

Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

Os jogos em direto na imprensa *online*

Análise à forma como os três jornais desportivos portugueses realizam os relatos de partidas desportivas em direto

Nuno Ribeiro Margarido

Ficha Técnica:

Tipo de Trabalho	Relatório de Estágio
Título	Os jogos em direto na imprensa <i>online</i>
Subtítulo	Análise à forma como os três jornais desportivos realizam os relatos de partidas desportivas em direto
Autor	Nuno Ribeiro Margarido
Orientador	Professor Carlos Camponez
Identificação do Curso	Mestrado em Comunicação e Jornalismo
Área Científica	Jornalismo
Data	2014



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Ao meu avô Isaac

Agradecimentos

Aos meus pais e irmãos por todo o apoio, paciência, compreensão e amor ao longo de todo este percurso académico. Por tudo.

Uma vida não se faz só dos familiares do dia-a-dia mas seria, para mim, complicado estar a nomear todos aqueles que fizeram de mim aquilo que sou hoje. Felizmente torna-se desnecessária tal atitude. Aos familiares próximos e a todos os amigos, na verdadeira aceção da palavra, que criei ao longo da minha vida.

Ao Fábio, ao Benjamim, à Inês e à Joana.

À Inês. Pelos três anos, a caminho dos muitos, de apoio, carinho e profundo sentimento. Este trabalho também é dela.

A toda a redação do jornal *O Jogo*, com um óbvio destaque à secção das modalidades e ao orientador Carlos Flório, que tão bem me acolheu e que sempre demonstrou disponibilidade e compreensão durante os três meses de estágio.

Ao Rui Guimarães e ao João Cardoso por mostrarem que um estágio pode ser muito mais do que isso e por tornarem o Porto sentido.

Índice

	Páginas
Resumo	8
Introdução	10
Capítulo I	
<i>O Jogo</i>	13
1. Apresentação da Empresa	14
2. Estágio Curricular	15
3. O direto no jornal <i>O Jogo</i>	18
4. Diário de Bordo	21
Capítulo II	
Conceitos essenciais para a compreensão da informação <i>online</i>	22
1. Nova realidade noticiosa	25
1.1 Acessibilidade	25
1.2 Instantaneidade	26
1.3 Multimedialidade	27
1.4 Hipertextualidade	27
1.5 Interatividade	28
1.6 Ubiquidade	29
2. Os <i>media</i> sociais e o <i>gatewatching</i>	30
3. A interface e a importância semiocognitiva	31
4. Redefinição da dinâmica de consumo	34
5. Composição multimédia potenciada pelas Bases de Dados	36

Capítulo III	
O Desporto dentro do Contexto Mediático	38
1. Os órgãos de comunicação social portugueses e a sua relação com o desporto	40
2. Domínio futebolístico	43
3. O direto nas edições <i>online</i>	44
<i>A Bola</i>	46
<i>Record</i>	50
<i>O Jogo</i>	57
4. Adaptação aos dispositivos móveis	59
5. O futebol na imprensa estrangeira	63
6. Outras modalidades	66
6.1 National Basketball Association (NBA)	66
6.2 National Football League (NFL)	69
Considerações Finais	72
Bibliografia	74
Anexos	
Anexo I – Diário de Bordo	
Anexo II – Interfaces dos diferentes jornais <i>online</i> portugueses e estrangeiros	

Resumo

O advento da Internet e a revolução digital iniciada, em primeiro lugar, nos computadores pessoais e, posteriormente, nos dispositivos móveis têm permitido ao jornalismo *online* reinventar-se de forma a distribuir conteúdos informativos a qualquer altura e em qualquer lugar. Hoje é possível a qualquer utilizador que disponha das ferramentas certas aceder a notícias de maneira imediata e de várias formas.

As bases de dados também têm reclamado para si maior importância com o desenvolvimento de conteúdos digitais informativos respeitando a interatividade imediata que tem distinguido o jornalismo *online* dos meios tradicionais.

O objetivo assumido para a redação do presente relatório foi, portanto, procurar estudar a forma como os três jornais desportivos portugueses (*Record*, *A Bola* e *O Jogo*) têm aproveitado todas as potencialidades oferecidas dentro de um ecossistema digital que se vai renovando e evoluindo de dia para dia, comparando-o com outros exemplos no estrangeiro.

Neste relatório de estágio procuramos, a partir da experiência adquirida no jornal *O Jogo*, perceber como os jornais desportivos, na sua edição *online*, fazem os relatos dos jogos, assumindo, desde logo, que o meio dominante para a realização desta tarefa reside na televisão e não na imprensa.

Palavras- Chave:

Internet, revolução digital, dispositivos móveis, bases de dados, conteúdos digitais informativos, jornais desportivos portugueses

Abstract:

Internet's appearance started a digital revolution first through personal computers and then with mobile devices. These have been allowing online journalism its reinvention and even a reorganization of the distributing process of informative contents now available anywhere and at anytime. Nowadays it is possible to every single user to access news in a quick way and through different paths.

Databases have been claiming attention with the development of informative digital contents concerning immediate interactivity. This has been telling apart online journalism from traditional media.

This report's main goal is, therefore, studying how have the Portuguese sports newspapers been taking advantage of Internet's full potential. It is important to understand the constant transformations in this digital platform with the ability to reinvent itself day after day. Another important purpose of this project is to compare the Portuguese case to some other worldwide.

It begins with the exposal of some important theoretical facts so that we can understand how Record, A Bola and O Jogo do the matches' live coverage; never forgetting that in this area television is the main media and not written journalism.

Keywords:

Internet, digital revolution, mobile devices, databases, informative digital contents, Portuguese sports newspapers

Introdução

Muito se tem discutido acerca da reconfiguração da produção jornalística condicionada pela introdução das Tecnologias da Informação e da Comunicação. É impossível negar que estas novas ferramentas digitais colaboraram para a reestruturação do exercício da profissão jornalística, da produção noticiosa, das relações das empresas de comunicação e dos próprios jornalistas com o público e com as fontes. A informática, de modo particular, concedeu aos jornalistas maior agilidade e qualidade no processamento da informação, ao facilitar a revisão, a correção e o atualizar constante de artigos noticiosos. Mais do que isso, o *online* operou transformações profundas no mundo do jornalismo devido às características especiais que oferece aos usuários (produtores e recetores) como a instantaneidade, a hipertextualidade e a interatividade. Torna-se necessário, portanto, perceber o novo *modus operandi* da prática jornalística, resultante deste cenário inédito. Inédito porque continua a evoluir diariamente e a possibilitar novidades tecnológicas às quais, muitas vezes, os jornalistas são obrigados a adaptar-se na procura da melhor forma de transmitir a informação útil e necessária.

A interatividade, faculdade intrínseca ao mundo digital, promove o aparecimento de um novo paradigma comunicacional onde a informação deixa de ser massificada (de um para todos) para passar a ser segmentada (de um para um), oferecendo ao usuário a construção ativa da informação da maneira que deseja recorrer à mesma.

Como afirma Fabiana Puccinin, “se de um lado acreditamos poder oferecer um produto mais elaborado e mais ricamente ilustrado no sentido amplo da palavra, tomando o fato de dispor de vídeo, áudio e gráficos, agregados ao texto da notícia, e se isso é, na realidade, eficazmente útil a quem dele se utiliza, por outro lado, toda essa nova infraestrutura que serve à qualificação da notícia, pode não resultar exatamente num jornalismo de mais qualidade” (Puccinin, 2003). Segundo a autora, a base do jornalismo gira à volta da reunião, do apuramento, da seleção e da difusão de notícias, acontecimentos e informações gerais da maneira mais verosímil e exata de maneira a possibilitar um pensamento ou uma ação. No entanto, nenhuma das características informativas apresentadas se pode separar de uma outra essencial na produção final: a clareza.

A incessante procura pela partilha de informação de todo e qualquer modo possível, seja através de vídeo, escrita, som, gráfico, entre outros, pode resultar num atropelo e numa redundância informativa contranatura ao exercício jornalístico. Torna-se perceptível que este é um mundo fértil para a perpetuação deste tipo de erros. Essa possibilidade surge devido às enormes e fantásticas possibilidades oferecidas pela internet e pela tecnologia digital, onde se podem agregar e complementar vários meios de comunicação.

Este trabalho, para além de se debruçar sobre as características do mundo *online* e das tecnologias que poderão facilitar o trabalho jornalístico, procura dar resposta a uma necessidade atual da imprensa escrita na transmissão dos jogos em direto. Longe vão os tempos em que era preciso esperar do outro lado da linha telefónica para saber o resultado de um jogo de futebol. Se a rádio, com a sua imediatez, acabou por suplantar a imprensa escrita no relato dos jogos de futebol, a televisão acabou por se destacar por aliar a imagem ao som. A imprensa escrita acabou por se tornar irrelevante no relato dos jogos, devido à sua periodicidade, porém, destacou-se na perpetuação da análise e dos destaques, tanto das incidências principais de cada jogo como na ação individual de todos os intervenientes.

Torna-se, então, necessário e até imperativo perceber até que ponto as edições *online* da imprensa desportiva nacional podem trazer algum valor acrescentado à matéria já veiculada pelos outros *media*.

Onde pode a imprensa escrita apoiar-se de modo a trazer algo de novo, algo de diferente ao que é já veiculado, com mais sucesso, por outros meios de comunicação?

Num mundo cada vez mais global em que os acessos à informação são cada vez mais facilitados, qual o lugar da imprensa *online* na transmissão de um jogo em direto? Faz sentido que a imprensa *online* reproduza os acontecimentos de uma partida desportiva quando é frequente o acesso à mesma em diversos estabelecimentos públicos?

Essas e outras perguntas são hoje, mais do que nunca, colocadas a todos os responsáveis editoriais das edições *online* dos jornais desportivos diários portugueses. A otimização digital, dentro do atual ciclo económico, torna-se tarefa árdua quando se procura transmitir a melhor informação aos leitores/usuários.

Esta temática tornou-se pertinente durante a realização do estágio curricular no jornal *O Jogo* e, articulada com toda a informação recolhida sobre a evolução e transição para o cenário da web, procurou-se orientar uma pesquisa e forma a tentar compreender como é que *O Jogo*, o *Record* e *A Bola* fazem uso da edição *online* para transmitirem, em direto, partidas desportivas.

Assim, este Relatório de Estágio procura contribuir para a resposta a tais questões e, longe de se limitar apenas aos exemplos portugueses, sugere também vários caminhos e opções a tomar por parte desses mesmos editores na procura da melhor forma de transmitir um evento desportivo em direto.

Uma vez que o futebol é, em Portugal, modalidade desportiva de referência, apenas se realizou a recolha de exemplos desta modalidade. Assim, a recolha de dados tornou-se facilitada sem que isso ponha em causa, como se explanará na parte teórica, o estudo geral do relatório. Não houve preocupação em selecionar partidas de futebol em específico, uma vez que o tratamento oferecido pelos três jornais a cada partida de futebol não difere.

Esta análise empírica é antecedida por uma outra teórica, onde se explanam características específicas do cenário digital atual que compreende revoluções no tratamento da informação e que implicam a compreensão de aspetos técnicos e conceitos específicos que serão aclarados ao longo da reflexão.

CAPÍTULO I

O Jogo

1. Apresentação da Empresa

“Dois fatores criaram as condições para o lançamento de um jornal desportivo sediado no Norte: a) ao maior clube do Norte, o F.C. Porto, conhecia naquela época os seus maiores sucessos desportivos de sempre, o que mobilizava interesse e apoio; b) o desaparecimento do «Norte Desportivo» deixou esse mesmo Norte (...) sem um jornal desportivo” (Hugo Martins, 2008:42-43)

O jornal *O Jogo* nasceu na cidade do Porto no dia 22 de fevereiro de 1985. Com o formato de 57x40, foi o primeiro jornal diário desportivo em Portugal, aquando da sua fundação, ao contrário d’*A Bola* e do *Record* que apenas assumiram tal periodicidade cerca de dez anos mais tarde.

Serafim Ferreira foi o diretor fundador do jornal, acabando por o abandonar em 1992. Seguiu-se Alfredo Barbosa até 1994. Surgiu, logo depois, Manuel Tavares, cumprindo um longo caminho à frente do jornal e saindo do cargo apenas em 2011, altura em que passou a dirigir o *Jornal de Notícias*.

Com a saída de Manuel Tavares para o *JN* em 2011, a direção d’*O Jogo* alterou-se por completo. José Manuel Ribeiro assumiu o cargo de diretor e Jorge Maia o de diretor adjunto.

No início da década de 90, *O Jogo* deixou de ser diário passando a ter uma periodicidade trissemanal, publicado à segunda-feira, à quinta-feira e ao sábado. Em 1994, a empresa *Jornalinveste Comunicação, S.A.* (grupo *Controlinveste*) comprou *O Jogo*, mantendo a periodicidade do mesmo, embora com publicação às segundas, quartas e sextas-feiras.

Porém, depois de um ano volvido, a direção optou por voltar a alterar a periodicidade d’*O Jogo*, passando este a ser publicado de segunda a sexta-feira, sob o slogan “O jornal da semana de trabalho”.

Pouco tempo depois, a 10 de fevereiro de 1995, o jornal regressa às origens e passa a ser publicado com uma frequência diária, mantendo-se assim até aos dias de hoje.

Desde setembro de 2006, *O Jogo* traz um suplemento - *Revista J* - aos domingos. Uma revista de 68 páginas que mostra, como afirmado pelo jornal, “o lado mais íntimo dos jogadores – o dia-a-dia, os carros, as casas, as férias... Simultaneamente, exhibe os melhores «shots»

fotográficos femininos relacionados com o desporto. Em cada edição semanal destaca ainda uma protagonista – nacional ou internacional. Dedicar espaço às imagens mais espetaculares, ao tema da semana, às entrevistas, assim como aos gadgets, automóveis, informática, saúde ou novos produtos desportivos.” (*Media Kit, Revista J*).

Tal como antigamente, *O Jogo* continua a publicar diariamente duas edições, uma Norte e uma Sul, com a primeira página distinta em cada uma delas.

2. Estágio Curricular

O Estágio Curricular iniciou-se a 22 de julho de 2013, depois de uma entrevista realizada com o subdiretor, Jorge Maia. Dentro do universo desportivo, a área em que me concentrei foi a das modalidades. Foi, desde o início, um verdadeiro desafio, uma vez que nasci e cresci num seio futebolístico, chegando mesmo a praticar este desporto a nível federado. As dificuldades iniciais eram evidentes, no que concerne ao conhecimento de cada modalidade específica, os plantéis das principais equipas, as regras ou mesmo o historial das várias competições nacionais e internacionais.

Foram três meses de empenho total e de superação pessoal. Ciente das várias dificuldades com que me iria deparar, desde o início me mostrei convicto em fazer sempre o melhor para que, chegado ao fim do estágio, percebesse que os profissionais que me rodeavam viam em mim mais do que um estagiário que por ali passou. Quis fazer diferente, mostrar que no final poderia ser uma mais-valia para a redação, apresentar um bom trabalho, entrega e dedicação. Assim, desde o primeiro momento que me disponibilizei tanto para fazer tudo o que me era pedido como para ajudar na procura de informação e dados para a feitura de notícias dos meus colegas. Para além disso, também procurei estar sempre disponível para a versão *online* do jornal, quer em notícias sobre modalidades como do mundo futebolístico, numa procura de colmatar o trabalho previamente destinado.

Apesar de ser uma problemática bastante discutida e esmiuçada durante as aulas, tanto de licenciatura como de mestrado, acabou por ser um choque enorme perceber o quão órfã e refém se

encontra a redação do jornal *O Jogo* das notícias lançadas pela agência *Lusa*. Várias foram as notícias da agência noticiosa que, desde o primeiro dia, forneceram dados e informações para a realização e transformação de notícias tanto para o papel como para o *online*. Esta submissão à informação disponibilizada pela *Lusa* acabou por se revelar traiçoeira no dia 10 de outubro, dia em que a seleção sub-20 de hóquei em patins jogava em Cartagena contra a Colômbia, a seleção anfitriã, num encontro dos quartos-de-final da competição. O jornal *O Jogo* foi o único que deu a informação certa relativa à hora de realização do encontro, uma vez que a agência noticiosa *Lusa* noticiou a hora que se encontrava definida desde o início da competição que acabou por mudar, durante a realização do evento. Como gosto sempre de confirmar a informação que recolho, fui ao site oficial da competição e descobri que a hora d'*O Jogo* tinha sido mudada no dia anterior. Para além desta sujeição, também foi perceptível a grande dependência em relação aos *press releases* lançados pelas diversas entidades desportivas.

Outro foco de dificuldade inicial foi o respeito pelo livro de estilo do jornal no que concerne às legendas das imagens, aos títulos, antetítulos e subtítulos. O facto de não se poder incluir o nome da competição no título, de a legenda da foto necessitar de uma palavra forte e incisiva antes da própria descrição em si, revelaram-se como dificuldades com as quais não estava habituado a lidar. Apesar de conseguir perceber, de forma intuitiva e por conhecimento, muitos dos mecanismos e dos processos que regem os parâmetros de escrita do jornal, a abertura, prontidão e disponibilidade dos meus colegas de trabalho para o esclarecimento de algumas dessas dúvidas foi sempre total.

O desafio foi constante e apresentou-se de imediato no início do estágio. No terceiro dia de estágio fui incumbido de me deslocar sozinho a Matosinhos para realizar uma pequena reportagem sobre o Europeu universitário de voleibol de praia. A confiança demonstrada desde o primeiro dia ajudou bastante no meu crescimento como jornalista, na relação interpessoal e sociológica como representante de uma entidade jornalística com a dimensão d'*O Jogo*. Esta confiança acabou, posteriormente, por se estender às conferências de imprensa de antevisão dos jogos da equipa de andebol do Futebol Clube do Porto.

