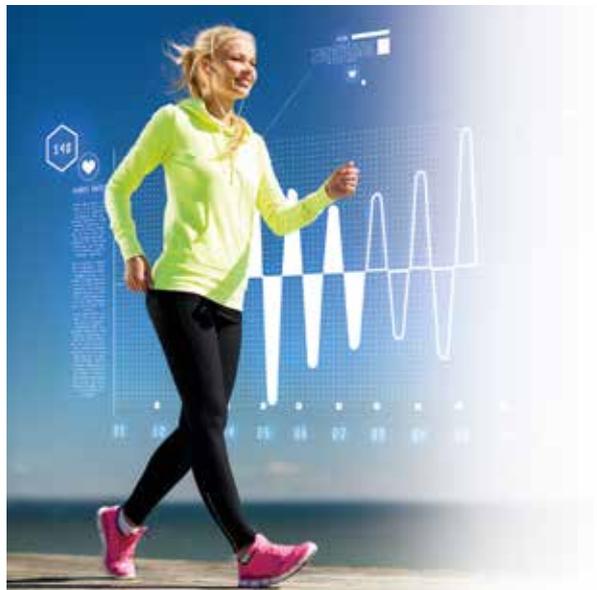


Tecnologias e Inovações para o Esporte

PROJETO SURGE DA NECESSIDADE DE PARTICIPAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM CONHECIMENTO NAS ÁREAS DE ESTATÍSTICA E INFORMÁTICA NO SEGMENTO DO ESPORTE



O Profissional de Educação Física conta agora com duas novas fontes de informação sobre tecnologia e inovações para o esporte. A página SportsApps Mobile no Facebook e o blog Esporte e Inovação do jornal O Globo são fontes ligadas ao projeto "SportsApps", desenvolvido no pós-doutorado da Prof. Dra. Maureen Flores, que é especializada em inovação do esporte.

O SportsApps é uma plataforma web voltada a inovação no esporte, um projeto em *spin off* que se utiliza do conceito de plataforma e do crescimento exponencial das aplicações mobile para conectar desenvolvedores, organizações e recursos através de um ecossistema interativo de criação e troca de valor.

A relevância desse projeto está no fato de que do lado da oferta de mão de obra especializada, no segmento de esportes, urge a formação/participação de empreendedores formados em Educação Física com competências sólidas nas áreas especializadas (estatística e informática para o esporte) de forma a atender a demanda crescente do setor esportivo, nas áreas relacionadas à performance, ao engajamento do internauta e a governança esportiva.

No que concerne aos profissionais de Ciência da Computação, uma enquete realizada com 300 alunos da área de Exatas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio) apontou, entre os participantes, que mais de 70% gostariam de trabalhar com esporte, aplicando ferramentas da Ciência da Computação como técnicas de descoberta de conhecimento em bases de dados. Destaca-se que foi o resultado dessa enquete que levou o Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Co-

municação a convidar a pesquisadora Maureen Flores a expandir a enquete para uma base nacional. Entre os respondentes dessa segunda enquete, 58,20% declararam interesse em trabalhar com esporte aplicando técnicas de descoberta em banco de dados; 39,71% com estatística; 53,81% com base de dados; 44,86% com realidade aumentada.

A importância da fusão do esporte com a ciência da computação acontece como consequência do processo de globalização que fundiu as indústrias do esporte e do entretenimento, formando um setor bilionário voltado ao engajamento do fã. No Brasil, a pesquisadora demonstrou em seu trabalho que as oportunidades para novos desenvolvimentos tecnológicos geradas pelos megaeventos careciam de um canal apropriado de divulgação e fomento. Essa foi a base que deu início ao SportsApps.

ACESSE E CONHEÇA:

www.facebook.com/sportsappsmobile
www.blogs.oglobo.globo.com/esporte-e-inovacao

DA AUTORA

Maureen Flores é Doutora em Políticas Públicas, Estratégia e Desenvolvimento pela UFRJ e pela Università Degli Studi di Siena (Itália). A professora é autora do livro Sustentabilidade, Megaeventos e Governança lançado pela Elsevier em 2013.

