esporte mais antigo onde a superação é uma de suas características.

Em termos gerais, chama-se atletismo o conjunto de provas individuais ou coletivas que se baseia em três atividades – a corrida, o salto e o arremesso de objetos -- e sempre se reveste de caráter competitivo. Os resultados são julgados segundo unidades de tempo, medida e distância. O atletismo é considerado o esporte mais importante dos programas oficiais dos jogos olímpicos.

Tal esporte teve suas primeiras manifestações na Grã-Bretanha do século XVIII (corridas de milha, de hora etc.) e tornou-se evidente em pleno século XIX (campeonatos do Reino Unido, 1866; campeonatos dos Estados Unidos, 1876). Nos tempos modernos, a exemplo do que ocorrera na antiguidade, os Jogos Olímpicos têm sido o principal fator a impulsionar o atletismo mundial. Nos jogos celebrados em Atenas em 1896 disputaram-se 12 provas: corridas de 100, 400, 800 e 1.500m rasos, 110m com barreiras e maratona; saltos: em altura, à distância, triplo e com vara; e arremesso de disco e peso.

Mais tarde foram agregados ao programa outras provas, como os 200, 5.000 e 10.000m rasos, os 400m com barreiras, os 3.000m com obstáculos ou *steeplechase*, as corridas de revezamento, os arremessos de martelo e dardo, o *decatlo*, o *pentatlo* (a prova, feminina, foi substituída em 1981 pelo *heptatlo*) e as marchas de vinte e cinquenta quilômetros. A participação regular das mulheres nas provas atléticas dos jogos olímpicos iniciou-se em 1928.

As modalidades (provas) do atletismo classificam-se em dois grandes grupos: as de pista (corridas) e as de campo (saltos e arremessos). A esses grupos soma-se um terceiro, constituído pelo *decatlo* e o *heptatlo*, que são disputas combinadas que incluem tanto provas de pista quanto de campo. Primeiramente, discorrer-se-á sobre as de campo e as provas combinadas, para depois focalizar as prova de pista, foco do portal vertical.

Provas de campo. As chamadas provas de campo incluem dois grandes grupos os saltos e os lançamentos. No primeiro grupo encontram-se os saltos em

altura, em distância e com vara, assim como o salto triplo; no segundo, os lançamentos de peso, disco, martelo e dardo.

No salto em altura, cada participante pode realizar um máximo de três tentativas para superar determinado recorde. Nos saltos em distância, a velocidade é muito importante. Já o salto triplo é realizado em três etapas sucessivas: um salto inicial com o apoio do mesmo pé que deu o impulso, um segundo salto no qual o atleta cai sobre o outro pé e um terceiro no qual a queda final se dá com os dois pés sobre uma superfície de areia.

Os atletas que participam das provas de arremesso de peso têm de lançar uma bola de bronze, cobre ou material fundido de mais de sete quilos de peso (quatro quilos na competição feminina). O arremesso é feito de uma superfície circular demarcada, com cerca de dois metros de diâmetro. Utiliza-se uma só mão. Quanto ao martelo, trata-se de uma esfera unida por seu cabo metálico a um punho, com um peso total de uns 7,25kg (não há competição feminina de martelo); e o arremesso também ocorre com ajuda das mãos, a partir de uma superfície circular. Isto não acontece no arremesso de dardo, para o qual utiliza-se uma pista de mais de trinta metros de comprimento. O dardo, de madeira ou de metal, mede 2,6m e pesa 800g.

Provas combinadas. O decatlo e o *heptatlo* são competições nas quais os atletas realizam diferentes provas de pista e de campo. Tanto uma como outra especialidade costumam ocorrer em dias consecutivos. Como seu nome indica, o decatlo compreende dez provas: 100, 400 e 1.500m rasos; 110m com barreiras; saltos em altura, em distância e com vara; e lançamentos de peso, disco e dardo. As sete provas que compõem o *heptatlo*, modalidade feminina, são os 200 e os 800m rasos, os 110m com barreiras, os saltos em altura e distância e os lançamentos de peso e dardo. As marcas obtidas são convertidas em pontos de acordo com tabelas especiais, que permitem estabelecer as classificações correspondentes.

Corridas (de pista). A classificação mais comum das corridas atléticas é a que leva em consideração à distância a percorrer. Assim, fala-se de corridas de velocidade, de meio-fundo e de fundo. Entre as corridas de velocidade, incluem-se

os 100, 200 e os 400m rasos e os 100, 110 e 400m com barreiras (os 100m com barreiras constituem prova reservada para mulheres). As corridas de 800 e 1.500m rasos e de 3.000m com obstáculos são de meio-fundo (provas incluídas entre corridas de fundo). Os 5.000 e os 10.000m rasos e a maratona são corridas de fundo. As longas distâncias a correr -- 42.195m no caso da maratona -- fazem da resistência do atleta e de sua capacidade para administrar as próprias forças, elementos fundamentais.

Nas competições atléticas incluem-se também as chamadas corridas de revezamento, da qual participam quatro atletas. Cada um deve percorrer a quarta parte da distância total e entregar um bastão cilíndrico de aproximadamente trinta centímetros de comprimento ao corredor seguinte. Os participantes dessas provas devem dominar as características da corrida e desenvolver um treinamento específico para a condução e entrega do bastão.

Outra modalidade de corrida, a marcha atlética, apresenta características especiais. Os atletas, que devem estar sempre com um pé sobre o solo, percorrem grandes distâncias -- geralmente vinte ou cinquenta quilômetros -- para o que a capacidade de dosagem e recuperação das próprias forças constitui um elemento decisivo.

No Brasil, o atletismo começou a ser praticado, de forma esporádica e por estrangeiros radicados no país, a partir de 1910, em São Paulo. A primeira competição realizou-se em 1914, por iniciativa do jornal O Estado de S. Paulo, que aproveitou a chegada do atleta dinamarquês Islovard Rasmussen. A competição realizou-se sob a forma de Campeonato do Atleta Completo (espécie de decatlo, mas com 12 provas), no Clube Espéria e aberta a qualquer corredor que provasse aptidões físicas.