Durante o estágio também surgiu a oportunidade de apresentar competências de edição audiovisuais. Durante uma parceria entre o ciclista Filipe Cardoso, da Efapel-Glassdrive, e o jornal *O Jogo*, o meu orientador e editor das modalidades Carlos Flório perguntou ao chefe de redação adjunto, João Araújo, se seria possível partilhar os vídeos realizados pelo ciclista durante os treinos

de preparação para a Volta a Portugal. Uma vez que os vídeos não correspondiam a vários critérios jornalísticos, sendo o mais gritante a duração de cada um, disponibilizei-me para editar e compilar os vários vídeos num só, uma vez que apenas um dos jornalistas que trabalha atualmente na redação sabe realizar este trabalho. O vídeo foi lançado a 5 de agosto e permitiu uma abordagem diferente ao público-alvo do jornal.

Foi perfeitamente perceptível a forma como a minha componente académica, tanto com a Licenciatura em Jornalismo como este mestrado, me ajudou e contribuiu na forma de abordar certos conteúdos e na seleção de técnicas a utilizar.

Com o decorrer do estágio, pude perceber que o objetivo a que me propus foi sendo cumprido, através do *feedback* que fui recebendo de vários colegas com os quais estagiei. Para tal, ajudou também o facto de me ser requerida opinião acerca da realização do jornal e da composição dos conteúdos. A nota final de 19 e as palavras de apreço e de agradecimento recebidas no último dia acabaram por ser o perfeito culminar de três meses de trabalho de grande dedicação.

Após o término do estágio, existiam dois temas que se afiguravam, a meu ver, como bastante pertinentes para discussão. Em primeiro lugar, queria perceber até que ponto as modalidades não poderiam ter mais espaço de discussão no ecossistema mediático português. Uma vez que esse tema já se encontra amplamente discutido, a segunda hipótese, que corresponde ao presente trabalho, acabou por ser a mais acertada de acordo com as ambições pretendidas de elaborar algo diferente e inovador.

O webjornalismo é um conceito amplamente discutido na comunidade académica. Porém, de que forma estão os desportivos portugueses a aproveitar as potencialidades atuais oferecidas pela Internet para a transmissão informativa no imediato? Qual a melhor maneira de realizar a cobertura em direto de uma partida de uma modalidade desportiva? Tendo em conta o domínio televisivo na transmissão do desporto em direto, deve, a imprensa, abdicar desta possibilidade? De que forma é que a imprensa pode criar valor acrescentado em relação ao que é mediado pela rádio e pela televisão? Mais do que uma fonte de informação no imediato, não existirá a possibilidade de facultar, aos utilizadores, as partidas desportivas realizadas em períodos temporais anteriores?

Foram estas e muitas outras perguntas que me motivaram à realização do presente relatório. Durante o estágio, foi-me dada a possibilidade de realizar a cobertura em direto de um jogo de hóquei em patins e outro de andebol. A interface utilizada era a mesma que, geralmente, se utiliza

para os jogos de futebol. Se as modalidades divergem entre si pelas suas especificidades, também a interface deveria variar.

Foi com base nestes pressupostos que foi realizada a análise empírica, que se encontra no capítulo III, deste relatório.

3. O direto no jornal *O Jogo*

A possibilidades dos atuais sistemas digitais, das interfaces e da Internet permitem à imprensa escrita potencializar a realização do direto. O utilizador comum acede várias vezes, por dia, às edições *online* dos jornais de modo a ficar a par das últimas notícias. Aproveitando essa fidelização diária, a imprensa detém o poder de oferecer informação imediata e direcionada ao que cada utilizador pretende. Um utilizador que pretenda assistir a um jogo de futebol, não chegando a tempo de ver ou ouvir as formações iniciais, pode e deve fazê-lo através da imprensa, que pode oferecer a informação no imediato. Como se pode ver, por exemplo, no anexo 34, após o término do jogo entre Genk e FC Porto, cerca de 30 mil pessoas tinham acedido à página do “jogo em direto” do *Record*, o que demonstra uma tendência muito satisfatória de acesso a este serviço. Contudo, o utilizador só recorre ao acompanhamento direto da partida pelo relato escrito *online* quando não tem a possibilidade de assistir à mesma na televisão. A evolução tecnológica e digital, embora ainda num estado embrionário, já permite a visualização de conteúdos televisivos a partir de dispositivos móveis. Esta faculdade, porém, é ainda residual, não constituindo concorrência ao relato escrito da imprensa *online* ou até mesmo ao radiofónico. Dadas as características imprevisíveis dos avanços tecnológicos, é difícil prever o futuro no que a este campo diz respeito, podendo desde já admitir a possibilidade de preferência do recurso às imagens no dispositivo móvel (quando estas forem possíveis) em detrimento do relato escrito das mesmas.

Após a análise realizada à interface dos três jornais desportivos portugueses, é-me possível afirmar que *O Jogo* está bastante atrás de *Record* e *A Bola* no que concerne ao aproveitamento das possibilidades técnicas e visuais oferecidas pelos conteúdos digitais na web. Percebe-se, porém, uma clara aposta pela transmissão dessa mesma informação através das plataformas móveis onde *O Jogo* prova ter uma clara vantagem.

Em relação à interface apresentada, o jornal sediado no Porto peca bastante por não permitir, ao utilizador/leitor, uma perceção e uma contextualização imediata de todos os acontecimentos anteriores ao primeiro acesso.

Em primeiro lugar, *O Jogo* contraria imensas vantagens em relação ao conhecimento semiocognitivo do utilizador. Informações como o árbitro da partida, o nome do estádio onde a partida se disputa, as formações que se defrontam com os respetivos jogadores devem ser facultadas no imediato momento de acesso à página. *O Jogo*, geralmente, transmite essas informações mas utiliza a caixa onde realiza o relato das partidas para o fazer. Isto faz com que as novas incidências que entrem no relato escrito da partida desportiva acabem por esconder toda a informação das duas equipas que foi fornecida no início do jogo. Para além disso, o tempo de jogo apenas é disponibilizado durante o relato das incidências mais importantes, não existindo uma barra temporal para fornecer o tempo exato de jogo decorrido. Se durante dez minutos, por exemplo, não acontecer nada de relevante, como é que o utilizador consegue saber qual o tempo de jogo que já decorreu?

Mais do que fornecer o tempo decorrido, a barra temporal serve também, como já foi explanado, para situar as incidências mais importantes no tempo.

Não existe nada na interface web d'*O Jogo* que cativa o público interessado a aceder a esta em detrimento das fornecidas pelo *Record* ou *A Bola*. A primeira tem, porém, uma grande vantagem em relação às outras duas. Por ser tão básica, contendo só equipas, marcador e relato, permite o relato de outros desportos que não o futebol.

A atualização imediata de informações e acontecimentos de uma partida desportiva exigem uma total dedicação do jornalista durante todo o tempo da mesma. Esta premissa tem, obviamente, custos. Esse mesmo jornalista não pode dedicar-se a outros assuntos e acaba por ser “menos um” na rotina diária de uma redação como a d'*O Jogo* que exige, no mínimo, dez artigos novos, por hora, na edição *online*.

Quanto mais desenvolvida for a interface, mais dedicação de um ou mais jornalistas vai exigir. Geralmente, *O Jogo* apenas possui, diariamente, dois profissionais na secção do *online*, percebendo-se uma grande deficiência no que respeita à oferta laboral para a execução de todas as tarefas que a transmissão de um jogo em direto exigem.

A *Controlinveste* detém, para além d'*O Jogo*, a *TSF* (rádio) e a *SportTV* (televisão). Como demonstrado na aplicação para *Android* do jornal, é possibilitado, ao utilizador, a audição do jogo ao mesmo tempo que este é transmitido, em direto, através de um relato escrito. Será assim tão descabido pensar que um vídeo dos melhores momentos ou somente dos golos pudesse ser disponibilizado na versão web pouco depois destes acontecerem?

O aparecimento de diferentes ângulos de visão foi um grande passo para a captação da atenção dos espetadores que anteriormente se encontravam confinados apenas a um ângulo. Num mundo onde a informação disponibilizada é cada vez maior também a perceção de cada leitor tem vindo a tornar-se melhor fundamentada através do melhor entendimento do meio pelo qual se interessa. O adepto comum deixou de ser passivo e de apenas ir ver jogos ao domingo para participar ativamente através da discussão e da formulação de opiniões. Como foi exposto anteriormente com outros exemplos para além dos três jornais desportivos, há uma clara insuficiência dos jornais portugueses em apresentar dados estatísticos necessários para entender qualquer partida desportiva.

As estatísticas permitem identificar relações entre variáveis que podem representar uma relação de causa efeito. Podem, muitas vezes, explicar a diferença entre o sucesso e o insucesso.

O jornal *O Jogo* já realiza um estudo estatístico acerca da primeira divisão de futebol portuguesa, estudo esse que costuma sair na edição em papel após o término de cada jornada. Essas informações ajudam a compor notícias e artigos de opinião para explicar situações extraordinárias e incomuns. O cruzamento de informações em bases de dados gera, frequentemente, novas informações com valor noticioso. Por exemplo, podem ser oferecidas, aos utilizadores, características acerca do desempenho de um jogador ao longo de um jogador ou de uma temporada. Essas características podem ser comparadas com outras de diversos jogadores de modo a que se possa perceber melhor quais os melhores atributos de cada um.

Em último lugar, é também necessário chamar à atenção para o facto de a interface d'*O Jogo* estar construída para os antigos monitores de computadores que apenas aceitam o formato 4:3, ao contrário das interfaces d'*A Bola* e do *Record* que se encontram em 16:9.

4. Diário de Bordo

Para uma melhor compreensão das várias atividades desenvolvidas durante o estágio realizado no jornal *O Jogo* foi elaborado um “diário de bordo” onde foram sendo registados todos os trabalhos, notícias, entrevistas e cooperações realizados. Este consta integralmente do Anexo I.

Não só foi permitindo o registo das atividades realizadas, como se transformou, também, numa fase posterior, numa valiosa ferramenta para uma mais fácil e mais fundada reflexão sobre o trabalho feito ao longo do período de estágio.

CAPÍTULO II

Conceitos essenciais para a compreensão da informação *online*

“Quando os antropólogos começaram a comparar notas sobre as poucas culturas primitivas que restavam no Mundo, descobriram algo inesperado. Das sociedades tribais mais isoladas de África até às mais remotas ilhas do Pacífico, as pessoas partilhavam essencialmente a mesma definição do que é notícia. Partilhavam o mesmo tipo de mexericos. Procuravam até qualidades idênticas nos mensageiros que escolhiam para recolher e transmitir as notícias. Queria pessoas que conseguissem deslocar-se com agilidade no terreno, recolher informações com rigor e contá-las de uma forma cativante. Os historiadores concluíram que os mesmos valores básicos da notícia se mantiveram constantes com o passar do tempo” (Bill Kovach e Tom Rosenstiel, 2005:5).

No final dos anos 80, alguns órgãos de comunicação social começaram a adotar a Internet como um meio de difusão informativa e jornalística, mas foi apenas nos anos 90 que se deu o grande impulso. Os jornais foram o primeiro meio a migrar para o ciberespaço apesar de, numa primeira fase da web, apenas disponibilizarem cópias das edições impressas, isto é, uma simples transladação dos conteúdos tradicionais e físicos para um site na Internet. Posteriormente, começaram então a criar as edições digitais com serviços e conteúdos adaptados à nova ferramenta. Em 2006, Henry Jenkins iniciou a sua obra *Convergence Culture. Where old and new media collide* dizendo - “Bem-vindo à cultura da convergência, onde os velhos e os novos *media* colidem, onde os *media* corporativos e alternativos se cruzam, onde o poder do produtor e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.” (Jenkins, 2006) – anunciando a chegada de uma nova era, que se veio a revelar marcante não só para os meios de comunicação social.

Mielniczuk (2003) identificou três períodos distintos na história do jornalismo *online*. Ao primeiro período, Mielniczuk chamou “transpositivo”, isto é, como já referido em cima, o jornal *online* não passava de uma duplicação exata da versão impressa. A segunda fase designa-se por “metáfora”, ciclo em que o jornal *online* começou a aproveitar as potencialidades oferecidas pela rede digital, como as hiperligações ou *e-mail*. O terceiro e último período é a fase do webjornalismo, na qual se estabelece uma atualização contínua de recursos digitais que vão para além do simples texto, vídeo ou imagem. Há uma ampliação do acesso e começam a criar-se arquivos e memória.

Suzana Barbosa (2007, 2008, 2009) acrescenta aos três períodos já referidos, uma quarta e uma quinta geração. Estas focam a importância das bases de dados e do seu papel como elementos estruturantes da atividade jornalística em todas as etapas da produção, não esquecendo a disponibilização, o consumo e a construção dos próprios sites. A universalidade jornalística assenta e realiza-se através de duas vertentes: uma de precisão e outra de contextualização. Esta tecnologia de bases de dados potencia essa realização de uma maneira excepcional. “O Paradigma Jornalismo Digital em Base de Dados é avaliado como sendo o modelo que tem as bases de dados como definidoras da estrutura e da organização, bem como da composição e da apresentação dos conteúdos de natureza jornalística, de acordo com funcionalidades e categorias específicas, que

também vão permitir a criação, a manutenção, a atualização, a disponibilização, a publicação, a circulação e recirculação dos conteúdos jornalísticos em multiplataformas” (Barbosa, 2008).

Entre as diversas funcionalidades sistematizadas pela autora, são merecedoras de destaque a integração de processos de apuração, composição e edição de conteúdos, a flexibilidade combinatória e o relacionamento entre os conteúdos, a agilização na produção dos mesmos e a transmissão e geração de informação para dispositivos móveis como PC, telemóveis e, mais recentemente, *smartphones* e *tablets*.

Em plena revolução das comunicações, onde assistimos a uma transladação de conteúdos informativos para o meio digital, onde se situam os valores-notícia? A velocidade é vista como um fetiche e a instantaneidade tornou-se essencial na difusão das notícias atuais.

Na denominada aldeia global criada pela Internet, onde temos acesso a um incontável número de informação praticamente a qualquer altura e em qualquer lugar, é necessário perceber como funciona este novo ecossistema mediático (apesar de ele ter aparecido há mais de dez anos). Os modelos de distribuição evoluem todos os dias, fruto da alteração e crescimento dos formatos de conteúdo digital multiplataforma. As novas tecnologias têm inspirado imensas transformações no meio, quer através da reconfiguração do ecossistema mediático, quer da aplicação das potencialidades da rede à prática informativa.

Se aceitarmos o conceito de noticiabilidade como o conjunto de elementos através dos quais o jornalista seleciona as notícias a partir de um conjunto de acontecimentos disponíveis (Wolf, 2006) a pergunta que se coloca na produção jornalística *online* é como definir quais os valores-notícia prioritários ou se para além dos valores notícia já consensuais, também se atende a outros critérios que influenciam as redações com representatividade *online*. A acessibilidade, a instantaneidade, a multimedialidade, a hipertextualidade, a interatividade e a ubiquidade tornam-se assim seis características essenciais aos conteúdos jornalísticos *online* e produzidos para plataformas móveis.

1. Nova realidade noticiosa

No meio de uma revolução digital como a que o jornalismo vive atualmente, é imperativo compreender que a “aceleração da velocidade e a oferta de novas ferramentas como o hipertexto contribuíram para o surgimento de uma linguagem com características específicas, impondo ao jornalismo a conformação à nova realidade. Se o panorama introduzido pela web se reflete sobre o discurso jornalístico, é de se pressupor que também interfira na disposição do seu conteúdo. A notícia ganha diferentes configurações nos veículos *online* não só pela multiplicidade de recursos disponíveis, como pelo modo de construção do texto”, tal como nos referem Rosane Amadori e Márcia Gomes Marques (Amadori e Marques, 2009).

1.1 Acessibilidade

Como é veiculada a informação? Até que ponto a imprensa escrita *online* se preocupa em explorar todas as novas tecnologias e em preparar os seus produtos informativos de modo a que estes possam ser globalmente acedidos e possam ser acessíveis ao maior número de pessoas possível?

A motivação deve ser apenas uma: a procura de um serviço capaz de informar todos os públicos independentemente das suas limitações, disponível a qualquer altura e em qualquer lugar, inclusivamente por dispositivos de baixo custo e conexões de baixa velocidade (ou seja, independentemente da qualidade dos veículos e recetores de informação).

Assim como a informação deve ser inteligível a todos, de fácil compreensão e clara, assumindo que quem dá a notícia nada sabe sobre quem a lê – idade, estatuto social, económico ou mesmo formação académica; também a própria plataforma deve estar preparada para acolher utilizadores de um vasto espectro. Neste momento, é possível aceder ao mesmo conteúdo informativo através de várias plataformas: computador, telemóvel, tablet... E entre estes existem ainda outros aspetos diferenciadores a ter em conta, como a velocidade da conexão à Internet.

A experiência de leitura de um jornal *online* pode ser tão diferente quantos os dispositivos utilizados. Pode, ainda, diferir de acordo com os locais onde o utilizador se encontra aquando do

acesso. Alguns jornais estão já preparados com uma versão para telemóveis, adaptando imediatamente a sua interface (em termos de layout e organização do site).

1.2 Instantaneidade

Karl Marx definiu o conceito de fetichismo da mercadoria como o processo através do qual os produtos concebidos pelo ser humano, quando postos no mercado, acabam por existir por si próprios, ocultando toda a relação social que os originou.

A notícia, definida por muitos como mercadoria, não foge à regra. Oculta todo o processo que a produziu e vende mais do que a informação que apresenta. Ou seja, atualmente, mais do que a informação que chega ao utilizador, a velocidade a que chega torna-se primordial. A obsessão pela velocidade não é só da parte de quem dá mas também de quem consome. Quando a rádio surgiu, um dos programas desenvolvidos pelas diversas estações radiofónicas foi a transmissão, em direto, de vários concertos. Os limites físicos da sala de concertos “desapareciam”, alargando-se a um incalculável número de ouvintes dispersos, no conforto das suas casas. Iniciou-se uma democratização da experiência, ampliando-a a diferentes estratos sociais e massas que não podiam assistir ao concerto ao vivo. Os primeiros passos da mediatização em direto estavam dados.

É fácil perceber o porquê de se considerar a velocidade consumida como fetiche no jornalismo, uma vez que a procura do *scoop*, o chegar primeiro, tornou-se mais importante do que “dizer a verdade”, ideia basilar da prática jornalística que passou a ser secundarizada a partir da estrutura industrial da produção do jornalismo.

A instantaneidade e a ubiquidade inerentes ao jornalismo *online* sugerem a possibilidade de oferta de novas informações a qualquer segundo e a web instaurou este sentido imediatez. Torna-se necessário que os factos sejam transmitidos com carácter de urgência, concedendo-se mérito a quem o consegue primeiro que os concorrentes.

Os seus princípios fundamentais são substituídos por outros, como é o caso da verificação dos factos, graças à cultura do tempo, da pressão concorrencial. "Dar primeiro e confirmar depois tornou-se, nos piores casos, um postulado pernicioso em voga" (Bastos, 2010). A velocidade

contribui para uma superficialidade, que vai ganhando terreno a cada dia que passa. Segundo o investigador português, o culto da instantaneidade está a levar a máxima de "o público tem o direito de saber" em algo obsoleto, estando a ser substituída pela máxima: "o público tem o direito de saber agora". Assim, a velocidade transforma-se no novo paradigma.

1.3 Multimedialidade

A multimedialidade é entendida como o processamento e difusão de mensagens compostas por códigos diversos (textuais, visuais, sonoros) mas dotadas de uma unidade comunicativa. Quando os computadores pessoais deixaram de ser apenas processadores para receberem um monitor multicolorido e colunas, a mistura de meios tornou-se possível. No jornalismo escrito, a multimedialidade pode atualmente ser encontrada em várias peças desenvolvidas num ambiente digital. Vídeo, imagem, som, texto, infográficos, ilustrações, *hiperlinks* são alguns dos exemplos das várias maneiras de difundir uma mensagem.

1.4 Hipertextualidade

Esta característica jornalística surgiu com o advento da Internet. A capacidade de interligar blocos de informação (podendo estes ser textuais, sonoros ou visuais) através de *links*. Organiza os elementos de uma notícia de acordo com diferentes critérios e permitem a cada utilizador fazer um consumo pessoal dos conteúdos, através da criação de vários percursos de leitura. Na prática, esta especificidade do jornalismo *online* permite ao leitor uma experiência muito mais ativa e dinâmica do que a que tem na leitura de um jornal. Ao ser possível ao utilizador escolher o seu percurso de acordo com as suas preferências e gostos pessoais, corre-se o risco de a informação não ser veiculada na sua totalidade. Ou seja, se assim desejar, a meio de um texto, o leitor pode simplesmente mudar de notícia, ou ver outra que lhe chame mais a atenção.

Também por causa desta característica os próprios sites têm de ser mais organizados, de forma a impedir que o leitor se perca no meio de tantas possibilidades. É a pensar nestas

possibilidades que, nas próprias notícias é possível encontrar listas de temas associados ou notícias relacionadas.

O hipertexto é outra característica do webjornalismo, oferecendo ao leitor uma possibilidade de leitura conduzida por ele próprio, não-linear, portanto, e potenciada pela velocidade da transferência de uma informação para outra. Esta nova possibilidade está a deixar para segundo plano a técnica da pirâmide invertida e a obrigar o próprio jornalista a pensar a informação de forma revolucionária. Estes links oferecem ao leitor a possibilidade de aprofundamento da pesquisa em causa, mas podem, contudo, ser também causa de desvios do leitor.

1.5 Interatividade

A interatividade tornou-se característica fundamental no mundo digital. No cenário da comunicação mediada através de um computador, a interatividade aparece como uma das mais fundamentais potencialidades. É considerada como uma possibilidade de todos os intervenientes do processo comunicativo (produtores e recetores) interagirem com o meio e também entre si. Os utilizadores passaram a poder participar e a modificar a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real.

Quando se fala em interatividade na rede, fala-se de uma aproximação do leitor em relação ao jornalista, tornando a audiência cada vez mais participativa no processo de comunicação. O leitor deixa de ser passivo para adotar uma postura mais ativa, seja através de comentários no próprio site ou mesmo com a interação nas redes sociais.

1.6 Ubiquidade

A ubiquidade corresponde ao interesse social em desenvolver mecanismos de acesso e gestão informativa em qualquer lugar. Apesar de ser uma característica já propalada, relembrando os antigos rádios a pilhas, por exemplo, este atributo em particular toma proporções mundiais devido a todo o raio de ação da Internet. Aqui pode rever-se o conceito de aldeia global, criado na década de 1960, por Marshall McLuhan. Este investigador previu várias transformações sociais instigadas pela revolução operada no campo tecnológico e usou esta metáfora para explicar como o progresso da tecnologia estava a formar uma sociedade comunicativa com um cariz semelhante ao de uma aldeia, isto é, com a possibilidade de comunicar diretamente, em qualquer momento, com outra pessoa, independentemente do lugar físico onde este último se encontra.

O sociólogo espanhol Manuel Castells (1999) sublinha a existência de uma “sociedade em rede” dependente e preocupada com a informação. As novas tecnologias da informação estão a integrar o mundo em redes interligadas globalmente, isto é, pode visualizar-se uma sociedade que vai modificando as suas dinâmicas relacionais de acordo com as suas trocas informativas, sendo que estas estão a migrar do meio físico para o meio virtual oferecido pelas redes.

A capacidade de armazenar conteúdo em servidores remotos e a facilidade de utilização desse mesmo conteúdo mediante alguns serviços de acesso disponíveis em diversos dispositivos (PC, *smartphones*, *tablets*, etc.) é, talvez, o grande fator disruptor mais tangível para os utilizadores do conteúdo digital. O armazenamento de dados na “nuvem” é um sistema operacional nativo à Internet que possibilita o acesso a informações, arquivos e programas a partir de qualquer lugar. Este acesso, por parte dos internautas, pode ser realizado através de um modelo de implantação privada, pública, comunitária ou híbrida. Ou seja, o armazenamento e o posterior acesso aos conteúdos pode ser realizado do utilizador apenas para si próprio (privado); de um/vários utilizador(es) para um conjunto de outros específico, podendo todos os envolvidos alterar, acrescentar ou modificar os conteúdos armazenados (comunitário); ou de uma entidade para um conjunto indiferenciado de utilizadores, sem capacidade modificadora dos conteúdos (público). A nível global, o caso mais conhecido deverá ser mesmo o do Google que permite aos utilizadores aceder a um incontável número de informação armazenada num ambiente virtual através de uma

simples barra de pesquisa. Cada internauta possui a liberdade de filtrar a seu gosto o dilúvio informacional (Levy, 1999) emitido no e pelo ciberespaço, de acordo com os seus próprios critérios e interesses.

2. Os *media* sociais e o *gatewatching*

Uma grande alteração produzida no ecossistema mediático realizou-se através do aparecimento dos *media* sociais e do protagonismo concedido à antiga audiência que ganha uma nova nomenclatura: público; no sentido em que deixa de apenas observar, para passar a participar de forma ativa. Ultrapassado o modelo centralizado no poder dos *media* de “um para muitos”, entrou-se num cenário de “muitos para muitos”, “muitos para um” e “um para um”. O público passou a ter um papel ativo na produção e na seleção da informação.

No contexto dos novos *media*, a função do jornalista como *gatekeeper* não desaparece, mas acaba por se transformar para se adaptar a novas exigências. Assim, cada jornalista que antes assumia um papel de *gatekeeper*, onde filtrava e determinava a seleção dos acontecimentos a serem conhecidos, reforça o seu papel de “guardião da verdade”, ao qual acumula o de “guardião da qualidade”, também, num meio tão facilmente manipulável como é a Internet.

Com a saturação e a abundância de informação fútil e desnecessária, a qualidade terá sempre de continuar a prevalecer perante a quantidade e a presença de um profissional acaba por se tornar imperativa. A influência da Internet veio, ultimamente, reafirmar as competências jornalísticas tradicionais, baseadas na seleção da informação para que o leitor não seja inundado com demasiada informação, sem saber o que fazer com ela. Por este prisma, o jornalismo é muito mais importante agora do que noutros tempos, de acordo com a avalanche de informação que é lançada ao leitor. É, assim, necessário selecionar, interpretar e contextualizar as informações que chegam de todo o lado.

Esta função de *gatewatching*, introduzida por Axel Bruns em 2003, não exclui a de *gatekeeping*, mas materializa-se aquando da produção de matéria noticiosa na plataforma *online*. Adaptando-se a uma nova realidade e, uma vez que conta com as características oferecidas pela Internet, os jornalistas tendem a “esquecer” a tradicional pirâmide invertida e passam a organizar

os factos de tal forma que é o leitor que escolhe o próprio itinerário de leitura, de acordo com o investigador Helder Bastos, que estudou as características dos ciberjornalistas portugueses e as suas práticas profissionais (Bastos, 2011). O conteúdo noticioso é disposto através de blocos de informação que podem ser mais ou menos específicos tendo em conta determinados aspetos do conteúdo. Textos breves e de fácil leitura, hiperligações, imagens ou gráficos com som e vídeo, são alterações a destacar nesta nova estrutura narrativa. Esta é a essência da narrativa hipertextual e da liberdade de receção de cada utilizador.

3. A interface e a importância semiocognitiva

Para Manovich, a interface do computador atua como um código que transporta mensagens culturais em uma diversidade de suportes. Ainda segundo o mesmo autor, “as obras de arte dos novos meios possuem outras dimensões estéticas ou «experimentais» de carácter mais tradicional, que justificam seu estatuto como arte e não como desenho de informação. Entre ditas dimensões se contabiliza uma determinada configuração do tempo, o espaço e a superfície que se expressa na obra, uma determinada sequência das atividades do utilizador durante o tempo de interação da obra, e uma determinada experiência formal, material e fenomenológica do utilizador. E é a interface da obra que cria sua materialidade única e a experiência única do utilizador. Desta perspectiva, pensar em uma interface como em um nível separado, como em algo que se pode alterar de maneira arbitrária, é eliminar o estatuto de uma obra de arte dos novos meios enquanto arte” (Lev Manovich, 2005:116).

Os modelos de distribuição têm vindo a ser completamente alterados, fruto da evolução e crescimento dos formatos de conteúdo digital multiplataforma. Partindo desse pressuposto, a projeção da interface, nomeadamente no *design* da mesma, deve ser centrada no humano, isto é, a interface deve ser pensada em relação aquilo que os utilizadores querem fazer, em vez do que a tecnologia pode fazer. Tal como referido no ponto 1.1 (Acessibilidade), a interface dos conteúdos noticiosos deve estar preparada para permitir o acesso a partir de qualquer dispositivo, seja este móvel ou fixo, com acesso rápido à Internet ou não. Ou seja, os modelos de distribuição influenciam o design na medida em que este é alterado de acordo com as necessidades do

dispositivo, da velocidade da Internet e da própria vontade do utilizador. A forma como visualizamos um jornal *online* no computador é diferente do seu design para dispositivos móveis, estando, neste segundo caso, adaptado ao tamanho do ecrã e à existência de uma conexão à Internet mais lenta, por exemplo.

Segundo Elias Machado, todos os sites são constituídos por uma parte visível, a interface gráfica, e uma outra parte invisível, o motor web. Interessa-nos, porém, a interface gráfica, que medeia a relação entre o utilizador e o dispositivo que utiliza.

De uma forma redutora, pode traduzir-se a interface (perante o estágio atual do desenvolvimento informático) como um local ou um território de contacto ou troca entre os conteúdos disponibilizados num sistema e o utilizador. No fundo, e ainda segundo Manovich, acaba por se tornar num espaço entre máquina e homem com capacidade para articular e traduzir conteúdo e colocar em comunicação duas realidades distintas, aproximando-se do conceito de mediação, fase necessária do processo comunicacional dentro do ciberespaço. É, por isso, a forma de organização do próprio meio, neste caso num espaço virtual.

É, por isso, perceptível que o aparecimento de novas tecnologias e novas formas de acesso ao conteúdo e à diversa informação tenderão, paralelamente, a desenvolver também novas interfaces. Não é só a conversão/adaptação de imagens, desenhos ou textos para um suporte específico, mas sim, todas as peças constitutivas de um sistema interativo pensado para um meio coletivo.

Já Scolari (2004) cria uma diferente nomenclatura, apelidando este espaço de interface semiocognitiva que, segundo o mesmo, acaba por ser mais eficiente que uma interface simplesmente semiótica, pelos limites deste conceito. A semiologia (assim designada por Saussure) é a “ciência que estuda a vida dos sinais no seio da vida social” (Saussure, 1999), ou seja, é o estudo dos símbolos e das regras que os regem, imprescindíveis para a compreensão do que nos rodeia, a comunicação humana e, em último caso, para a compreensão dos conteúdos que nos são fornecidos. Na teoria saussuriana, o termo *significante* diz respeito à forma material do signo (as letras que o constituem, a sua faceta mais visível e palpável) e o termo *significado* não será, então, mais do que o próprio conceito veiculado pela parte material, ou seja, é o seu conteúdo, uma imagem mental que é desenvolvida aquando do contacto do intérprete com o signo em si.

Se os signos (e a sua compreensão e interpretação) nos permitem contactar com os que nos rodeiam, é fácil compreender que a forma como estes nos são apresentados condicionam esse mesmo contacto. Daí a importância deste conceito dentro da interface. De facto, o conceito de interface semiótica não inclui esta etapa cognitiva, esta relação entre o signo e a interpretação que fazemos da realidade como um todo, inseridos numa sociedade situada temporal e espacialmente. Esta limitação justifica a necessidade de Scolari em falar de uma interface semiocognitiva, que não só inclui as teorias de Saussure, mas lhes acrescenta uma vertente de percepção e captação de conhecimentos.

Num contexto mediático, transversalmente a todos os meios de comunicação social, percebemos que as notícias (os conteúdos) não são mais do que construções de signos, organizados por códigos. Assim as interfaces (sendo, de forma simplista, a forma como os conteúdos são apresentados ao leitor/utilizador) são também compostas por signos, ícones, sinais visuais que, em combinação uns com os outros, produzem sentido mais ou menos perceptível e acessível.

Inserir-se aqui o conceito de metáfora, uma figura de retórica que serve para elucidar conceitualmente objetos ou processos. Uma vez que entre o homem e o computador existe um campo repleto de carência de conceitos específicos, as metáforas explicativas assumem um papel preponderante na ajuda da compreensão das interfaces. Pode sugerir-se que o processo de interação é visto como uma negociação e uma comunicação onde utilizador e a aplicação do computador atuam ambos como emissor e recetor, através de um sistema de pergunta-resposta, e onde essa mesma aplicação demonstra condutas comunicativas similares a seres humanos.

Qualquer que seja a interface deve sempre considerar-se a existência de uma relação de semelhança. Como sugere o filósofo Rudolf Carnap (2003), no caso da Internet existem três modalidades de recordações de semelhança: cromática, auditiva e tátil. Não sendo necessariamente interdependentes, as três provocam recordações que sugerem sempre alguma coisa, inclusive emoções e sensações. Este aspeto materializa-se na procura da criação de um ambiente “real” dentro de um mundo virtual. Neste âmbito, os utilizadores/leitores promovem interações físicas através do acionamento de botões de um certo dispositivo esperando a respetiva resposta.

Atualmente, graças às inovações tecnológicas, é possível utilizar estas modalidades para facilitar a experiência do utilizador. Verificam-se tão simplesmente como na utilização do símbolo de uma máquina fotográfica para indicar a existência de uma galeria de fotografias; ou, num patamar mais desenvolvido, na utilização do som característico de festejos de um golo no acompanhamento em direto de um jogo de futebol.

4. Redefinição da dinâmica de consumo

É perceptível a importância de criar e definir uma interface que atenda às necessidades do processo comunicacional iniciado entre utilizador e máquina. Não existe uma interface ideal. Existe, sim, uma interface apropriada para um processo comunicacional pensado. Recorde-se que o recurso a computadores, aquando do aparecimento dos mesmos, era realizado através de linhas de comandos. Como sistemas lógicos que são, os computadores recebem uma ordem, executam uma tarefa e dão uma resposta tendo em conta aquilo que se ordenou. A evolução tecnológica acabou por facilitar e democratizar o acesso aos mesmos com a criação de interfaces gráficas que permitissem ao utilizador executar os comandos clicando apenas num botão.

Adaptando esta matéria um pouco ao cenário do jornalismo digital, percebemos que para além de projetar para a diversidade, o criador de cada interface tem de respeitar os pressupostos da acessibilidade. Por outras palavras, quando se cria esse ambiente, deve procurar-se tornar a informação acessível ao maior número de pessoas, transversal em termos de espaço e tempo e, indispensável, atualmente, em qualquer dispositivo. Não basta juntar elementos informativos em catadupa e sem qualquer critério para se obter um produto mais detalhado, mais rico e mais objetivo. Pelo contrário, tal atitude pode resultar em distorções noticiosas bastante graves.

Em comparação com o jornalismo impresso, à já preocupação com a inteligibilidade, acrescenta-se a exigência de transversalidade de dispositivos, tal como já explicado.

Este aspeto móvel tem modificado o cenário do jornalismo digital em bases de dados, uma vez que procura uma produção e veiculação de produtos e serviços dentro de um ambiente móvel, instantâneo, portátil e ubíquo, possibilitado, sobretudo, pelas redes 3G e Wi-Fi.

A difusão do aspeto móvel e das *apps* (software aplicativo) permitem a cada utilizador criar o seu próprio contexto de uso das rotinas móveis e personalizáveis, isto é, aspira-se oferecer ao público diferenciadas formas de obter a informação tendo em conta, essencialmente, o momento de receção. Esta premissa acaba por ultrapassar o simples acesso às páginas web pelos padrões tradicionais, permitindo-se, a cada sujeito, a possibilidade de acesso à informação de forma simples e direcionada. Hoje é possível ter um *smartphone* com uma aplicação direcionada para uma tarefa em particular como, por exemplo, o estado do tempo. Embora existam sempre particularidades, de um modo geral cada utilizador apenas acede a um programa com a tarefa de registar e transmitir o a meteorologia para saber como está ou como vai estar o tempo dentro do espaço geográfico que ocupa em determinado momento.