Graças ao estímulo provocado por novas competições, pela publicação das regras internacionais e pela construção, em 1921, do primeiro estádio atlético -- o do Paulistano -- o atletismo tomou grande impulso, ainda em São Paulo. O entusiasmo transferiu-se para o Rio de Janeiro, onde desde 1920 já se realizavam competições amistosas. No ano seguinte disputou-se o primeiro torneio entre

atletas do Rio de Janeiro e de São Paulo e, em 1924, o atletismo brasileiro participava de sua primeira olimpíada.

Assim o atletismo entrou no cenário nacional, com toda a apreciação que ele já tinha em âmbito internacional. O que mais evoluiu foram os métodos de treinamento que a cada ano são aperfeiçoados, oferecendo aos atletas várias possibilidades de desenvolvimento, tanto físico como mental.

4.6.1 O Treinamento Desportivo

O treinamento desportivo é um dos pontos importantes da preparação de um atleta. Diz-se que o treinamento representa 60% do futuro resultado, sendo os outros 40% resultam de hábitos alimentares e a capacidade psicológica do atleta. Esse treinamento tem abrangência que vai muito além do físico. Mesmo com iniciantes, estende-se à formação do caráter e personalidade, inserindo um indivíduo mais consciente e atuante na sociedade em que vive. Isso é confirmado com qualidade por Gerhardt

...marchar, correr, saltar e lançar objetos a distância são atividades físicas que contribuem para o desenvolvimento do corpo humano, sistemas cardiovascular, nervoso, etc. e, portanto, para o aperfeiçoamento de qualidades físicas fundamentais. Além das formas basilares da atividade motora, coordenação geral do organismo, melhoram capacidades físicas e proporcionam melhor cumprimento das tarefas da vida de todos os dias. O treino e competição contribui para o desenvolvimento mental. O conhecimento da técnica, da tática, das regras higiênicas, da metodologia e da função da atividade desportiva na sociedade alarga o campo do saber e as aptidões dos atletas e contribui para o desenvolvimento das faculdades mentais (SCHMOLINSKY, 1982 p.18).

Os treinadores podem utilizar o esporte, especialmente o atletismo, para exercitar a força de vontade dos seus atletas através do esforço diário no treinamento, onde são necessários dedicação e controle emocional para ser bem sucedido. Até mesmo a moral e política podem ser desenvolvidas, realidades essas, vividas por cada um de nós em todas as áreas da vida. Os praticantes de atletismo podem enriquecer grandes qualidades humanas através do contato com o grupo e com o esporte em si, como: coragem, autodisciplina, lealdade, espírito coletivo e prontidão.

Segundo Schmolinsky (1982, p.21) os elementos básicos do treinamento são:

Formação e desenvolvimento da personalidade do atleta.

Desenvolvimento global das condições físicas do atleta, conservação da saúde e fortalecimento do seu caráter e da vontade.

Desenvolvimento de atividades físicas especiais para provas específicas.

Aquisição e aperfeiçoamento de aptidões essenciais para obtenção de bons resultados em disciplinas específicas.

Aprendizagem e aperfeiçoamento de aptidões táticas essenciais à competição.

Aprendizagem da técnica, da tática e dos métodos de treino.

Educação dos atletas no plano moral, de modo a que os seus sentimentos, convicções e hábitos, amadureçam continuamente.

Além do treinamento, a nutrição é a outra área fundamental para a vida de um atleta.

4.7 NUTRIÇÃO DESPORTIVA

Os praticantes de atividades físicas e atletas têm demonstrado a cada dia maior interesse em uma alimentação balanceada e nos benefícios que dela advém. Uma alimentação completa traz grandes benefícios ao treinamento esportivo.

Sem sobra de dúvida a alimentação hoje, é elemento indispensável em qualquer modalidade esportiva. Sendo ela balanceada e completa, cumprirá a função de fornecer ao organismo o que ele precisa para realizar suas funções principais: crescimento, reparo muscular, manutenção dos tecidos e fornecimento de energia. Por outro lado, é um erro afirmar que todos os organismos funcionam e tem carências na mesma proporção. Fatores como sexo, peso, altura, patologias e o tipo de atividade influenciam na escolha da dieta ideal. Na elaboração de uma dieta para o desportista deve-se levar em consideração todos esses aspectos e,

principalmente, as suas necessidades em termos de energia para que possa suportar o esforço físico.

4.7.1 Principais Fontes de Energia

As proteínas, gorduras e obviamente os carboidratos que são ingeridos com a alimentação do dia a dia, são as fontes de energia que mantêm as funções corporais. Essa reposição ocorre tanto em repouso quanto em atividades de grande esforço. Os nutrientes provenientes dessas fontes desempenham papel fundamental de manutenção da integridade estrutural e funcional do organismo, além do seu papel de combustível para o corpo biológico. É isso que afirma (MCARDLE, 1996 p.79) “Todas as funções biológicas necessitam de energia. Levando-se em conta que os macronutrientes representados por carboidratos, gorduras e proteínas contêm a energia que acaba acionando o trabalho biológico, é possível classificar tanto o alimento quanto a atividade física em termos desse fator comum: a energia”.

Durante o exercício, grande quantidade de energia gerada pelos nutrientes essenciais, são concentrados na manutenção do trabalho muscular. Dependendo da intensidade e duração do exercício físico uma quantidade maior ou menor de energia é necessária e a dieta deve ser planejada sob medida. O trabalho de absorção no organismo exige primeiramente as fontes de energia celular; com a continuidade do esforço, os lipídios são acionados porque fornece maior quantidade de energia por grama. Nos exercícios de resistência longa (maratona, ciclismo), os lipídios são as fontes responsáveis pela maior produção de energia. Portanto, quanto maior for a intensidade do esforço, mais rápido exigirá energia e nesse caso os carboidratos são fundamentais. Os carboidratos respondem por 60% do total da alimentação diária desempenhando as funções de combustível energético, preservação das proteínas, ativador do metabolismo e combustível do sistema nervoso.

Os lipídeos formam outro grupo de fonte de energia. Com a mesma composição química dos carboidratos, os lipídios (gorduras) têm um número de

hidrogênio superior, por esse motivo o valor calórico é duas vezes maior que dos carboidratos e proteínas. Todas as gorduras e óleos são classificados como lipídios e podem ser encontrados em alimentos de origem animal (manteiga, creme de leite, banha, etc.) e de origem vegetal (óleos, margarinas, etc.). São divididos em lipídios simples, compostos e derivados, de acordo com as diferenças na sua estrutura.

O papel da gordura no organismo é servir como reserva de energia para a realização de exercícios prolongados e proteger o organismo contra mudanças radicais.

Já as proteínas, de alto valor biológico, ou proteínas completas são as que têm todos os aminoácidos essenciais em sua composição, atendendo assim todas as necessidades do organismo. Já os de baixo valor, ou incompletos, como o próprio nome já diz, não tem todos os aminoácidos essenciais.

As fontes de proteínas completas são os ovos, o leite, a carne, o peixe e as aves. A mistura de aminoácidos essenciais presentes nos ovos foi considerada como sendo a melhor entre as fontes alimentares. Os alimentos de alta qualidade protéica são essencialmente de origem animal, enquanto a maioria das proteínas vegetais (lentilhas, feijões, ervilhas, soja, etc) é incompleta em termos de conteúdo protéico e, portanto, possui um valor biológico relativamente menor. Entretanto, convém compreender que todos os aminoácidos essenciais podem ser obtidos diversificando o consumo de alimentos vegetais, cada um dos quais com uma qualidade e quantidade diferentes de aminoácidos.

No organismo as proteínas têm a função plástica e de construção dos tecidos; a função reguladora dos processos metabólicos e fisiológicos do exercício e função energética.

As vitaminas, por outro lado, têm funções vitais no funcionamento do organismo, mesmo que esse careça de quantidades mínimas das mesmas. São conhecidas como nutrientes acessórios, pois não tem a função de fornecer energia e nem influenciar na massa corporal. Mas como atuam em praticamente todas as atividades do organismo são essenciais no funcionamento do corpo, portanto fundamentais ao rendimento dos atletas.

O suprimento do organismo deve ser pela alimentação, quando essa é deficiente de vitaminas importantes os processos orgânicos podem ficar comprometidos. Todas as vitaminas são encontradas nos alimentos e somente a vitamina D é produzida pelo organismo. Alguns alimentos - como vegetais folhosos, os legumes, os cereais e as frutas - são considerados boas fontes de vitamina. Apesar de que, falta de cuidados no armazenamento desses alimentos reduzem seu potencial vitamínico. As vitaminas ingeridas por suplementação têm o mesmo efeito, pois são sintetizadas em laboratório, tem a mesma composição e são precisas em suas funções.

As vitaminas não fornecem energia útil para o corpo, mas em geral funcionam como elos essenciais, que ajudam a regular a cadeia de reações metabólicas, que facilitam a liberação da energia contida na molécula de alimentos e a controlar o processo da síntese tecidual. Como as vitaminas podem ser usadas repetidamente nas reações metabólicas, as necessidades dos atletas em geral não são maiores que as necessidades das pessoas sedentárias. Vide Tabela Anexa.

Os minerais são importantes na ativação de numerosas reações que liberam energia durante o desmembramento dos carboidratos, das gorduras e das proteínas. Além dos processos do catabolismo, os minerais são essenciais para a síntese dos nutrientes biológicos; do glicogênio a partir da glicose, das gorduras a partir dos ácidos graxos e do glicerol e das proteínas a partir dos aminoácidos. Sem os minerais essenciais, seria rompido o equilíbrio delicado entre catabolismo e anabolismo.

Em geral os minerais presentes no corpo estão combinados com compostos orgânicos (proteínas, vitaminas, lipídios, etc.), com compostos inorgânicos (outros minerais) e na forma livre. Na natureza, são encontrados nos solos e nas águas dos rios, lagos e oceanos. Estão presentes principalmente nos vegetais, cereais e alimentos de origem animal. Sua concentração é maior nos alimentos integrais.

Os minerais desempenham algumas funções essenciais no organismo:
formam os ossos e dentes;

Estão presentes em diversos tecidos (muscular, epitelial e outros)

participam da contração muscular;

Controlam os batimentos cardíacos e impulsos nervosos

modificam e regulam o metabolismo dos nutrientes;

Participam dos processos de anabolismo e catabolismo dos tecidos

E o último elemento, mas não o menos importante, a água. É fundamental à vida de todo ser humano, principalmente aquele que pratica alguma atividade física. Constitui de 40 a 60% do peso corporal de cada indivíduo e representa de 65 a 75% do peso dos músculos e menos de 25% do peso da gordura. Conseqüentemente, as diferenças na água corporal total entre os indivíduos são devidas, em grande parte, às variações na composição corporal.

A água é essencial para a vida, funciona como o transporte do corpo e o meio reativo. A difusão dos gases se processa sempre através de superfícies umedecidas pela água. Nutrientes e gases são transportados em solução aquosa, os produtos de desgaste saem do corpo através da água na urina e nas fezes. A água comporta enormes qualidades de estabilização térmica e lubrifica nossas articulações.

Após conhecer, de forma básica e resumida, a necessidade de nutrição dos atletas, passar-se-á ao planejamento do portal vertical sobre atletismo de pista.

5 PORTAL SOBRE ATLETISMO DE PISTA

O propósito desta seção é apresentar a estrutura e os campos de informação planejados para compor o portal, delineando suas subdivisões e uma breve descrição de cada uma.