Como já foi referido anteriormente, a memória e a instantaneidade são características próprias do jornalismo *online*. Assim como se abre espaço ilimitado para a publicação de conteúdo, também se possibilita arquivamento ilimitado das informações que podem ser recuperadas tanto pelo utilizador como pelo produtor a qualquer momento e permite uma atualização contínua.

No entanto, muito para além de todas estas transformações, a fusão entre o conteúdo e as aplicações enceta uma transformação bem mais profunda: uma mudança na conceção de consumo cultural. Neste novo contexto, o conteúdo/produto deixa de ser um objeto de consumo final para passar a integrar-se numa dinâmica de geração de valor em relações sociais. A lógica do simples ver passa à lógica do fazer, ou seja, a noticiabilidade deixa de girar à volta do conteúdo para incluir também aquilo que se faz com esse conteúdo (o porquê e para quê do conteúdo digital). A lógica da aplicação substitui a velha lógica da reprodução.

Apesar da profundidade da mudança em processo e da multiplicação dos novos atores na paisagem informativa digital (meios clássicos, meios nativos na Internet, redes sociais, bases de dados, etc.) os utilizadores da informação dos dispositivos móveis recorrem, maioritariamente, a marcas informativas já consolidadas, isto é, aos *media* tradicionais já existentes. Percebe-se, então, que a confiança dos utilizadores e a credibilidade dos órgãos comunicativos constituem um foco importante a explorar por estas marcas informativas e que as indústrias digitais devem ter em conta numa eventual aliança estratégica.

Em resumo, a conclusão mais relevante desta fusão entre o ecossistema digital e o mediático é que ambas as partes estão condenadas a entender-se num novo contexto onde as relações sociais dos utilizadores e várias características como a ubiquidade, a globalidade, a interatividade e a acessibilidade redefinem, de forma radical, toda a dinâmica de consumo dos conteúdos culturais como é o caso da informação desportiva.

5. Composição multimédia potenciada pelas Bases de Dados

Lev Manovich afirma que as bases de dados são a forma cultural típica adotada pelos meios digitais para a organização das informações nas sociedades contemporâneas. Até meados da década de 90, as bases de dados eram apenas fontes para a produção de matéria jornalística. Porém, como mencionado anteriormente, dentro deste novo ecossistema digital estas assumem um papel preponderante num espaço de composição de narrativas multimédia. Mais do que uma estrutura lógico-matemática, que possibilita a organização, o armazenamento e a recuperação de informações individualizadas em qualquer altura, as bases de dados podem aparecer para os utilizadores como uma interface tipificada no espaço navegável, possibilitando a exploração, a composição, a recuperação e a interação com as narrativas, isto é, permite ao leitor/utilizador ver, navegar, intercambiar informações e compor formas diferenciadas de narrativa.

Introduz-se aqui um conceito chave no desenvolvimento dos diversos conteúdos jornalísticos multiplataformas: a arquitetura da informação. Este conceito, basilar na criação da narrativa, pode entender-se como o desenho da organização, etiquetagem e navegação para ajudar o utilizador a encontrar e gerir mais adequadamente todo o conteúdo e informação através de uma interface. Para López, Gago e Pereira (2003), arquitetura da informação inclui toda a planificação estrutural do mapa de conteúdos, a definição dos diversos itens desse mesmo conteúdo e as suas relações operacionais, além da organização que sustenta o sistema: “Estabelecer a arquitetura da informação significa desenhar um esquema abstrato dos conteúdos de um cibermeio plasmado em uma estrutura de base de dados, promovendo a simbiose entre servidor, usuário e o Sistema de Gerenciamento de Conteúdos, que permite partir de uma base previamente programada para gerar um cibermeio dinâmico” (2003:198).

A característica atribuída ao ciberespaço como um cenário navegável, que permite percorrer essa arquitetura da informação, possibilita que a composição possa ser pensada como um tipo de enredo que determina os eventos de uma narrativa interativa dispostos em torno de um espaço audiovisual. Ao indicar uma ordem, mesmo que incorpore uma variedade de alternativas de composição fruto dos processos de interação realizados pelo utilizador (potenciados pela hipertextualidade), a arquitetura de informação deve partir do pressuposto que existe um início, um fluxo interativo e um fim para cada narrativa mediática.

Para se tornar mais fácil a compreensão deste conceito, pode dar-se o exemplo do trabalho desenvolvido aquando do desenvolvimento de um site, na fase de arquitetar a informação. Ao fazer a leitura de um jornal, pode perceber-se que este se encontra dividido em várias secções. Estas divisões servem tanto para contextualizar as notícias apresentadas como para orientar o leitor acerca do tema no qual a notícia se inclui. De uma maneira muito simples, pode dizer-se que uma notícia sobre política e o estado do país não encaixa dentro da secção do desporto. Na edição *online* dos jornais e até mesmo nos conteúdos digitais, tal como no jornal em papel, faz sentido organizar-se a informação de modo a que seja perceptível, clara, compreensível e de fácil/imediato acesso para o utilizador. Num meio pejado de informações e conteúdos, faz sentido esta organização e estruturação de modo a ajudar o leitor a satisfazer as suas necessidades informativas de forma efetiva. As exigências, na Internet, são, por isso, maiores, dado ser imperativo conjugar as várias plataformas mediáticas.

CAPÍTULO III

O Desporto dentro do Contexto Mediático

"Os primeiros Jogos Olímpicos da era moderna foram um pequeno evento com apenas dez países e 300 atletas a participar. Hoje, este número transformou-se em 16.000 atletas e treinadores de mais de 200 países. Não há apenas uma razão que possa explicar este desenvolvimento, porém, existe o argumento de que o crescimento dos mass media e o seu interesse pelo desporto possa ter contribuído para o encanto global sobre os Jogos mais do que qualquer outro fator" (Barney et al, 2002:51).¹

¹ As traduções de textos citados em língua estrangeira são da responsabilidade do autor do presente relatório.

Procurar e descobrir as raízes do desporto pode revelar-se tarefa árdua e complexa. Diz-nos a história que o desporto nasceu na Grécia antiga, local que apreciava a atividade desportiva como um meio para desenvolver a mente e o corpo e onde foram criados os Jogos Olímpicos, evento desportivo que se realizava de quatro em quatro anos. Desde esse período até à atualidade, o desporto expandiu-se geograficamente e foi-se desenvolvendo dando origem a diferentes formas de prática como o futebol, ténis, basquetebol, andebol, entre outros.

Em último caso, mais do que as características específicas da prática de uma modalidade, o desporto gera interesse pelos traços que permite delinear sobre uma determinada sociedade. De uma maneira muito simples, é possível perceber que o desporto nos pode revelar, numa perspetiva privilegiada, a natureza humana (o melhor e o pior) e toda a sua criatividade, isto é, pode mostrar aspetos identitários pessoais ou mesmo coletivos e permite a cada indivíduo a projeção de vários sentimentos e emoções seja através de um evento em direto ou mesmo numa simples conversa de café. É a sua capacidade para levar, por vezes, muitos indivíduos para além da razão que o torna tão atraente, seja através do desporto realizado por lazer ou seja através da vertente competitiva. Inúmeras vezes, parece ser o único espaço emocional capaz de unir indivíduos das mais variadas etnias, idades ou géneros. Todos os países têm diversas características que os diferem entre si. História, língua, cultura... Mas um simples evento desportivo é capaz de juntar todos estes indivíduos em prol de um objetivo comum. Todos à procura do mesmo sonho. Uma dimensão quase paralela com uma enorme capacidade de abstração do real, como é o caso do Mundial de Futebol.

De uma forma mais ou menos visível, o avanço da tecnologia tem deixado a sua marca particular ao longo de toda a história desportiva. Porém, durante os últimos 20 anos, esse cunho tem sido bastante mais pronunciado com os avanços tecnológicos e a democratização da Internet que, cada vez mais, se tem tornado em algo comum e de fácil acesso. O desporto competitivo, que atualmente se desenvolve a nível global, tem uma imensa capacidade mobilizadora de massas. Durante o Mundial de Futebol de 2014, realizado no Brasil, *O Jogo* entre a equipa anfitriã e a Alemanha, que terminou nuns inimagináveis 7-1 para a equipa alemã, bateu recordes na rede social *Twitter* com 35.6 milhões de *tweets* durante os noventa minutos da partida, segundo informações divulgadas pela própria rede social. Já no *Facebook*, tornou-se no primeiro evento a chegar ao

bilhão de interações durante toda a prova, segundo o Guinness World Records. Estes dois exemplos comprovam que o desporto tem um imenso valor mediático seja em forma de notícias ou mesmo de transmissão em direto. Seria bastante difícil e complicado imaginar, atualmente, os Jogos Olímpicos ou um Mundial de Futebol sem cobertura por parte dos *media*. Como refere Wunsch (2000:3), “não é a escolha subjetiva dos jornalistas mas as características quase objetivas de um evento que vão decidir se ele deve aparecer nos *media* ou não”. O desporto tem praticamente todos os ingredientes que fazem com que um evento seja caracterizado como noticioso (desde o ambiente competitivo, às rivalidade inerentes, ao ambiente festivo) uma vez que é para toda gente e tem interesse nacional e internacional. Os eventos mais populares, supra mencionados, envolvem a participação de imensos países de todo o mundo. De uma forma similar, também é possível ver-se dentro do futebol atual, aquelas que são consideradas as melhores ligas do mundo como a espanhola, a inglesa e até mesmo a italiana a vender os direitos de transmissão por toda a Europa.

Embora possa parecer que a televisão leva grande vantagem em relação aos outros meios, uma vez que alia a imagem ao som e à capacidade de transmissão em direto, a imprensa, ao nível da edição *online*, tem outras possibilidades que poderão contribuir para a diminuição dessa inferioridade. Mas ponto fulcral a ser entendido é que não se trata de substituição mas sim de enriquecimento. As edições desportivas *online* não podem querer suplantar a televisão como meio dominante, mas podem enriquecer a mesma durante um evento desportivo. Por poucas palavras, há uma excelente oportunidade de complementaridade entre os meios.

Isto quer dizer que as edições *online* dos jornais desportivos impressos devem descurar a transmissão em direto, deixando-a a cargo da televisão e procurar outras maneiras de captar utilizadores através dessa mesma complementaridade? Não. As possibilidades dos atuais sistemas digitais, das interfaces e da Internet permitem à imprensa escrita potencializar a realização do direto. À sua maneira, como irá ser explicado posteriormente.

1. Os órgãos de comunicação social portugueses e a sua relação com o desporto

O desporto está presente em toda a imprensa generalista portuguesa. Todos os cinco diários nacionais (*Correio da Manhã*, *Diário de Notícias*, *i*, *Jornal de Notícias* e *Público*) possuem, atualmente, uma secção dedicada ao âmbito desportivo e, regularmente, chegam mesmo a ter destacáveis dedicados ao desporto.

Para além disso, o cenário mediático português atual também possui mais dois desportivos diários, para além d'*O Jogo*:

O jornal desportivo *A Bola* foi fundado em 1945 por nomes emblemáticos como Cândido de Oliveira, Ribeiro dos Reis e Vicente de Melo. “O jornal de todos os desportos” era o subtítulo que acompanhava o jornal e mostrava a sua ideologia claramente desportiva. É o jornal desportivo em atividade formado há mais tempo. Começou por ser bissemanário em 29 de janeiro de 1945, passou a trissemanário em 10 de julho de 1950 e foi, durante meio século, líder incontestado e grande referência da imprensa desportiva, sendo mesmo apelidado de “a bíblia”. *A Bola* surgiu depois de finda a Segunda Guerra Mundial e numa fase em que o desporto se afirmava dentro de uma sociedade mergulhada na ditadura salazarista.

O primeiro número diário surge meio século depois do número um, a 10 de fevereiro de 1995. Tinha apenas 4 páginas com 4,5 ou 6 colunas e era impresso em formato tabloide. Nessa edição, o diretor Vítor Serpa afirmou: “Hoje é um dia histórico para a imprensa portuguesa. A partir de hoje, *A Bola*, o maior jornal português passa a diário (...) mais moderno, mais prático, um jornal de outra dimensão, numa entrada imediata, a 5 anos de distância, nos anos 2000.”

A 26 de novembro de 1949, também em Lisboa, foi fundado o semanário *Record*, tendo como diretor Fernando Ferreira e como chefe de redação Afonso de Lacerda. A sua fundação deve-se a Manuel Dias, vendedor de jornais e atleta olímpico, depois deste vencer a lotaria nacional no valor de 40 contos (200 euros). Antes de ser diário, o *Record* estreou-se como semanário, saindo aos sábados. A 3 de fevereiro de 1953 passou a bissemanário, publicado às terças-feiras e sábados e, mais tarde, a 18 de abril de 1972, passa a trissemanário, publicado às quartas-feiras, quintas-

feiras e sábados e, posteriormente, às terças-feiras, sextas-feiras e domingos. A 19 de agosto de 1991 torna-se quadrissemanário com saídas aos domingos, segundas-feiras, terças-feiras e sextas-feiras. A 2 de fevereiro de 1995 passa a publicar cinco vezes por semana e, finalmente, a 1 de março do mesmo ano, passa a possuir uma periodicidade diária. Acabou por ser adquirido pelo grupo Cofina, em 1999, e atualmente, para além da edição em papel e *online*, possui também um canal televisivo.

O jornal *O Jogo* nasceu na cidade do Porto no dia 22 de fevereiro de 1985. Com o formato de 57x40, foi o primeiro jornal diário desportivo em Portugal, aquando da sua fundação, ao contrário d'*A Bola* e do *Record* que apenas assumiram tal periodicidade cerca de dez anos mais tarde.

Serafim Ferreira foi o diretor fundador do jornal, acabando por o abandonar em 1992. Seguiu-se Alfredo Barbosa até 1994. Surgiu, logo depois, Manuel Tavares, cumprindo um longo caminho à frente do jornal e saindo do cargo apenas em 2011, altura em que passou a dirigir o *Jornal de Notícias*.

Com a saída de Manuel Tavares para o *JN* em 2011, a direção d'*O Jogo* alterou-se por completo. José Manuel Ribeiro assumiu o cargo de diretor e Jorge Maia o de diretor adjunto.

Para além da imprensa, também a rádio e a televisão englobam o desporto na sua agenda. As principais rádios noticiosas como a *Antena 1*, *TSF* e *Renascença* dedicam espaço e tempo, na sua programação, às notícias desportivas. Para além disso, acompanham em direto os jogos dos “três grandes” do futebol português (Benfica, Porto e Sporting).

Já a televisão generalista dedica diariamente, nos noticiários, minutos ao desporto nacional com principal incidência no futebol e nos mesmos “três grandes” chegando, por vezes, a abrir os mesmos com notícias desportivas. No cabo, as televisões de informação, como é o caso da *SIC Notícias*, *RTP Informação* e *TVI 24*, têm todas elas o seu Jornal de Desporto, várias vezes ao longo do dia.

Neste cenário televisivo é necessário também fazer referência à *Sport TV*, canal de cabo apenas de acesso por subscrição, criado em 1998 pela *Controlinveste*. Este canal dinamizou o futebol português, principalmente em relação à calendarização das partidas. Cada jornada passou

a realizar-se, regra geral, num período temporal de 4 dias (de sexta a segunda), com a transmissão televisiva de muitas partidas a ser realizada pela estação.

Mais recente ainda é a *Benfica TV*, canal anexado a um clube nacional, apesar do intuito passar por concorrer diretamente com a *Sport TV*, tendo adquirido já os direitos televisivos dos jogos em que o Benfica joga no Estádio da Luz e também os direitos referentes ao campeonato inglês, brasileiro e grego.

2. Domínio do futebol

Embora haja mais desporto para além do futebol, o mercado acaba por condicionar bastante a profissão e a especialização do jornalista. Na imprensa, é vulgar ver-se uma clara diferença entre o futebol, considerado por muitos como “desporto-rei”, e as restantes modalidades que englobam todos as restantes práticas desportivas. Mais do que isso, a atenção, o protagonismo e o espaço mediático concedido às modalidades é invariavelmente pequena quando comparada com o futebol. A 24 de março de 2009, numa conferência realizada na Faculdade de Letras da Universidade do Porto onde o tema principal era o jornalismo desportivo, José Manuel Ribeiro, diretor do jornal *O Jogo*, afirmou que não se pode falar de jornalismo desportivo mas sim de “jornalismo futebolístico”. No *blog* da Universidade Lusófona do Porto, dedicado ao jornalismo especializado, pode ler-se numa entrada de março de 2010 que “os jornais desportivos, como salientou Hugo Gilberto (jornalista da RTP), funcionam como os primeiros psicólogos e terapeutas da sociedade. A pessoa que vai comprar A Bola, *O Jogo* ou o Record, sabe porque o vai e quer fazer. A manchete vai estar ligada a um determinado clube, o conteúdo vai impulsionar a emoções positivas. O amor a um clube toma um lugar demarcante na sociedade atual e é sempre bom saber que aquilo que amamos está exposto num pedestal, a ser defendido ou levado ao colo. Relaxa, acomoda e tira o stress matinal”.²

Esta relação simbiótica entre o futebol e a sociedade portuguesa nasce na primeira metade do século XX, onde se assiste ao crescimento de vários clubes a nível nacional quando os estádios

² Disponível em <http://jornalismoespecializado.blogs.sapo.pt/5492.html> (último acesso a 21 de agosto de 2014).

enchiam com regularidade e o amadorismo imperava. Ao contrário dos dias de hoje, a famosa expressão “jogar por amor à camisola” fazia todo o sentido naquele tempo, uma vez que os salários dos praticantes estavam enquadrados com a média da restante sociedade.

Porém, o crescimento dos meios de comunicação de massas e o exercício do capitalismo catapultaram o futebol, em particular, para uma fama desmedida. A conceção financeira do futebol conheceu uma nova fase, regida por premissas capitalistas e onde a componente económica dos clubes passou a ser vital. O montante envolvido nas transferências de jogadores, por exemplo, passou a ser cada vez mais avultado. Posteriormente, com o crescimento da televisão e com o *merchandising* de produtos clubísticos, o futebol acabou por ganhar uma complexidade que saiu para além das quatro linhas e dos 90 minutos jogados ao domingo à tarde.