A hierarquização dos conteúdos também é fator relevante porque determina a “posição” que certas informações e/ou campos ocupam no portal, colaborando para que o usuário a partir do momento que entrar no mesmo, visualize os principais campos e informações. Há medida que aprofundar a sua pesquisa, aproximar-se-á das informações secundárias.

Em primeiro plano, os campos apresentados neste espaço estão divididos em três temas centrais, considerados como carro chefe da fonte proposta, que são: Atletismo e Atletismo de pista (informações gerais e específicas da modalidade de pista, fontes relevantes, documentos relacionados, enfim tudo sobre o tema); Nutrição Desportiva (informações com as mesmas características que o atletismo, mas dirigidas à nutrição desportiva); e Treinamento Desportivo (tudo sobre o treinamento do atletismo de pista e específico para cada prova; produção científica disponível dentro do tema e contribuições da psicologia para o esporte).

O grupo de campos informacionais secundários estão divididos em inúmeros sub-campos, com uma breve descrição de cada um. Esses sub-campos são, na maior parte deles, “fixos” sendo atualizados semestralmente ou anualmente, de acordo com a necessidade e especificidade.

As notícias e novidades de mídia, outra linha de informações do portal, é um campo atualizado semanalmente, pois essas informações se renovam constantemente.

Em quarto lugar, o módulo comunidade virtual, vai de encontro à característica do portal vertical que é criar subsídios para interação de usuários. E esse é o objetivo desse espaço, reunir, ligar pessoas em torno do tema atletismo de pista e assuntos relacionados. Para o cumprimento dessa meta o portal tem um espaço para comunicação de usuários e interação de atletas e profissionais,

através de serviços como *chat*, *e-mail*, *fóruns*, lista de discussão e o sistema “fale com o atleta”, já detalhados nesse trabalho.

Segundo a literatura, produtos e serviços também integram a estrutura no portal vertical. O espaço destinado para esse objetivo encontra-se no topo do portal, ao lado dos temas centrais. Tem a pretensão de oferecer futuramente venda de produtos relacionados ao assunto aqui tratado.

Por último, foi planejado um espaço para obter informações sobre o autor e administrador do portal. São oferecidos dados pessoais, informações sobre a carreira profissional e currículo para as pessoas interessadas. A possibilidade de contato com o administrador do portal também será oferecida, através de correio eletrônico (fale com o administrador).

Todos os campos apresentados foram projetados visando fácil navegação da clientela interessada.

5.1 TEMAS CENTRAIS DO PORTAL VERTICAL

5.1.1 O Atletismo e Atletismo de pista: Todas as informações importantes sobre o atletismo e atletismo de pista como: histórico, curiosidades e características. Suas modalidades (provas que o compõe) informações especiais de cada uma, nomes importantes (grandes atletas) de todas as provas. Subdivisões que compõem o tema o Atletismo

- **ATLETISMO:** Informações gerais sobre atletismo e atletismo de pista. Histórico e principais nomes do atletismo, nacionais e internacionais; por tópico;
- **AS PROVAS:** Informações específicas sobre cada prova do atletismo de pista, suas características particulares e seus principais nomes;
- **ARTIGOS CIENTÍFICOS:** Apresenta os artigos disponíveis em meio eletrônico ou impresso;
- **PERIÓDICOS ESPECIALIZADOS:** Indicação dos principais periódicos específicos sobre o tema e formas de sua aquisição;
- **BIBLIOGRAFIAS:** Lista das principais obras produzidas na área da nutrição esportiva;

- **BIBLIOGRAFIAS:** Lista das principais obras produzidas na área da nutrição esportiva;
- **LINKS:** Principais fontes de informação na área, sites, bases de dados, portais etc.

5.1.2 Nutrição Desportiva: Conceitos gerais sobre o tema, informações sobre cada grupo de alimentos e suas funções no organismo. Artigos, bibliografias, periódicos, trabalhos, teses e relação das principais fontes da área, com uma descrição das suas principais características, com uma breve avaliação, de pontos fracos e fortes de cada uma.

- **NUTRIÇÃO DESPORTIVA:** Conceitos gerais e informações sobre nutrição desportiva;
- **CARBOIDRATOS:** Tudo sobre esse grupo de alimentos;
- **LIPÍDEOS:** Principais informações sobre Lipídeos e suas influências no organismo;
- **PROTEÍNAS:** Informações sobre as proteínas e suas influências no treinamento;
- **MINERAIS:** Lista todos minerais e suas principais funções;
- **VITAMINAS:** Lista todas vitaminas e suas principais funções;
- **ARTIGOS CIENTÍFICOS:** Apresenta os artigos disponíveis em meio eletrônico ou impresso;
- **PERIÓDICOS ESPECIALIZADOS:** Indicação dos principais periódicos específicos sobre o tema e formas de sua aquisição;
- **BIBLIOGRAFIAS:** Lista das principais obras produzidas na área da nutrição esportiva;
- **LINKS:** Principais fontes de informação na área, sites, bases de dados, portais etc.

5.1.3 Treinamento Desportivo: Informações gerais sobre treinamento; as principais escolas de treinamento de atletismo do mundo, novos métodos e novas visões. As informações serão divididas em três categorias relacionadas aos tipos de provas do atletismo de pista: Velocidade, meio-fundo e fundo. Principais contribuições da psicologia em favor do esporte.

- **TREINAMENTO DESPORTIVO:** conceitos gerais e informações sobre treinamento desportivo
- **PROVAS DE VELOCIDADE:** Métodos e estilos de treinamento sobre essas provas do atletismo
- **PROVAS DE MEIO – FUNDO:** Métodos e estilos de treinamento sobre essas provas do atletismo
- **PROVAS DE FUNDO:** Métodos e estilos de treinamento sobre essas provas do atletismo.
- **PSICOLOGIA DO ESPORTE:** Principais aspectos e contribuições da psicologia em apoio ao esporte
- **ARTIGOS CIENTÍFICOS:** Apresenta os artigos disponíveis em meio eletrônico ou impresso;
- **PERIÓDICOS ESPECIALIZADOS:** Indicação dos principais periódicos específicos sobre o tema e formas de sua aquisição;
- **BIBLIOGRAFIAS:** Lista das principais obras produzidas na área da nutrição esportiva;
- **LINKS:** Principais fontes de informação na área, sites, bases de dados, portais etc.

Estes são os três temas tratados de forma exaustiva no portal, ou seja, estarão compondo os campos principais. Neles conterão informações na integra e/ou fontes preferenciais. Eles têm localização no topo da página, ao lado do campo produtos e serviços. Em seguida, são apresentados os campos secundários, que terão atualizações esporádicas.

5.2 PORTAL: INFORMAÇÕES SECUNDÁRIAS E SUAS DESCRIÇÕES.

Os campos apresentados neste módulo, não serão atualizados com frequência, alguns terão apenas atualização semestral. Muitas dessas informações são estatísticas, atualizadas no começo de cada ano e/ou atualizadas semestralmente.

- **CURRÍCULUM VITAE:** Informações sobre o responsável/administrador do portal, informações pessoais, currículo profissional e esportivo.
- **A CBAT:** Aqui encontram-se informações sobre a Confederação Brasileira de Atletismo. Sua história, seus integrantes; critérios de filiação de atletas etc..
- **FEDERAÇÕES:** Listagem de todas as federações estaduais de atletismo, endereços físicos e eletrônicos, forma de contato e pessoas responsáveis.
- **COMPETIÇÕES:** As principais competições do Brasil, índices exigidos e critérios de convocação.
- **ESTATÍSTICAS:** Este campo é destinado *rankings*, recordes e dados estatísticos tanto do Brasil quanto internacional.
- **REGRAS:** Todas as do atletismo de pista, amador e suas atualizações mais recentes.
- **ENTIDADES:** relaciona associações e organizações que possuem o objetivo único de promover o Esporte no Brasil, principalmente o atletismo de pista, para os profissionais da área, atletas e interessados.
- **EVENTOS:** apresenta os principais eventos que acontecem na área de Atletismo, nutrição esportiva específica e técnicas de treinamento, em âmbito nacional ou internacional.
- **ATLETISMO UNIVERSITÁRIO** - Campo destinado para informações sobre o atletismo de pista universitário no país. O objetivo é através do cadastro das federações universitárias, incentivar e promover o atletismo também nesse meio. O portal terá papel importante como ponto de encontro e disseminador de informações.

- **PROJETOS NA ÁREA** - Neste local serão apresentados projetos relacionados de alguma forma com o atletismo, tanto a nível particular, privado como governamental.
- **TECNOLOGIA RELACIONADA**: apresenta programas e novas descobertas nesse campo, para os interessados.
- **DOPING**: Informações fundamentais relacionadas ao *doping*, métodos de coleta de amostras, políticas mundiais a respeito do tema e informações sobre as principais substâncias proibidas.
- **PISTAS**: Listagem de todas as pistas do Brasil e seus respectivos endereços, características, etc.
- **LINKS**: *Links* importantes para esporte no Brasil, onde encontrar leis esportivas, políticas de incentivo ao esporte de caráter público e privado.

Além dos itens já descritos é necessário um campo de notícias e novidades de mídia, para a atualização dos interessados. Além do campo notícias, produtos e serviços e comunidade virtual, têm igual importância e espaço determinado no vortal. São os campos apresentados a seguir.

5.3 NOTÍCIAS E NOVIDADES DO ASSUNTO

Um campo específico e de fundamental importância no vortal, terá constante atualização. As notícias serão oferecidas em forma de *clippings* de informações que surgem diariamente. Essas informações como são voláteis e mudam constantemente, terão este espaço dedicado só a elas. As mais recentes ficarão visíveis e as anteriores ficarão em um banco de notícias (notícias anteriores) e poderão ser recuperadas pelo sistema de busca, clicando-se no dia/mês/ano ou através do campo de busca do portal, através de palavra chave.

5.4 SERVIÇOS E PRODUTOS

À priori, os serviços oferecidos serão gratuitos e apenas requererão a inscrição do interessado. O objetivo posterior, será colocar produtos à venda como materiais esportivos e outros relacionados ao atletismo.

- Dados já trabalhados e com propósitos (informações) serão enviados para as federações e ou interessados. Informações estatísticas e *rankings*, dados já tabulados;
- Sistema de mala direta para usuários cadastrados;
- Serviços que serão realizados e/ou propagandas feitas no portal com a função de arrecadar fundos para manutenção do mesmo;
- Sistema Associe-se para o usuário concorrer a prêmios, sorteios, dar sugestões ou colaborar de alguma forma com o portal.

5.5 COMUNICAÇÃO E INTERAÇÃO VIRTUAL

Outro objetivo do portal é criar uma comunidade virtual em torno do tema atletismo e os fatores a ele correlatos. Para isso acontecer serão utilizadas as ferramentas e/ou métodos disponíveis atualmente e : listas de discussões, Fóruns, *E-mails*, *Chats*, Sistema fale com o atleta, ou seja, meios de comunicação virtual de forma direta e indireta.

Para que cada um destes objetivos seja atingido é necessário desenvolvê-los. E esse processo de construção se dará através do trabalho dos profissionais com a utilização das linguagens e *softwares* existentes para desenvolvimento de materiais dessa natureza.

5.6 CAIXA DE BUSCA

Local que permite a busca no portal por palavra-chave e/ou frases completas, realizado no modelo de outros metabuscadores populares como *Google* e *Altavista*.

Após a visão geral de todos os campos que comporão o portal vertical, chega-se à próxima fase, a implementação. Na seqüência estão apresentadas as linguagens e ferramentas necessárias à implementação, detalhes importantes sobre o processo e por fim o protótipo do portal.