Num mundo globalizado onde os limites geográficos já não impedem o vislumbre de determinadas partidas ou eventos futebolísticas, os adeptos portugueses procuram, hoje em dia, informar-se acerca de outros clubes e de outras competições de outros países, para além daqueles com que têm contacto em Portugal. Uma vez que existem três diários desportivos, canais exclusivos de desporto e conteúdos mediáticos inteiramente dedicados a esta modalidade, percebe-se que o futebol, hoje, em Portugal, é amplamente destacado e discutido.

3. O direto nas edições *online*

Dada a importância que o desporto assume na vida quotidiana da sociedade é perceptível o espaço mediático que lhe é disponibilizado. Com o aparecimento da rádio e, mais tarde, da televisão, o acompanhamento em direto dos eventos desportivos acaba, rapidamente, por se tornar um elemento fundamental. Hoje, qualquer indivíduo com interesse num determinado desporto procura informações em tempo real. Não chega saber o que aconteceu; é necessário ir sabendo o que está a acontecer e, de preferência, com a sensação de que se está no local onde tudo acontece.

Todos os três diários desportivos portugueses procuram, nas suas edições *online*, alguma forma de transmitir uma partida desportiva enquanto esta decorre. Apesar de a imprensa perder terreno no que concerne à imediatez em relação à rádio e à televisão, os recursos digitais disponíveis para a imprensa *online* têm evoluído de forma a aproximar os três meios de difusão.

Apesar de a corrente análise recair apenas sobre o futebol, tal não significa que não se possa estender às restantes modalidades desportivas. Cada desporto de competição possui especificidades, contudo, há características transversais aos mesmos que não são comprometidas pela análise redutora a uma modalidade.

Como foi referido anteriormente, uma interface assume-se como um dispositivo no qual se efetuam trocas de informação entre dois sistemas. Assim, é necessário perceber que não existe uma interface ideal. No que concerne ao jornalismo desportivo, não faz sentido criar uma interface com um desenho gráfico de um campo de futebol e pretender adaptar a mesma para a transmissão, em direto, de uma prova de automobilismo. Dentro do contexto estudado, faz todo o sentido a elaboração de uma interface gráfica que permita organizar toda a informação disponível ao utilizador ao invés de inúmeros blocos de informação escrita. A arquitetura da informação assume um papel preponderante na elaboração destas interfaces ao conceder-se, com o devido destaque, as informações mais importantes, e, posteriormente, dando a possibilidade ao utilizador de navegar pela interface de modo a recolher as informações que ache mais pertinentes.

Num meio pleno de especificidades e variáveis como o desporto, o desafio que se coloca a quem desenvolve a interface e aos jornalistas está em perceber qual a informação mais importante a revelar de modo a que o utilizador/leitor consiga perceber a mensagem final de um modo claro. É necessário definir quais os desejos, os interesses e as necessidades e imperativo que tal se realize com critério, de modo a não criar distorções noticiosas. A interface assume, assim, uma importância vital na veiculação da informação desportiva no imediato uma vez que permite informar e, ao mesmo, tempo, servir de “base de dados” a utilizadores que pretendam aceder à mesma após um longo período de tempo.

A Bola

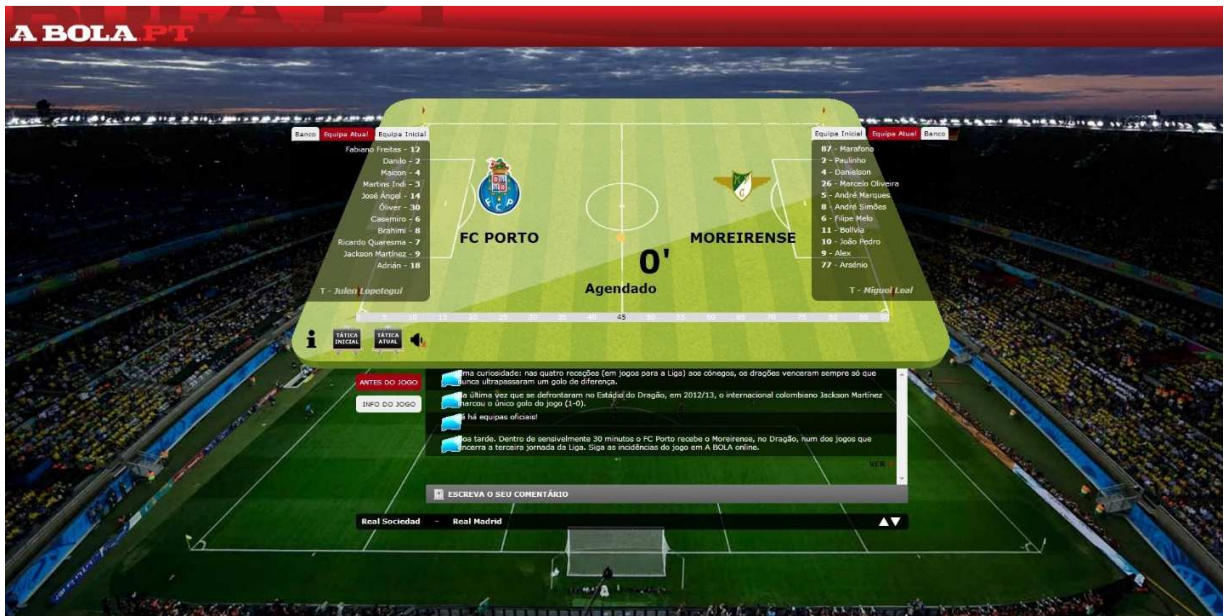


Figura 1 – Interface do jornal *A Bola* usada aquando do jogo FC Porto – Moreirense para a Primeira Liga portuguesa.

O jornal *A Bola* possui uma interface rica em elementos visuais e dinâmica, utilizada pela primeira vez na edição 2014/15 da Primeira Liga portuguesa de futebol. No exemplo acima podemos reconhecer duas equipas do campeonato português, Futebol Clube do Porto e Moreirense Futebol Clube.

A interface atual utiliza como fundo uma imagem de um estádio de futebol. Ao centro é apresentada toda a informação necessária ao utilizador para a apreensão de todos os elementos e factos da partida. Como se pode ver acima, *A Bola* introduz um campo de futebol em perspetiva, um elemento gráfico que situa imediatamente o utilizador acerca do assunto da interface utilizada. Em destaque, são apresentadas as duas equipas que se vão enfrentar com o respetivo símbolo clubístico, outro elemento gráfico visual que aproxima o utilizador do clube em questão. Atente-se ao facto de a equipa que joga em casa estar do lado esquerdo do ecrã. A “esquerda” e a “direita” compõem um dos principais eixos da construção discursiva de imagens. Em Portugal, tal como em diversos outros países, cada indivíduo aprende a ler da esquerda para a direita. A colocação do FC

Porto na esquerda da imagem deve-se ao facto de a equipa azul e branca jogar em casa neste jogo específico. Ao lado dos símbolos dos clubes, nos dois extremos do campo, é fornecido ao utilizador o onze de ambas as equipas com a apresentação, por posições ocupadas, do nome dos jogadores e respetivos números. É também facultado o nome do treinador da equipa em questão. É possível variar entre as opções de “Banco”, para conhecer os jogadores suplentes, a “Equipa atual”, para conhecer os jogadores que se encontram dentro do campo, e a “Equipa inicial”, para perceber quais foram os onze iniciais de ambas as equipas. Durante o decorrer da partida, são adicionadas algumas imagens no final do nome de cada jogador, fazendo referência aos golos, cartões e substituições.

No centro do terreno pode verificar-se uma pequena bola de cor amarela. Embora a cor desta não tenha variado durante a partida, pode colocar-se a hipótese de que a sua finalidade deve consistir em mudar de cor no decorrer do jogo, para verde, e no final do mesmo, para vermelho. No início da partida, esta bola serve também para separar o marcador de ambas as equipas, surgindo um retângulo preto de cada um dos lados da bola com um número de cor branca a indicar o resultado da partida.

Logo abaixo, um elemento essencial: o tempo de jogo. Na estrutura apresentada, o tempo de jogo aparece por duas vezes. Uma vez por baixo do resultado e outra vez ao longo de toda a linha lateral do campo, debaixo de todas as informações essenciais no imediato, descritas anteriormente. O primeiro elemento temporal varia entre os 0 e os 90, tempo útil de uma partida de futebol. Já o segundo elemento temporal, apresenta-se como uma barra, com o tempo de um jogo de futebol, dividida em quadros temporais de 5 minutos de modo a facilitar a leitura do utilizador. Esta barra, inicialmente cinzenta, acompanha o tempo de jogo ao vivo mudando de cor para vermelho enquanto os minutos vão passando.

No fundo do campo de futebol, do lado esquerdo, são apresentadas quatro opções: a letra “i” representa as informações principais do jogo e reporta ao quadro inicial da interface aquando da abertura da mesma (Anexo 1). Ao lado, dentro de um elemento gráfico representativo de um quadro onde, regra geral, os treinadores dizem aos jogadores como é que estes se irão dispor em campo, encontram-se as opções “Tática inicial” e “Tática atual”, numa referência direta com as opções “Equipa inicial” e “Equipa atual” referidas anteriormente. Por fim, um símbolo de uma coluna de som permite ao utilizador decidir se quer ouvir avisos sonoros, de acontecimentos importantes, durante a partida.

Ao seleccionar a opção “Tática inicial” (Anexo 2), a interface apresenta os jogadores que vão iniciar o jogo. Neste caso, a distinção faz-se através da cor das camisolas apresentadas. Para além dos nomes dos jogadores também é disponibilizado o número de cada um e a disposição em campo indicam a tática que está a ser utilizada (neste caso, as duas equipas estão dispostas em 4x3x3). A opção “Tática atual” é quase idêntica, apresentando os jogadores que se encontram em campo a disputar a partida a um determinado momento da mesma.

Caso o utilizador procure saber mais informações acerca de determinado jogador, basta carregar/clicar em cima do jogador em questão. Esta funcionalidade abre uma pequena janela extra (Anexo 3), dentro daquela em que o utilizador se encontra e apresenta alguns detalhes acerca do jogador escolhido como fotografia, nome completo, posição, data de nascimento, idade, peso, altura, naturalidade e os clubes que representou durante a carreira desportiva. Para além disso, ainda possui um registo de minutos jogados, do número de partidas em que esteve envolvido, número de golos, cartões amarelos, duplos amarelos e vermelhos durante uma determinada competição. No exemplo fornecido, pode ver-se informações sobre o jogador Jackson Martínez.

Para o utilizador torna-se redutor e até insuficiente saber o resultado, o tempo de jogo e a forma como ambas as equipas estão dispostas em campo. Como referido anteriormente, uma modalidade desportiva, como é o caso do futebol, possui imensas especificidades que importam ser relatadas. Assim, para além daquilo que já foi explanado, *A Bola* procura acrescentar informação criteriosa e necessária para a perceção total do cenário global da partida a qualquer momento.

Abaixo do elemento gráfico do campo de futebol, onde estão os elementos mais importantes (resultado, tempo e equipas), pode encontrar-se um campo da interface destinado a informações adicionais. No anexo 1, recolhido antes do início do jogo, existem as possibilidades “Antes do jogo”, onde são adicionadas informações relevantes ou simples curiosidades ao embate entre as duas equipas, e “Info do jogo”, onde são apresentadas informações sobre a partida que vai decorrer, como o local de realização, a competição, a jornada, a data e a hora e os árbitros destacados (Anexo 4).

Após o início da partida, são adicionadas as opções “Filme” e “Homem do jogo”. Ao seleccionar a opção “Filme” é apresentado um relato escrito da partida onde são referidas as principais incidências da mesma. Como se pode ver no anexo 5, as incidências incluídas no relato são descritas com o minuto da mesma, uma imagem gráfica para facilitar a perceção do utilizador

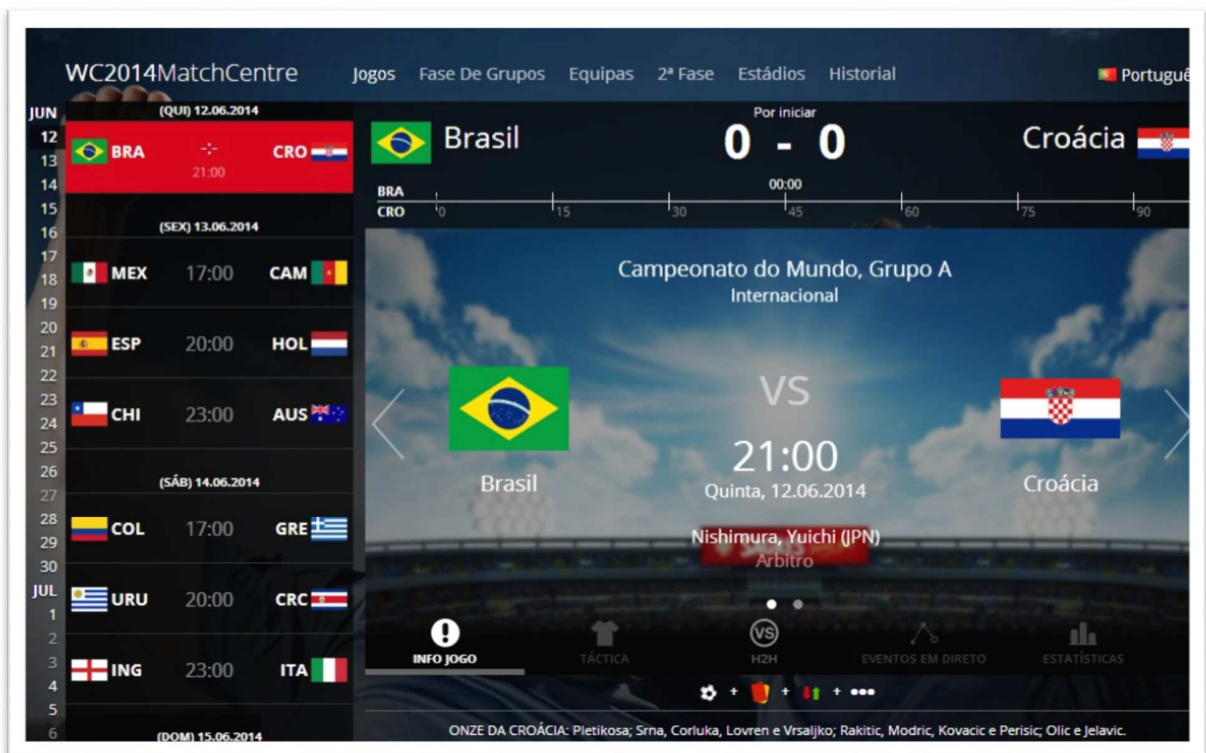
e a narração do acontecimento. De referir que esta narração é realizada através e frases simples e curtas, permitindo a imediata compreensão do utilizador. Também neste anexo 5, é possível ver-se o enriquecimento de uma situação específica, relatada em baixo, neste caso o cartão amarelo ao jogador Danielson.

Pode ver-se, através do anexo 6, a disposição da interface no final dos 90 minutos. A barra temporal encontra-se completamente preenchida, o marcador indica um resultado de 3-0 para o FC Porto e, por baixo do símbolo, pode ver-se os marcadores dos golos e os minutos a que os mesmos foram marcados. No centro do terreno, por cima do marcador, pode ver-se o jogador que foi considerado, pelos utilizadores, como o homem do jogo. Também após o término da partida, são adicionados mais elementos ao campo das informações adicionais. Às quatro já existentes, são acrescentadas as opções “Crónica” e “Fotos”. A opção “Crónica” (Anexo 7) apresenta um artigo bastante resumido de análise ao jogo, com título e texto. A opção “Homem do jogo” (Anexo 8) surge logo no início da partida, oferecendo a possibilidade aos utilizadores de escolherem, através de um sufrágio, quem consideram ter sido o melhor jogador da mesma. Por fim, a opção “Fotos” permite ao leitor ver algumas fotografias dos diversos acontecimentos da partida.

A *Bola* permite ao utilizador/leitor a partilha de opinião acerca do jogo através de um comentário. Por fim, no rodapé da interface, *A Bola* oferece informações acerca de outras partidas, permitindo também a permuta entre partidas diretamente relacionadas.

Record

O jornal *Record* é um caso peculiar no cenário dos três desportivos por possuir mais do que uma forma de realizar a cobertura de uma partida. Assim, apresenta-se neste trabalho as três formas que o *Record* utiliza para a realização desse trabalho.



Antes de começar o Campeonato do Mundo de Futebol de 2014, o *Record* estabeleceu uma **Figura 2** – Interface do jornal *Record* usada aquando do jogo Brasil – Croácia, durante o Mundial de Futebol 2014.

parceria com a empresa *Scoreradar* para utilizar a interface desta última, especialmente concebida para a competição, na transmissão, em direto, dos jogos da competição³.

³ Esta interface pode ser acedida através do link: <http://www.record.xl.pt/futebol/internacional/mundial2014/livecenter.aspx> (último acesso a 20 de julho de 2014). Este link serve para aceder diretamente a esta interface, uma vez que esta apenas esteve diretamente disponível através do site do jornal Record durante o Mundial de Futebol 2014. Não tendo sido eliminada do site do jornal, apenas se encontra disponível neste endereço.

É perceptível que a interface é bastante rica em elementos visuais, explorando muito a interatividade. No cabeçalho, pode ver-se um menu geral acerca da competição onde se pode seleccionar entre “Jogos”, “Fase De Grupos”, “Equipas”, “2ª Fase”, “Estádios” e “Historial”. Pode perceber-se que nada foi deixado ao acaso nesta interface uma vez que a informação é bastante completa e abrange muito mais do que os jogos em direto (Anexos 10 a 14).

Dentro daquilo que os é apresentado na opção “Jogos”, podemos vislumbrar uma cronologia do Mundial, no lado esquerdo, que se pode percorrer seleccionando um dia em concreto. Essa seleção interage diretamente com a calendarização dos jogos que se apresenta do lado esquerdo e que apresenta o dia da semana, a data, a hora e os intervenientes de cada partida. No exemplo dado, podemos perceber que o primeiro jogo irá pôr, frente a frente, o Brasil e a Croácia e que este se vai realizar quinta-feira, dia 12 de junho, às 21 horas.

O cabeçalho, semelhante ao d’*A Bola*, possui informações sobre as equipas em disputa com a respetiva imagem identificativa, um marcador, o tempo de jogo a correr em direto e uma barra de tempo dividida em períodos de 15 minutos que é percorrida por um ponto branco para referência temporal. Também nesta barra de tempo são introduzidos elementos visuais que aludem a determinadas incidências da partida: uma bola para os golos, duas setas (uma vermelha e uma verde) para as substituições e cartões de cores amarela e vermelha.

Logo abaixo do cabeçalho, apresenta-se o elemento principal da interface. Dada a importância do elemento, percebe-se a preocupação em criar um ambiente dinâmico e apelativo em termos visuais. Na parte de baixo deste elemento, podemos ver a existência de um menu onde podemos optar por “Info Jogo”, “Táctica”, “H2H”, “Eventos em direto” e “Estatísticas”. Seleccionando a opção “Info Jogo”, pode ver-se informações acerca da competição em questão, as equipas que se vão defrontar, data e hora e o árbitro principal. Nas extremidades deste elemento encontram-se duas setas para variar entre as janelas informativas da seleção “Info Jogo”. Na segunda janela desta opção (Anexo 15) é apresentado o nome e a localização do estádio, o número de espetadores e informações sobre o clima. As restantes janelas que podem ser percorridas (Anexos 16 a 18), demonstram uma linha temporal preenchida com as principais incidências (golos, substituições e cartões) com os minutos exatos de cada uma. A terceira janela apresenta os golos com os respetivos marcadores e posições que ocupam, a quarta mostra os cartões com o nome

dos infratores e posições que ocupam e a quinta apresenta as substituições efetuadas com o nome dos jogadores que saíram e dos que entraram.

Selecionando a opção “Táctica” no elemento principal (Anexo 19), é-nos apresentado, dentro dos limites de um campo de futebol, os vinte e dois jogadores que estão a jogar enquanto o jogo decorre e a disposição das duas equipas em campo (no exemplo dado, a Colômbia joga em 4x3x3 e a Grécia em 4x4x2). Tal como n’A *Bola* os jogadores são representados através de camisolas, semelhantes, ao nível das cores, às camisolas utilizadas pelos jogadores no campo. Estas camisolas são complementadas pelo número e pelo nome dos jogadores, por baixo. Também como n’A *Bola*, é possível selecionar um jogador para descobrir mais informações como o nome, nacionalidade, número, data de nascimento, peso, altura, posição, estatísticas e equipas que representa.

Tal como na anterior opção, também a “Táctica” tem outras janelas com os jogadores que estão no banco (Anexo 21) e com o onze inicial.

A opção “H2H” (do inglês, “*head to head*”) apresenta informações sobre as anteriores e as próximas partidas realizadas por ambas as equipas.

A opção “Eventos em direto” permite o acompanhamento do jogo em direto com um atualizar dos acontecimentos no imediato. Tal é possibilitado por uma aproximada simulação do jogo em direto (Anexo 22), através da simulação de um campo de futebol e da projeção de um sombreado, sobre o relvado, da zona do terreno em que se encontra a bola. O sombreado assume a cor da equipa que no momento possui a bola. Para além disso, a informação acerca da equipa que possui a bola e da direção do ataque é apresentada na linha lateral, sobre o relvado. No exemplo dado, pode ver-se que a Grécia tem a posse da bola e já conseguiu entrar dentro do meio campo adversário, uma vez que a informação ao fundo nos diz para que lado é que a Grécia ataca.

Para além do sombreado, que surge durante o jogo corrido, esta opção também permite saber, com mais pormenor, vários acontecimentos da partida como livres (Anexo 23), remates (Anexo 24), cartões (Anexo 25), substituições (Anexo 26), e golos (Anexo 27).

É importante realçar que no decorrer do jogo, há a possibilidade de a interface reproduzir sons nomeadamente no que concerne à arbitragem (com sons de apito) e ao golo (com sons de festejos). Essa possibilidade surge no canto superior direito do elemento.

Também relevante é o facto de no final de cada jogo, ser oferecida a possibilidade de rever os melhores momentos (Anexo 28). Estes surgem da mesma maneira que o jogo corrido, através de sombreados e setas identificativas.

Por fim, a interface também oferece a possibilidade aos utilizadores de *browsers* compatíveis de ativar notificações no ambiente de trabalho. Estas notificações surgem no canto inferior esquerdo do ecrã do computador quando o utilizador não está a “ver” a página da interface e oferece informações acerca de ocorrências do jogo. Por exemplo, no caso do anexo 23, uma pequena notificação com a informação “Livre para a Grécia” surgiria no canto inferior do ecrã e desapareceria pouco depois. Isto dá liberdade ao utilizador de fazer outras tarefas e de, ao mesmo tempo, manter-se informado acerca da partida.

O elemento principal também possui a opção “Estatísticas” (Anexo 29), que vão sendo atualizadas no decorrer da partida. Estas encontram-se divididas entre “ataque”, “posse de bola” e “ataque perigoso”.

Abaixo do elemento principal surge um relato em direto do jogo e dos acontecimentos. Também neste caso se criam blocos de informação com os minutos da ocorrência, uma identificação gráfica e, por fim, uma descrição da mesma. Porém, ao contrário d’*A Bola* que possui várias cores para as diversas identificações gráficas, esta interface apresenta uma unidade cromática, sendo o branco a cor escolhida.

O *Record* ainda mantém, neste momento, a parceria com a *sportsradar* e procura desenvolver o direto das partidas de futebol. Como se pode ver através do anexo 30, a estrutura é bastante semelhante à descrita anteriormente com a particularidade de se poder acompanhar diversos campeonatos de diferentes países e de ser facultada, ao utilizador, a possibilidade de ver a bola a “correr” ao longo do campo.



Figura 3 – Interface do jornal Record usada aquando do jogo Genk – FC Porto, no dia 19 de julho de 2014.

A opção apresentada tem sido a estrutura geral que o *Record* tem utilizado para realizar os jogos em direto. No exemplo dado, podemos ver uma interface simples mas dinâmica e com vários elementos essenciais para a satisfação da necessidade informativa do utilizador/leitor.

No cabeçalho apresentam-se as equipas que se irão defrontar, com respetivo nome e símbolo, e um marcador para informar acerca do resultado. Logo em baixo, uma barra temporal

vai informando acerca do tempo de jogo enquanto o mesmo decorre. No exemplo, as 18 horas representam a hora de início da partida.

Tal como nos exemplos anteriores, a linha temporal encontra-se delimitada pelo nome dos clubes para poder apresentar as principais ocorrências ao longo do decorrer do jogo. Tal como nos exemplos anteriores, os golos são representados pela imagem de uma bola, as substituições por duas setas de cores verde e vermelha e os cartões diferem entre o amarelo e o vermelho.

Logo depois, outro bloco informativo com informação complementar: identificação gráfica de um campo de futebol acompanhada do nome do estádio onde se realiza o jogo e um apito com o nome do árbitro da partida (apesar de na imagem captada este não aparecer).

Tal como nos exemplos anteriores, é dada a possibilidade de conhecer o onze inicial (Anexo 32), os suplentes e a tática utilizada no momento em que o utilizador visiona a página, da mesma forma utilizada durante o Mundial de Futebol: camisolas com desenho gráfico idêntico ao dos clubes/seleções. Por baixo, números e nomes permitem identificar os jogadores e o lugar que estes estão a ocupar em campo, com a tática utilizada a ser salientada no canto superior direito do relvado. Também se fornece o nome do treinador da equipa, por baixo do relvado.

No canto inferior esquerdo é feito um relato escrito do jogo em direto. É identificado o tempo, identificação gráfica das principais incidências (cartões, penalties) e descrição do momento. Nos golos, o bloco aparece com fundo cinzento e letras brancas para se destacar. A qualquer altura do jogo (Anexo 34) é possível percorrer as abas “Antes do jogo”, “1ª parte” e “2ª parte” para ficar a conhecer as principais informações ou ocorrências durante os respetivos períodos. Do lado direito do ecrã, o utilizador pode comentar o jogo em direto (Anexo 35). Também é dada a possibilidade de partilhar a página das redes sociais *Facebook* e *Twitter*.

Como se pode ver através do anexo 34, conseguido após o término da partida, 29202 utilizadores tinham visualizado a página em questão.



Figura 4 – Interface do jornal *Record* usada aquando do jogo *Portugal – Israel*, durante o Campeonato da Europa Sub-19.

A terceira opção apresentada pelo *Record* não é mais do que o relato do jogo em direto recorrendo à estrutura normal de uma notícia escrita na edição *online*. Em cima, o título da notícia, um subtítulo, uma fotografia relacionada com a partida e, por fim, o relato da mesma com vários blocos informativos adornados com tempo da partida, de modo a facilitar a contextualização ao utilizador/leitor.

Como se pode ver, o modelo corrente da interface é estático e de interatividade nula, não permitindo qualquer ação ao utilizador que é, também, obrigado a atualizar a página para o aparecimento de novas informações.

Não existe qualquer informação sobre o critério para a utilização desta interface em detrimento da anterior, muito mais completa e interativa. Pode, apenas, especular-se sobre a escolha estar assente na quantidade de informação disponível sobre as partidas em causa ou na importância dada às mesmas.

O Jogo



Figura 5 – Interface do jornal *O Jogo* usada aquando do jogo Colômbia – Grécia, durante Mundial de Futebol 2014.

O jornal *O Jogo* apresenta uma interface bastante simples, pouco dinâmica e com escassa interatividade sendo que esta apenas existe através da barra que permite percorrer o relato.

No cabeçalho da estrutura são apresentadas as duas formações que estão a jogar, com nome e símbolo, para facilitar a identificação. Também no meio se pode vislumbrar um marcador para apresentar o resultado, em direto, da partida.

Logo abaixo, vários blocos informativos dão a conhecer ao utilizador/leitor quais as principais ocorrências da partida. Como se pode ver, segue a mesma estrutura na descrição dos principais momentos: tempo, identificação gráfica para golos, cartões, substituições e relato escrito do acontecimento. Quando há golo, pode ver-se a palavra golo com fundo amarelo e em letras capitais para ficar mais visível.

Durante o Campeonato do Mundo, *O Jogo* realizou uma parceria com a empresa Sportsflash, para enriquecer a transmissão dos jogos em direto.

Este conteúdo, diretamente relacionado com a prova, não exhibe o relato em direto mas apresenta outras informações complementares relevantes. No anexo 37 pode observar-se um calendário geral que apresenta os jogos já terminados, o resultado e as partidas ainda por jogar. Nos anexos 38 e 39, pode ver-se a ficha técnica com elementos como golos, momentos importantes da partida com respetivo tempo de acontecimento, árbitro da partida e estatísticas. Estas informações eram atualizadas no imediato, ao longo do decorrer de cada jogo.

No anexo 40, a opção “Stats” expõe várias estatísticas relevantes para o conjunto global do Campeonato no Mundo. Pode ver-se o número de jogos realizados, o número de golos, o número de cartões amarelos e vermelhos, o melhor marcador do momento, a equipa com mais cartões amarelos, o número total de público nos estádios com a respetiva média por jogo, o número de *hat-tricks* marcados e a equipa com mais golos de *penalty*.

Outra opção inovadora oferecida pel’ *O Jogo* foi a possibilidade de ver os diversos golos de cada jogo do Mundial através da tecnologia 3D, como apresentado nos anexos 41 a 47. Depois de selecionar um jogo específico é permitido ao utilizador selecionar qual dos golos da partida quer rever (Anexo 42). O mesmo golo permite várias câmaras e diferentes ângulos de visão com as possibilidades oferecidas a variarem entre a vista “de cima”, “panorâmica”, “direita”, “esquerda”, “atrás do gol” (atrás da baliza), “goleador” (marcador), “goleiro” (guarda-redes) e “árbitro”.

4. Adaptação para dispositivos móveis

A massificação de tecnologias de fácil acesso e utilização, como *smartphones* e *tablets*, tem provocado, nos últimos anos, uma forte procura pelo acesso a um novo nicho de mercado. Estes produtos acabaram por se tornar num suporte digital bastante atrativo para os diversos meios de comunicação. Pode-se, finalmente, transmitir conteúdos e notícias em formato digital a qualquer momento e em qualquer lugar. O futuro da imprensa pode depender de uma aposta em força aos conteúdos multiplataforma, com especial relevo para os *smartphones devido às características técnicas destes e à relação de proximidade com os seus utilizadores*. O artigo *The Future of Internet III*⁴ (em português, *O Futuro da Internet III*) afirma mesmo que se espera que em 2020 os telemóveis sejam a primeira forma de acesso à Internet.

A procura pela transmissão de informações através dos telemóveis não é recente com o *Record* a ser precursor destas inovações, em Portugal. Antes do crescimento da Internet e do meio *online* já era possível subscrever, através dos serviços de mensagem *sms*, notícias importantes e até mesmo golos de cada um dos “três grandes” do futebol.

No caso português, pode-se concluir uma espécie de *shovelware*, isto é, transposição de conteúdo dos meios tradicionais, tal como ocorreu com o jornal impresso em relação à web durante os primórdios do jornalismo digital. Os textos, os elementos e conteúdos multimédia e as hiperligações são praticamente idênticos na web e nas aplicações criadas por cada um destes jornais. Não existe, ainda, entre a informação difundida através das aplicações dos três jornais desportivos, uma lógica de “especificidade para” ou mesmo elementos que o denotem. Ou seja, a transposição do conteúdo não tem, por enquanto, em conta as especificidades e potencialidades tecnológicas inerentes a estes tipos de dispositivos.

⁴ Pode ser acedido através do link: <http://www.pewinternet.org/2008/12/14/the-future-of-the-internet-iii/> (último acesso a 22 de julho de 2014)

Apesar destas deficiências, pode afirmar-se que os três jornais desportivos portugueses possuem uma versão mobile, para ser acedida através de qualquer telemóvel, e *apps* próprias para sistemas operativos móveis como é o caso do *Android* e do *IOS*.

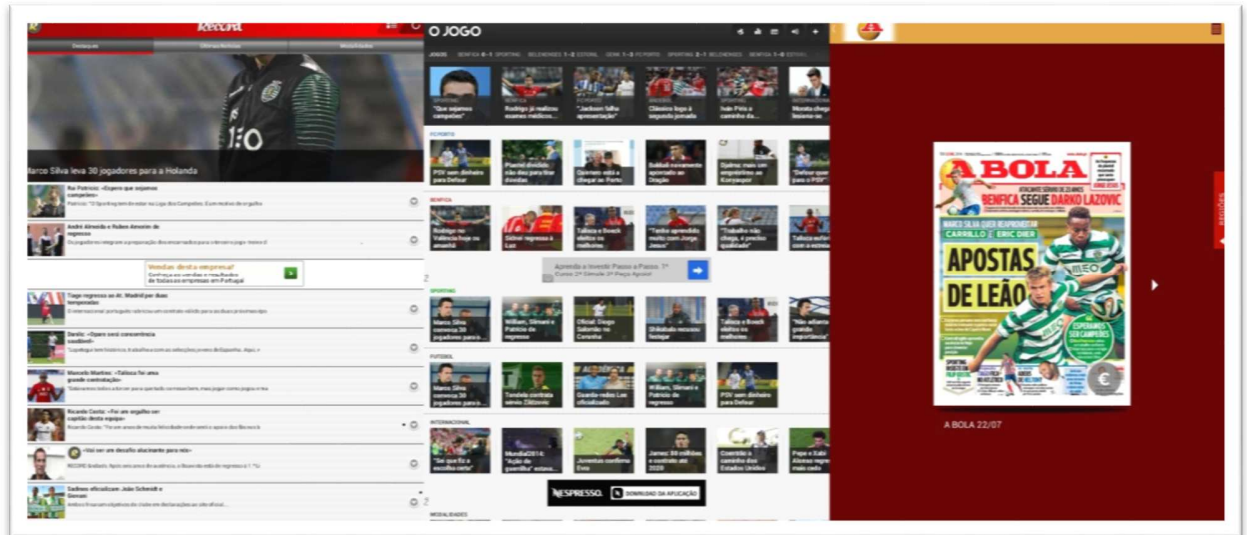


Figura 6 – Apps dos três jornais desportivos para o sistema operativo *Android*.

A imagem acima mostra o ecrã inicial de cada uma das interfaces das aplicações dos jornais *Record*, *O Jogo* e *A Bola*, respetivamente.

O *Record* (Anexo 48) apresenta, no topo, uma pequena barra onde se destaca o nome do jornal e dois pequenos botões. O botão do lado esquerdo, quando selecionado pelo utilizador, mostra a capa da edição em papel do dia em questão. O botão do lado direito serve para atualizar as notícias. Logo abaixo é possível selecionar que tipo de notícias queremos visualizar com as opções a variarem entre “Destaques”, “Últimas Notícias” e “Modalidades”.

A primeira notícia de cada uma das opções aparece sobre a forma de fotografia com um pequeno título no rodapé. Logo depois, surgem as restantes notícias por blocos. Uma fotografia começa por contextualizar o tema tratado, surgindo, logo depois, o título da notícia e um subtítulo. Como foi explicado na página anterior, apenas existe uma transposição dos conteúdos da web para as aplicações. Isto faz com que a interface tenha alguns problemas de adaptação. O facto de a fotografia se encontrar incompleta é um erro da interface que não consegue ajustar a dimensão da

fotografia a um tamanho de ecrã mais reduzido. Para além disso, também se verifica que o *lead* aparece cortado porque a interface móvel não aceita o mesmo número de caracteres da versão web.