6. LINGUAGENS E FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA IMPLEMENTAÇÃO DO PORTAL

6.1 LINGUAGENS UTILIZADAS: *HTML E PHP*

Para que o portal torne-se uma realidade, linguagens, programas e/ou ferramentas serão utilizadas para o seu desenvolvimento. A primeira linguagem utilizada será o *HTML*, considerada hoje a linguagem mais utilizada para criação de páginas *web*. Segundo Stauffer apresenta as seguintes vantagens: foi criada para *web*; é um padrão aberto; é legível pelos seres humanos e incorpora o hipertexto e aceita multimídia. (STAUFFER, 1997 p.1-6). Enfim, é uma linguagem acessível e desenvolvida especialmente para dar ao usuário todo suporte para criação das páginas *web*. No portal vertical o *software Dreamweaver* vai criar a *HTML* que dará origem a página *online*.

A segunda linguagem utilizada será o *PHP*, que segundo (HOJTSY, 2004) é uma linguagem de programação que permite a criação de *sites Web* dinâmicos, que possibilitam uma interação com o usuário através formulários, *links* e parâmetros de página. A escolha dessa linguagem foi baseada na sua característica principal, a interação entre bases de dados. Também possui o suporte de um grande número de bancos de dados como: *MSQL*, *ORACLE*, *SYBASE*. Ou seja, construir uma página baseada em um banco de dados torna-se uma tarefa simples com o *PHP*.

6.1.2 PROGRAMAS OU SOFTWARES: *Macromedia Dreamweaver MX*, *Macromedia Fireworks MX* e *Corel Draw*

Segundo (MACROMEDIA, 2004) o *Dreamweaver* é um editor que cria e gerência páginas *web* com tutoriais auto explicativos para os seus usuários. Tem compatibilidade com diversos navegadores e plataformas; possui ferramentas avançadas de desenho e *layout*, assim como facilita a utilização dos recursos do *HTML*. O *Dreamweaver* foi escolhido, porque pode ser trabalhado em conjunto

com o *Macromédia Fireworks*; sendo que imagens podem ser criadas e editadas no *Fireworks*, em seguida, importadas diretamente para o *Dreamweaver* com adição de objetos em Flash etc. enfim, é uma parceria eficiente de ferramentas para um trabalho funcional e eficiente.

Segundo (MACROMÉDIA, 2004) o *Fireworks* é um editor de imagens um pouco diferente, mas com ótimos recursos para a criação e manipulação de imagens que o *Corel Draw* não pode manipular. Ele trabalha com *Javascripts* pré-definidos, os *Behaviours*, muito mais úteis na criação de *layouts*. É um programa completo para criação de gráficos e documentos *web* interativos. Enfim, será muito eficiente naquilo que se propôs a fazer, atuar na manipulação de fotografias e imagens *bitmap*. Por ser da *Macromédia* tem total compatibilidade com o *Dreamweaver*.

Segundo (COREL, 2004) o *Corel Draw* tem como principal função a manipulação de gráficos vetoriais. Com sua utilização é possível a criação de *layouts*, Panfletos, *outdoors*, logotipos, desenhos técnicos e artísticos. Muito útil sua utilização no desenvolvimento do portal pois sua composição adequa-se facilmente ao ambiente *Windows*, utilizando-se dos seus botões, barras e menus.

6.2 IMPLEMENTAÇÃO DO PORTAL

O primeiro passo foi a elaboração da “tela de entrada” do portal, a página principal. Na parte superior (top) foi inserido o título, com espaço para a criação futura da logo (arte) do mesmo. Encontra-se, ainda na parte superior, logo abaixo do título principal os campos com os três temas centrais de informação: Atletismo e Atletismo de pista; Nutrição desportiva; Treinamento desportivo; e o campo, produtos e serviços.

À esquerda, de forma vertical, estão os campos secundários de informação. Ao centro, o campo de notícias e novidades e a direita, o campo da comunidade virtual e a caixa de busca.

O menu escolhido para compor o portal (botões) é do tipo *Pop UP*, também chamado de menu suspenso. Neste tipo de menu os sub-temas (opções) se

abrem, quando o *mouse* é encostado sobre as palavras-chave do mesmo. O programa *software Microsoft Fireworks* tem a opção de criar o menu *pop up*.

Cada tema está dividido em sub-temas, compostos de artigos ou *links* para as fontes de informações referenciadas no portal. Dentro dos sub-temas, os documentos estão organizados em ordem alfabética de assunto e disponibilizados da seguinte maneira: o título do artigo, fonte ou *link*, uma breve descrição do mesmo e no caso das fontes, descrição do local de origem.

Quanto aos *softwares*, o *Dreamweaver* auxiliará na criação dos códigos do *HTML*, através de sua interface gráfica. O *software Fireworks* auxilia no processo de criação e otimização de imagens para a *web*, aplicando efeitos para melhor visualização da imagem, entre outros. O *Corel Draw* trabalhará com as imagens vetoriais, permitindo a utilização de várias ferramentas para criação de artes de alta qualidade. O conjunto dessas ferramentas, com o trabalho de um profissional especializado, permitirá vislumbrar um produto de qualidade. Por fim, apresentar-se-á os três anexos com as (telas) do portal vertical de atletismo de pista.

6.3 PROTÓTIPO DO PORTAL

O portal de atletismo de pista, modelos da interface com usuário:

The screenshot shows the TrackinfoWay portal interface. At the top, the logo "TrackinfoWay" is displayed in a large, bold font. Below it, the tagline "O Portal Vertical de Atletismo de pista do Brasil" is centered. A navigation bar contains the following items: "O Atletismo", "Nutrição Desportiva", "Treinamento Desportivo", and "Serviços e Produtos".