Ao abrir uma notícia na aplicação do *Record* (Anexo 49) pode perceber-se que a estrutura é extremamente similar à versão web. Um título, a negrito, com a secção a que pertence a notícia em subtítulo. Logo depois, a fotografia (incompleta) que contextualiza a notícia e, por baixo, a data de publicação. Por fim, a notícia tal como existe na versão web. Também é dada a possibilidade de partilha na rede social *Facebook*.

Dentro da mesma aplicação, pode ver-se que o relato dos jogos em direto (Anexos 50 e 51) são realizados através de uma interface pouco interativa e bastante simples. No cabeçalho, as equipas e o marcador. Logo depois, aparece o relato da partida através de vários blocos informativos com o respetivo tempo a indicar a altura do acontecimento. Os momentos mais importantes, como golos, cartões e substituições, têm uma imagem identificativa e a descrição a negrito para que se destaque dos restantes acontecimentos. É também facultada uma ficha de jogo com os principais intervenientes de cada uma das equipas.

A aplicação do jornal *O Jogo* (Anexo 52) assume-se como a mais desenvolvida, interativa e capaz de se adaptar aos diversos ecrãs reduzidos das tecnologias móveis. O cabeçalho possui, do lado esquerdo, o logotipo do jornal e, do lado direito, algumas opções orientadas para interfaces móveis e identificadas através de um desenho gráfico. A bola representa os “Jogos em direto” onde o utilizador pode aceder a um menu com vários jogos de futebol, sendo dada a possibilidade de seguir a transmissão de um jogo em direto. Como se pode perceber no anexo 53, a estrutura dos jogos em direto da aplicação é bastante similar à da web, apenas com algumas ligeiras diferenças.

Ainda no cabeçalho, ao lado da bola podem identificar-se três barras de diferentes tamanhos onde se pode aceder à classificação do campeonato português. Logo depois, o desenho de um jornal permite aceder à capa do jornal em papel do dia. Também é dada a possibilidade de ouvir a rádio *TSF* em direto, acedendo ao botão com um altifalante. Ao lado, o botão com um sinal mais, permite aceder a duas opções: definições e procura. Nas definições é permitido ao utilizador decidir a ordem pela qual quer visualizar os blocos de notícias do ecrã principal.

Neste ecrã principal, logo abaixo do cabeçalho, aparece uma barra de deslocamento com os diversos jogos a serem transmitidos, em direto, pelo jornal. É possibilitada a apresentação de um

número avultado de jogos mesmo que nem todos possam aparecer logo no ecrã inicial. Isso é possível porque a barra de deslocamento permite a apresentação de um texto contínuo que vai sendo apresentado na barra.

De regresso ao ecrã principal, as notícias são dispostas por vários blocos tendo em conta a secção em que estão inseridas. O primeiro bloco, e único que não pode ser editado pelo utilizador, alberga as notícias em destaque. A ordem dos blocos seguintes, como já foi mencionado atrás, pode ser alterada. No anexo 52, pode perceber-se que a ordem selecionada é a seguinte: FC Porto, Benfica, Sporting, Futebol, Internacional, Modalidades. A apresentação das notícias no ecrã principal é realizada através de uma imagem que contextualiza o tema tratada. No rodapé da imagem, o título aparece a letras brancas sobre uma barra acinzentada para dar destaque.

No anexo 54 pode visualizar-se a forma como é apresentada uma notícia na aplicação d' *O Jogo*. No topo da aplicação, na barra do logotipo, são agora apresentadas a opção de aumentar ou diminuir o tamanho da letra (para pessoas com diferentes capacidades) e a opção de partilha nas redes sociais. No cabeçalho do elemento da estrutura dedicada à notícia, o título aparece em grande destaque com a secção à qual pertence a notícia a surgir em forma de antetítulo. Logo depois surge uma fotografia para de contextualização e a data de publicação da notícia. Seguem-se o *lead* e o corpo da notícia. No final, é oferecida uma hiperligação para notícias relacionadas.

Ao contrário do *Record*, a estrutura da interface d' *O Jogo* apresenta as notícias do ecrã principal apenas com o título, eliminando a possibilidade de o *lead* aparecer cortado. Para além disso, também se verifica que as fotografias se adaptam ao tamanho do ecrã em questão.

A aplicação do jornal *A Bola* (Anexo 55) serve apenas para fazer o *download* do jornal em formato e-reader, não possuindo, de todo, todas as possibilidades oferecidas pelos outros dois jornais. Este *download* é realizado através de um serviço que permite a compra do jornal em formato digital.

As conclusões retiradas desta análise aos três jornais desportivos portugueses são explanadas no capítulo seguinte, onde, tirando partido da experiência pessoal vivida durante o Estágio Curricular, é possível comparar de forma mais sustentada as interfaces e as aplicações para dispositivos móveis dos três casos portugueses.

5. O futebol na imprensa estrangeira

Concluída a exposição do cenário digital da imprensa desportiva portuguesa, achámos conveniente e até pertinente acrescentar alguns exemplos de outros jornais internacionais de forma a enriquecer o presente relatório.

O primeiro jornal visado foi o *The New York Times (TNYT)*, jornal generalista norte-americano com uma secção completamente dedicada ao Campeonato do Mundo. Como se pode ver, através dos anexos 56 a 58, o TNYT apresentava uma página híbrida com uma arquitetura e uma visualização agradável.

Em primeiro lugar, é oferecido ao utilizador/leitor um pequeno resumo da partida com o texto a ser colmatado por uma fotografia e os golos com os seus autores.

Mais abaixo, pode rever-se todos os golos da partida em 2D com a possibilidade de fazer *replay*, isto é, de voltar atrás para rever o golo. Este elemento não é mais do que um desenho gráfico de um campo de futebol onde os jogadores, simbolizados por bolas coloridas (as cores correspondem à equipa) com números vão passando a bola através de si até a bola chegar à baliza. A direção da bola e dos passes é simbolizada por setas.

Do lado esquerdo do ecrã, apresentam-se estatísticas da partida, a posse de bola e “what’s on stake”, em português, “o que está em jogo” para ambas as equipas.

No final da página, através da mesma tecnologia usada para simular os golos, é apresentado ao utilizador todos os remates realizados por ambas as equipas. Estes remates são divididos entre “total de remates”, “remates à baliza” e “golos”. Uma particularidade deste elemento é que possui uma linha temporal que vai decorrendo enquanto os remates são realizados com o registo do remate a ser feito nessa mesma linha. Por baixo, o TNYT acrescenta uma informação a explicar alguma singularidade do jogo em termos de remates. Neste caso, explica que a Itália, depois de marcar o segundo golo, recuou no campo e apenas possibilitou, à Inglaterra, rematar de longe.

O jornal espanhol *Marca* também apresenta alguns conteúdos interessantes de análise ao jogo. No anexo 59, do lado esquerdo, pode ver-se tanto a posse de bola de cada uma das equipas

como os setores do campo onde a bola foi mais disputada. Para complementar, é também apresentado um “Heatmap”, isto é, um mapa de calor, para demonstrar quais as zonas do campo que foram mais exploradas pelos jogadores de ambas as equipas.

Já do lado direito, o conteúdo interativo permite selecionar uma equipa ou um jogador em específico e perceber como é que este se comportou em campo. Pode fazer-se uma análise em relação a remates (golos, à baliza, fora, defendidos), a passes, ao trabalho defensivo, entre outras coisas.

No anexo 60, foi selecionada a equipa da Inglaterra e a opção “remates” para ficar a conhecer quantos remates é que a equipa inglesa tinha realizado durante o jogo. As diferentes cores simbolizam as várias opções de remate apresentadas. Pode perceber-se qual é o jogador que fez o remate e a direção do mesmo, através de uma bola com um número colocada numa determinada zona do campo. Se o utilizador colocar o cursor sobre um número em específico, abre-se uma pequena janela anexa com o nome do jogador, a legenda do remate e os minutos a que ele foi feito.

No anexo 61 pode perceber-se o perigo do excesso de informação. Ainda com a equipa inglesa selecionada, escolheu-se a opção “passes” que apresentou todos os passes realizados durante o jogo. Com um número elevado de passes, a informação torna-se impercetível.

No anexo 62 é dada uma informação estatística de como é que ambas as equipas desenvolveram os seus ataques no último terço do campo, através do desenho de meio campo de futebol dividido em lado esquerdo, meio e lado direito. Nestes setores, é apresentado um número percentual com uma seta (que varia consoante a percentagem) a indicar o sentido do ataque. É dada a possibilidade de selecionar apenas o primeiro tempo, apenas o segundo tempo ou o jogo inteiro. No exemplo fornecido, pode perceber-se que a Inglaterra, durante o jogo inteiro, atacou maioritariamente pelas alas e preferiu o lado direito do ataque.

O *The Huffington Post* também expõe diferentes formas de apresentar a informação. Após o jogo inaugural do Mundial de futebol de 2014, entre Brasil e Croácia, o jornal elaborou várias análises gerais e particulares em relação a ambas as equipas. No anexo 63 é apresentada um desenho de um campo de futebol para cada equipa com a respetiva “rede de passes”. Esta informação permite perceber de que forma é que os jogadores se dispuseram em campo e de que forma é que cada jogador procurava os seus colegas em campo através de linhas de intensidade.

Por outras palavras, tomando como exemplo a equipa do Brasil, percebe-se que Thiago Silva preferiu, ao longo de todo o jogo, colocar a bola primeiro em Dani Alves, e só depois em Luiz Gustavo e David Luiz. Também se pode perceber que o Brasil preferiu atacar pela direita do ataque.

Ainda no mesmo anexo são apresentados, num desenho 2D de um campo de futebol, os remates realizados por ambas as equipas e o local, no terreno, em que os mesmos foram realizados. Os remates efetuados apenas se encontram divididos em remates que deram golo e remates que não deram golo.

No anexo seguinte é realizada uma análise individual de cada jogador. É disponibilizado o nome, o número, a posição, uma barra temporal com o tempo que o jogador esteve em campo, a percentagem de passes acertados, defesas (no caso dos guarda-redes), desarmes e interceções (no caso dos restantes jogadores). Para além disso, apresenta-se o desenho de um campo de futebol com setas a indicar os passes completados, os remates e os golos.

Apesar de ser uma rede televisiva, também a *Eurosport* possui uma interface para transmitir em direto as partidas de futebol. Nesta interface, é interessante sublinhar a forma peculiar como é realizado o relato do jogo entre Inglaterra e Itália. Pode ver-se, através do anexo 65, que a *Eurosport* também une o tempo do acontecimento a uma identificação gráfica do mesmo e, por fim, uma descrição. Porém, acrescenta três elementos visuais que enriquecem de sobremaneira o relato. Aos 49 minutos decorridos, apresentam uma fotografia da celebração do jogador inglês Sturridge após marcar o golo. Aos 50 minutos, logo abaixo da descrição do golo italiano, é acrescentado, do lado esquerdo, uma fotografia do marcador juntamente com nome, número, posição, nacionalidade e algumas informações de golos, passes, entre outras coisas. Ainda neste elemento, dá-se a possibilidade de ver essas informações em relação ao jogo em específico ou à competição completa e ainda se pode ver uma pequena biografia do jogador.

Ainda abaixo da descrição, do lado direito, é apresentada uma imagem de uma baliza dividida em seis partes iguais (cantos superiores e inferiores e meios) onde se pode vislumbrar em que local entrou a bola e como é que foi marcado. Neste caso, Balotelli marcou de cabeça no canto inferior esquerdo, como se pode ler através da descrição “Header – Bottom Left”.

6. Outras modalidades

Como já foi anteriormente referido, em Portugal existe um intenso domínio ao nível do futebol, sendo residuais os relatos escritos em direto, nas edições online, de outras modalidades desportivas. Assim, procurou-se explorar outros exemplos no mundo desportivo onde essas mesmas modalidades assumam tanta ou ainda mais importância que o futebol em Portugal.

Os exemplos abordados reportam a duas modalidades desportivas distintas: o basquetebol e o futebol americano. São modalidades desportivas que diferem bastante do futebol e com um tremendo sucesso nos Estados Unidos da América. A escolha destes dois exemplos foi realizada com base em vários fatores diretamente relacionados com a intensa importância concedida às duas modalidades no mercado desportivo norte-americano.

6.1 *National Basketball Association (NBA)*

A interface da *National Basketball Association (NBA)* (Anexo 66), neste caso relativo à sua página oficial, é riquíssima em detalhes. Tal acontece devido ao facto de o mercado norte-americano apostar muito na publicidade e no marketing desportivo com uma intensa procura em saciar, a todo o momento, os desejos da imensa legião de fãs de basquetebol no país. Para além disso, a modalidade também depende bastante de fatores estatísticos para se compreender, com uma exatidão bastante credível, o que realmente se passa durante cada partida.

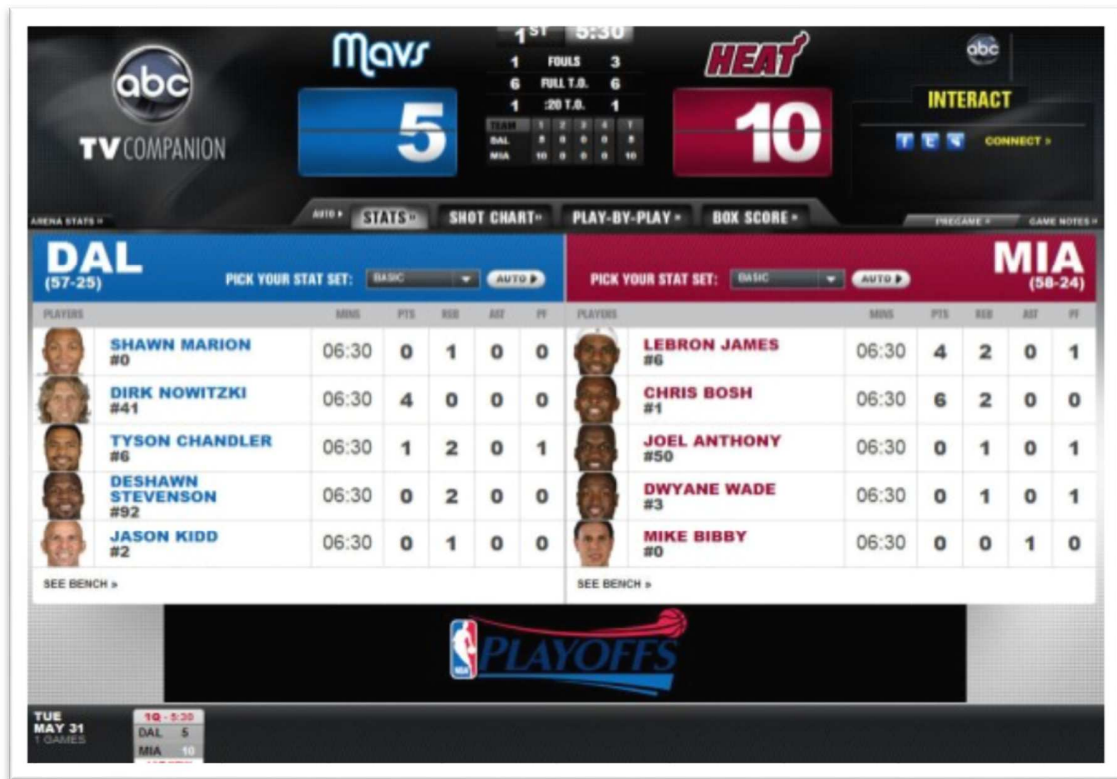


Figura 7 – Interface do site NBA.com usada aquando do jogo entre os Dallas Mavericks e os Miami Heat.

A interface apresenta-se bastante apelativa exibindo em primeiro plano, no topo central da imagem, o marcador da partida. Para além disso, inclui também o tempo de jogo, número de faltas de cada equipa, quantos descontos de tempo cada uma possui, o período que se está a jogar e o resultado de cada um dos períodos já jogados. Aqui, é necessário chamar à atenção para o facto de que a enorme importância concedida a este desporto faz com que o resultado seja atualizado em simultâneo com o jogo, ao contrário de outros exemplos que demoram sempre algum tempo. Do lado direito deste bloco central de informação, existe a opção de partilhar, a qualquer momento, o acesso à interface através das redes sociais.

Logo abaixo deste bloco de informações imediatas e importantes, surgem as opções complementares de visualização da ação propriamente dita, ou seja, o utilizador pode optar entre quatro formas diferentes de saber o que se passa durante a partida, sendo que qualquer uma complementa as outras.

Ao optar pela opção “Stats”, o utilizador acede a outro painel onde se encontra, como opção inicial, a visualização “Basic”, onde pode seguir que jogadores estão em campo num preciso momento do jogo, quantos minutos jogaram, quantos pontos, ressaltos, assistências e faltas efetuaram. Para além da opção “Basic”, o utilizador tem ainda mais quatro opções: “Shooting”, onde é concedida a informação acerca dos lançamentos efetuados por cada um dos intervenientes; “Rebounds”, onde sabe se os ressaltos ganhos foram ofensivos ou defensivos; “X-Factor”, que possui estatísticas relativas aos desarmes de lançamento, roubos de bola e *turnovers*; “Leaders”, onde apresenta sumariamente quem é o jogador com mais pontos, com mais ressaltos, assistências e desarmes de lançamento.

Ao lado da opção “Estatísticas” surge a “Shot Chart” que nos apresenta uma visualização gráfica do campo de basquetebol, tal e qual como ele é na realidade, com o *design* real do campo no qual as equipas estão a jogar. No exemplo dado no anexo 67, podemos ver o campo das *Phoenix Mercury*. Esta opção de visualização serve para o utilizador identificar de que zona do campo o jogador, ou os jogadores, efetuaram os seus lançamentos, tenham entrado, ou não, no cesto. Aqui, é permitido ao utilizador ver todos os lançamentos de ambas as formações, ou escolher especificamente este ou aquele jogador, além de poder escolher qual o tipo de lançamento, isto é, se foi um *lay-up*, *jump shot*, *tip-in*, *alley oop* ou *dunk*.