On the left side, there is a vertical menu with the following items: "Meu Currículo", "CBAT", "Federações", "Competições", "Estatísticas", "Regras", "Entidades", "Eventos", "Atletismo Universitário", "Projetos na Área", "Tecnologia Relacionada", "Doping", "Pistas", and "Links".

The main content area is titled "Notícias e Novidades" and contains three news items:

- ASSEMBLÉIA GERAL EXTRAORDINÁRIA**
22/11, CBAT divulga calendário 2005 e anuncia Agência Antidoping. ...
- NO FÓRUM, CBAT ANUNCIA SELEÇÃO PERMANENTE PARA O PAN 2007**
21/11, Comunidade aprova os rumos do Atletismo no País. ...
- CONFIRMADAS ETAPAS DO IAAF GP NO BRASIL**
21/11, Competições serão disputadas no Rio de Janeiro e em Belém. ...
- PARTICIPAÇÃO FEMININA É DESTAQUE NO GP DO RIO.**

At the bottom right of the news section, there is a link labeled "Mais Notícias".

On the right side, there is a search bar labeled "Busca:" with an "Ok" button. Below it is a section titled "Comunidade Virtual" which includes a "Chat Fórum" and a "Lista de Discussões E-mail Fale com o Atleta".

Numbered annotations (1-6) are placed on the image to highlight specific features: 1 points to the navigation bar, 2 to the left menu, 3 to the news section, 4 to the virtual community section, 5 to the search bar, and 6 to the sub-topics menu.

"Política do Portal" *Fale Conosco* "Política de Privacidade"
©2004 TrackinfoWay *Todos os Direitos Reservados*

1. Os campos de informações principais
2. Os campos de informações secundários
3. O campo de notícias e novidades
4. O espaço da comunidade virtual
5. A caixa de busca do portal
6. As subdivisões do campo principal (sub-temas)

Trackinfoway

O Portal Vertical de Atletismo de pista do Brasil

O Atletismo Nutrição Desportiva Treinamento Desportivo Serviços e Produtos

Meu Curriculum Vitae

CBAT

Federações

Competições

Estatísticas

Regras

Entidades

Eventos

Atletismo Universitário

Projetos na Área

Tecnologia Relacionada

Doping

Pistas

Links

Treinamento Desportivo

Provas de Velocidade

Provas de Meio

Provas de Fundo

Psicologia do Esporte

Artigos Científicos

Periódicos Especializados

Bibliografia

Links

Busca:

Notícias e Novidades

:: ASSEMBLÉIA GERAL EX 22/11, CBAt divulga calend. anuncia Agência Antidoping. ...

:: NO FÓRUM, CBAt ANUNCIA SELEÇÃO PERMANENTE PARA O PAN 2007 21/11, Comunidade aprova os rumos do Atletismo no País. ...

:: CONFIRMADAS ETAPAS DO IAAF GP NO BRASIL 21/11, Competições serão disputadas no Rio de Janeiro e em Belém. ...

:: PARTICIPAÇÃO FEMININA É DESTAQUE NO GP DO RIO.

[Mais Notícias](#)

Comunidade Virtual

Chat

Fórum

O Brasil criou verdadeiros heróis nacionais nos Jogos Olímpicos. Na sua opinião, qual a maior conquista olímpica de todos os tempos no atletismo brasileiro?

- Na minha opinião foi a medalha de ouro de Joaquim Cruz em 1984
- Ricardo Augusto, 2004
- Foi a medalha de Bronze Caetano em Seul..
- André Marcos 2003
- Nenhuma medalha todos estão muito mal...rsrs
- Ricardo Godem 2002

Lista de Discussões

E-mail

Fale com o Atleta

Política do Portal *Fale Conosco* *Política de Privacidade*
 ©2004 Trackinfoway *Todos os Direitos Reservados*

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos propostos para o projeto ora finalizado foram identificar e reunir informações sobre as modalidades de atletismo de pista e o planejamento de um portal sobre o mesmo assunto.

Em relação ao primeiro objetivo pode-se afirmar que foi integralmente alcançado, pois foi passado em revista literatura seletiva sobre o tema enfocando aspectos como histórico, classificação de provas, características das diferentes modalidades, aspectos nutricionais importantes para o atleta e importância do treinamento desportivo.

O objetivo seguinte, planejamento de um portal vertical especializado na modalidade de esporte citado, apresenta-se como subsídio para suprir as carências informacionais do tema. No tocante aos aspectos de reunião das informações, que hoje se encontram dispersas pela internet ou fisicamente pelas diferentes instituições, no Brasil e no mundo, a proposta apresentou os subsídios para minimizar as questões geográficas, de organização e de dispersão pela Internet.

Com o propósito descrito acima, o portal específico para atletismo de pista foi planejado para fazer uso de linguagens como *HTML* e *PHP* e de softwares como *Macromédia Dreamweaver*, *Fireworks* e *Corel Draw*. Foi possível apresentar o protótipo do portal com os campos sugeridos como principais: Atletismo e Atletismo de pista, Nutrição Desportiva e Treinamento Desportivo (Anexo 1), e suas subdivisões (ver anexo 2) e seus campos secundários (ver anexo 1).

Buscando favorecer a interação virtual entre usuários, atletas e técnicos o protótipo apresentou um campo “fale com o atleta” que permitirá possíveis interações entre usuários do portal com ídolos e atletas respeitados na área, outro objetivo alcançado.

O planejamento da investigação, ora finalizada, foi realizado ainda na fase de pré-projeto, onde foram estabelecidos os objetivos específicos que foram lapidados durante a pesquisa. Os campos e/ou temas que compõe o portal foram

sendo elaborados durante o processo de pesquisa, levando-se em consideração o conhecimento do autor em relação ao tema.

Essa é apenas uma contribuição. Não tem a pretensão de ser conclusiva nos itens apresentados. Muito há por fazer em relação às fontes de informação, especialmente as virtuais, e nesse caso, investir para que a mesma possa chegar à implantação na rede.

REFERÊNCIAS

ALBERTIN, A.L. **Comércio eletrônico: modelo, aspectos e contribuições de sua aplicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

ALMEIDA, R. Q. de. Vortais. **Revista Unicamp**, Campinas, [s/v], n.16, abr.2000. Disponível em: <<http://www.revista.unicamp.br/infotec/internet/internet16-1.html>> Acesso em: 10 ago. 2004.

AUGUSTO, C. Portal corporativo: conceitos e características. **Ciência da Informação**, Brasília, v.30, n.1, p. 50-60, jan./abr.2001 Disponível em: <<http://www.ibict.br/cionline/300101/30010107.pdf>> Acesso em 05 jun. 2004.

BARBOSA, S. **Jornalismo digital e a informação de proximidade**. Tese de Mestrado. BOOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php3?codautor=690> Acesso em 08 jun. 2004.

BARRETO, A. A. A oferta e a demanda da informação: condições técnicas, econômicas e políticas. **Ciência da Informação**, Brasília, v.28, n.2 , 1999. Disponível em: <<http://www.cionline.br>>. Acesso em 25 jun. 2004.

BORGES, M. A. G. A compreensão da sociedade da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 3, p. 25-32, set./dez. 2000. Disponível em <<http://www.cionline.br>> Acesso em 25 out. 2003.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Cem palavras para gestão do conhecimento**. Brasília: Ministério da Saúde, 2003. 28 p. (Série F. Comunicação e Educação em Saúde).

CAMPELLO, Bernadete S. et al (Org.). **Fontes de informação para pesquisadores e profissionais**. Belo Horizonte : UFMG, 2000.

CLARK, N. **Guia de nutrição desportiva: alimentação para uma vida ativa**. Trad. Álvaro Reischak de Oliveira. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

COREL CORPORATION. **CorelDRAW graphics suite 12**. Disponível em <<http://apps.corel.com/interim/designer.asp/>> Acesso em 10 out. 2004.

CORREA, E. S. **As estratégias da desconstrução sobre o uso de estratégias por empresas informativas na internet**. Tese (Livre docência. ECA/USP) São Paulo, 2001.

DAMATTA, R. Esporte na sociedade: um ensaio sobre o futebol brasileiro. In: DAMATTA, R. *et al.* **Universo do futebol: esporte e sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: Pirakotheke, 1985, p.24.

DIAS, C.A. Portal corporativo: conceitos e características. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 50-60, jan./abr. 2001.

FERREIRA, R. S. A sociedade da informação no Brasil: um ensaio sobre os desafios do Estado. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 1, p. 36-41, jan./abr. 2003. Disponível em <<http://www.cionline.br>> Acesso em 25 set. 2004.

GIANESI, I.G.N, CORRÊA, H.L. **Administração estratégica de serviços: operações para a satisfação do cliente**. São Paulo: Atlas, 1994.

GuiaBIO: Geração de um produto de informação utilizando ferramentas de qualidade total e de pesquisa de mercado. Curitiba, 2003. 1Cd Rom.

HAGEL III, J., SINGER, M. **HSM Management** – book summary 2000, p. 50.

HOJTSY, G. et. al. **The PHP group**. Disponível em <<http://www.php.net/>> Acesso em 10 out. 2004.

JORNAL "A Notícia". **Portais investem em público específico**. Disponível em <<http://www.an.com.br>>. Acesso em 10 ago. 2004.

KINKOPH, S. **Guia incrível de conversas on-line: sexo e mentiras/ Sherry Kinkoph**; tradução Mário Moro Fecchio; revisão técnica Alvaro Rodrigues Antunes. São Paulo: Makron Books, 1996.

LIMA, W. **Mídia digital: o vigor das práticas jornalísticas em um novo espaço**. Tese (Doutorado ECA/USP). Disponível em <<http://www.walterlima.jor.br>> Acesso em 10 maio 2004.

MACROMEDIA, INC. **Macromedia dreamweaver MX 2004**. Disponível em <<http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/>> Acesso em 10 out. 2004.

MACROMEDIA, INC. **Macromedia fireworks MX 2004**. Disponível em <<http://www.macromedia.com/software/fireworks/>> Acesso em 10 out. 2004.

MARCHIORI, P. Z. A ciência e a gestão da informação: compatibilidades no espaço profissional. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 31, n. 2, p. 72-79, maio/ago., 2002. Disponível em <<http://www.cionline.br>>. Acesso em 25 jun. 2004.

MASUDA, Y. **A sociedade da informação como sociedade pós-industrial**. Rio de Janeiro: Rio, 1982.

PALACIOS, M. **Cotidiano e sociabilidade no cyberspaço**: apontamentos para discussão. Disponível em < <http://facom/ufba/br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html> > Acesso em 05 jun. 2004.

PÓVOA, M. **Anatomia da internet, investigações estratégicas sobre o universo digital**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2000.

REYNOLDS, Hadley & KOULOPOULOS, Tom. Enterprise knowledge has a face. **Intelligent Enterprise**, v.2, n.5, p. 29-34, Março de 1999. Disponível em <<http://www.intelligenteenterprise.com/993003/featl.shtml>> Acesso em 10 ago. 2004.

RHEINGOLD, Howard. **La Comunidad virtual**: una sociedad sin fronteras. Barcelona: Gedisa Editorial , 1994. Colección Limites de La Ciencia.

SCHMOLINSKY, G. **Atletismo**. Lisboa: Estampa, 1982.

STAUFFER, T. **Dominando o essecial**: html 3.2/ Todd Stauffer; tradução Vandenberg Dantas de Souza. – Rio de Janeiro: Campos, 1997.

WOOD JUNIOR, T. Delírios virtuais: de supervia da informação a penico digital. **Carta Capital**, São Paulo, [s/v], [s/n], p. 16-22, mar. 2000. Edição Especial1998. Disponível em <<http://www.perspectivas.com.br/leitura/tec4.htm>> Acesso em 10 set. 2004.