Segue-se a opção “Play-by-play” (Anexo 68) onde podemos seguir o relato escrito do que se está a passar na partida, em cada um dos períodos de jogo. É apresentado com quatro colunas, onde na primeira temos a indicação do período em que o jogo se encontra e o tempo que resta para o mesmo terminar. De seguida, existe outra coluna onde aparece a fotografia do jogador que acabou de intervir no jogo ou o nome da equipa que pediu desconto de tempo. A terceira coluna é meramente para identificar, através do símbolo do clube, a formação a que pertence o jogador.

Por fim, a quarta coluna é onde surge a descrição, sucinta, do que se passou no jogo, como por exemplo, se o jogador marcou, o tipo de lançamento e quantos pontos tem até àquele momento. Nunca surge algo mais que não seja especificamente o que acabou de acontecer, como por exemplo no futebol em que a descrição inclui opinião sobre o rendimento de determinado jogador ou sobre a forma como marcou ou falhou o golo. Ainda na “Play-by-play”, o utilizador pode optar por ver apenas o relato específico de um atleta que esteja a jogar, sendo que as características são exatamente as mesmas da opção geral.

Por fim, a opção “*Box Score*”, no anexo 69, mostra um painel onde são organizadas, através de uma tabela, as estatísticas de ambas as equipas, com todos os jogadores, desde os titulares (que são identificados por serem os primeiros cinco da tabela) aos suplentes. Se o utilizador pretender acompanhar o jogo através desta hipótese de visualização, saberá sempre quais os jogadores que estão em campo naquele momento, uma vez que estes possuem o nome a negrito. Para além disso, o utilizador tem acesso a uma compilação detalhada de estatísticas de cada um dos jogadores, com a possibilidade de visitar o perfil oficial do atleta no mesmo site, onde encontrará tudo relativo à sua carreira. Para tal, o utilizador só precisa de clicar no nome do jogador que pretende.

Após o término do jogo, surge outra opção que permite observar as melhores jogadas do encontro, que são colocadas conforme o grau de espetacularidade ou importância para a partida. Esta opção surge ao lado da “*Box Score*” com a designação de “*Game Highlights*”. Aqui também se pode encontrar o resumo da primeira parte do jogo e no final do mesmo terá a possibilidade de ver o resumo final, mas este surge sempre um pouco mais tarde após o término da partida.

A última parte deste interface, no rodapé da página, inclui ainda a possibilidade de acompanhar o resultado e o tempo de jogo de outras partidas que estejam a realizar-se ao mesmo tempo. O utilizador pode, a qualquer momento, escolher seguir uma dessas partidas, sendo que para tal apenas tem de clicar em cima da caixa correspondente ao jogo que deseja.

6.2 *National Football League (NFL)*

Para além do basquetebol, também o futebol americano assume proporções enormes em termos de popularidade nos Estados Unidos da América. Mais do que qualquer outro desporto, é notável a imensidão de dinheiro que o denominado Super Bowl, a partida que define o campeão de uma temporada, movimenta. Segundo a Reuters e a Forbes, estima-se que cada edição deste evento atinja, aproximadamente, nove bilhões de euros de lucro em *merchandasing*. Para além disso, na edição de 2013/14, atingiu recordes televisivos com uma simples publicidade de 30 segundos a custar 4 milhões. Isto deve-se ao facto de se estimar que 108,4 milhões de indivíduos assistam a esta final.

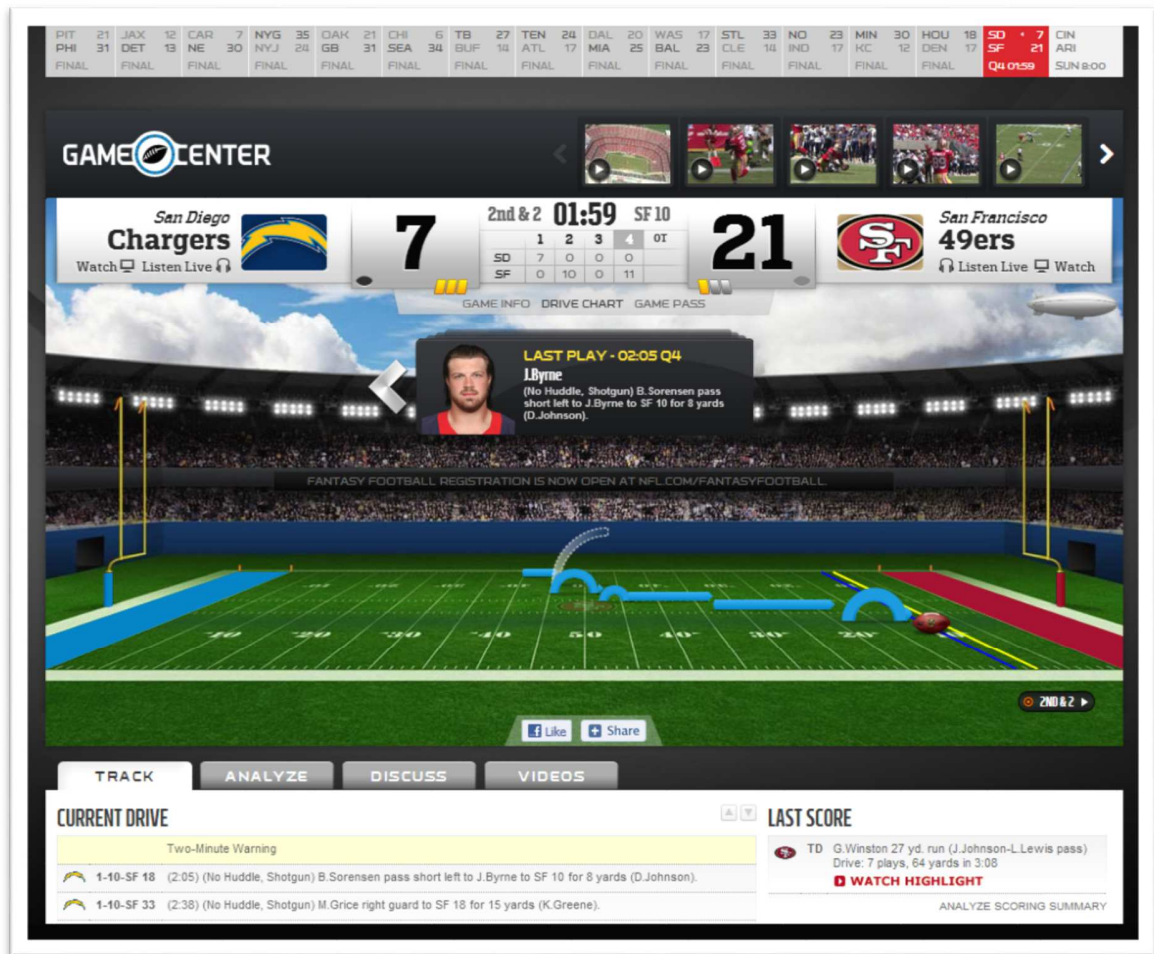


Figura 8 – Interface do site NFL.com usada aquando do jogo entre os San Diego Chargers e os San Francisco 49ers.

Tendo em conta a importância assumida por este desporto no país, é natural que a interface seja bastante evoluída com uma grande interatividade, dinâmica, extremamente visual, agradável e muito prática. O utilizador consegue recolher informação muito rapidamente dos factos mais importantes do jogo. No topo, encontra-se a informação sobre as equipas que disputam a partida, com o visitante do lado esquerdo e o visitado do lado direito, o resultado destacado por dois grandes números, o período e o tempo de jogo. Para além disso, por baixo do tempo aparecem os quatro períodos no qual se divide a partida e os pontos conseguidos por cada equipa em cada um dos mesmos. A posse de bola é representada pela bola oval que se encontra ao pé dos pontos de cada equipa. No exemplo dado, pode ver-se que os *San Diego Chargers* possuem a bola no momento da captura. Também junto do marcador da partida, podem ver-se três retângulos que simbolizam o

número de descontos de tempo restantes, 3 no dos visitantes e 1 para os visitados. Por baixo, pode ver-se uma visualização gráfica de um campo de futebol americano, tal e qual como ele é na realidade. Neste bloco informativo pode rever-se a última sequência de jogadas onde as setas junto ao relvado representam jogadas de corrida e pelo chão (*ground play*) e setas em curva representam jogadas de passe (*pass play*). A transparente é simbolizado um passe não concretizado. A bola e linha amarela representam o local onde está a bola naquele momento do jogo.

No rodapé da interface apresentam-se dados mais detalhados do encontro dando-se ao utilizador a oportunidade de escolher entre as opções “*Track*”, “*Analyse*”, “*Discuss*” e “*Videos*”. Selecionando a opção “*Track*” (Anexo 71), o utilizador pode ver um relato escrito das últimas jogadas, os jogadores com as melhores estatísticas e ainda as estatísticas da equipa. A opção “*Analyse*” (Anexo 72) permite ao utilizador ver uma análise detalhada de todos os intervenientes da partida. No exemplo fornecido pode perceber-se que Colin Kaepernick, *QuarterBack* dos San Francisco, jogador que comanda a equipa ofensivamente e que normalmente realiza os passe pelo ar, fez 12 tentativas de passe (CP) em que 6 deles foram completados (AT) para um total de 59 jardas (YDS). Para além disso, pode ver-se também que o jogador, até ao momento, tinha 0 *TouchDowns* (TD) e 0 interceções (INT).

Ainda nesta opção, do lado direito da imagem, podem observar-se as jogadas que deram pontos em “*Scoring Summary*” com a possibilidade de visualização de vídeos das mesmas, ainda durante o decorrer da partida. Também é permitido ao utilizador ler um relato escrito do jogo, em “*Play-by-play*” e perceber como se desenrolaram as jogadas anteriores.

A opção “*Discussion*” (Anexo 73) fornece ao utilizador a possibilidade de comentar via Facebook ou mesmo com o *hashtag* do jogo no Twitter. No anexo 74 pode ver-se a última opção, “*Videos*”, onde o utilizador tem acesso às jogadas mais importantes ou curiosas do encontro.

No dia posterior ao encontro, o site oferece ao utilizador vídeos com resumo do jogo, *highlights* e ainda um resumo escrito, “*quick take*”, do jogo ou um longo texto descritivo do jogo, “*Full Story*”, como se pode ver pelo anexo 75.

Considerações Finais

A evolução digital tem permitido que os conteúdos audiovisuais se tornem completamente independentes dos suportes e dos canais de distribuição, fazendo com que estes se tornem acessíveis através de uma variedade imensa de dispositivos ou plataformas. Há, hoje em dia, uma enorme diversidade de fontes de informação e de conteúdos que, aliados à proliferação da tecnologia digital, consequência direta da sua ubiquidade, acabam por se tornar um motivo suplementar para que os jornalistas facilitem o acesso dos utilizadores a diversos conteúdos. A ubiquidade, ponto fundamental do desenvolvimento no acesso à informação, acabou por surgir numa resposta da sociedade à falta de mecanismos de uma gestão informativa cada vez mais rápida e de maior processamento e que permitisse aos utilizadores passar de um estado de acesso para um estado de uso e apropriação efetiva.

O jornalismo *online* terá necessariamente de recorrer à tecnologia das bases de dados como especificidade efetiva que o distinguirá do jornalismo realizado através dos restantes meios. Esta característica irá conferir-lhe maior rigor e objetividade e permitirá criar uma enorme quantidade de informação noticiável adicional. Para além disso, permitirá também a criação de conteúdos direcionados aos interesses de cada um dos utilizadores através da permissão de procura por dados-chaves ao utilizador comum. Fica em aberto a tarefa de investigação e experimentação de novas formas de informação e de conteúdos jornalísticos que o desenvolvimento digital têm tornado possível.

Os três jornais desportivos portugueses demonstram um claro atraso de desenvolvimento no que concerne à oferta de conteúdos relacionados com a transmissão de partidas desportivas em direto. Como foi mencionado anteriormente, a imprensa *online* não pode, de maneira alguma, tentar suplantar a televisão na tarefa imediata de informar acerca dos acontecimentos das partidas desportivas. Pode, porém, acrescentar matéria noticiosa pertinente e possibilitar o acompanhamento das incidências de cada desporto a qualquer altura da realização do mesmo.

Apesar do presente relatório se debruçar maioritariamente sobre o futebol, o tão aclamado “desporto-rei”, isso não limita a forma que cada modalidade desportiva, com as suas características específicas, possa ser pensado da mesma maneira. É necessário identificar quais as principais informações a transmitir e a melhor forma de o fazer para que o público possa ter acesso imediato

à informação mais importante a cada momento. Posto isto, é também importante descobrir qual a informação adicional que pode ser criada a partir daquilo que é oferecido durante uma partida desportiva.

Vários são os exemplos internacionais que os *media* portugueses têm seguido ao longo da história. Urge que *Record*, *A Bola* e *O Jogo* analisem o cenário internacional dos *media* desportivos e que possam desenvolver-se de modo a pautar pela originalidade e pelo bom trabalho.

Apesar de tudo, a presente discussão não se pode revelar apenas dentro de um discurso de “bom” ou “mau” ou “aquilo que é correto fazer” e “aquilo que não se deve fazer”. A informação diária é imensa e são vários os conteúdos relatáveis dentro de uma partida desportiva de uma modalidade específica. A discussão deve fazer-se tendo em conta aquilo que os *media* e os veiculadores da informação acharem mais pertinente e necessário apresentar, tendo em conta também as possibilidades oferecidas pelos sistemas digitais e pela tecnologia atual e os interesses dos utilizadores que recorrem às várias interfaces apresentadas de modo a aprofundar os seus conhecimentos.

Para além disso, é necessário destacar que para além de criar informação adicional de acesso imediato ao utilizador, aquando da realização de uma partida desportiva, as atuais interfaces devem servir também como base de dados. Ou seja, a informação recolhida pré, durante e pós-jogo desportivo fica disponibilizada para acesso a qualquer momento independentemente do período temporal já percorrido. Esta acaba por ser uma vantagem evidente da imprensa online ao conseguir facultar informações com uma facilidade não conseguida pela televisão ou pela rádio.

Bibliografia

AMADORI, R., MARQUES, M.G. (2009). *A instantaneidade e a construção da notícia no jornalismo online*. XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste/ Comunicação Multimídia, p. 2. Brasil.

BARBEIRO, H., RANGEL, P. (2006). *Manual do jornalismo desportivo*, 1ª edição, São Paulo, Contexto.

BARBOSA, S., SEIXAS, L. (2013). *Jornalismo e dispositivos móveis: percepções, usos e tendências*. In: Barbosa, S; Mielniczuk, L. (Orgs.). *Jornalismo e Tecnologias Móveis*. Covilhã: Livros LabCOM.

BARBOSA, S. (2007). *Jornalismo Digital de Terceira Geração*. Livros LabCOM. Covilhã, Universidade da Beira Interior.

BARBOSA, S. (2007). *Jornalismo Digital em Base de Dados (JDBD) - Um paradigma para produtos jornalísticos digitais dinâmicos*. Tese de Doutoramento. PósCOM/UFBA. [Disponível em: http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/tese_suzana_barbosa.pdf].

BARBOSA, S. (2008). *Modelo Jornalismo Digital em Base de Dados (JDBD) em Interação com a Convergência Jornalística*. In: *Textual & Visual Media*. Revista de la Sociedad Española de Periodística. V.1. p: 87-106.

BARBOSA, S. (2009). *Convergência jornalística em curso: as iniciativas para integração de redações no Brasil*. Ed. PUC-Rio: Editora Sulina. p.35-55. Rio de Janeiro.

BARNEY, R.K., WENN, S.R. and MARTYN, S.G. (2002) *Selling the Five Rings: The International Olympic Committee and the Rise of Olympic Commercialism*. Salt Lake City: The University of Utah Press.

BASTOS, H. (2010). *Origens e Evolução do Ciberjornalismo em Portugal: Os Primeiros Quinze Anos (1995-2010)*. Porto: Edições Afrontamento.

BASTOS, H. (2011). *Ciberjornalistas em Portugal: Práticas, Papéis e Ética*. Lisboa: Livros Horizonte.

BOYLE, R. (2013). *Reflections on Communication and Sport: On Journalism and Digital Culture*. *Communication & Sport* 2013, Nº1. [Disponível em: <http://com.sagepub.com/content/1/1-2/88>].

CANAVILHAS, J. (2009). *Contenidos informativos para m3viles: estudio de aplicaciones para iPhone*. *Revista Textual & Visual Media*, 2, p.61-80. Madrid.

CANAVILHAS, J. (org.). (2013). *Not3cias e Mobilidade - O jornalismo na era dos dispositivos m3veis*. Livros LabCOM, Universidade da Beira Interior, Covilh3.

CARNAP, R. (2003). *The logical Structure of the World*. Chicago: Open Curt (tradu33o de Rolf A. George).

CASTELLS, M. (1999). *A era da informa33o: economia, sociedade e cultura - A sociedade em rede* (vol. 1). S3o Paulo: Paz e Terra.

CASTELLS, M. (2001). *La Gal3xia Internet*. Barcelona: Aret3.

COELHO, J., TIESLER, N. (2006). *O paradoxo do futebol portugu3s: a omnipresen3a do futebol e a aus3ncia de espectadores dos est3dios*. In: *An3lise Social*, vol. XLI (179), pp. 519-551.

COELHO, P. V. (2006). *Jornalismo Esportivo*, 3ª edi33o, S3o Paulo, Contexto.

HUTCHINS, B., ROWE, D. (2010). *Reconfiguring Media Sport for the Online World: An Inquiry Into "Sports News and Digital Media*, *International Journal of Communication* 4.

IOAKIMIDIS, M. (2007). *Playing the Web Game Well: Five Ways to Win*. Marketing Bulletin, No. 18, Commentary 1.

JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

LEVY, P. (1999). *Cyberculture*. Coleção Trans, Editora 34. São Paulo.

LOPEZ, X., GAGO, M., PEREIRA, X. (2003). *Arquitectura de la información*. In Diaz, N., Salaverria, R. (2003). *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona, Ariel.

MACHADO, E. *A Base de Dados como espaço de composição multimídia*. In: BARBOSA, S. (2007). *Jornalismo Digital de Terceira Geração*. Livros LabCOM. Covilhã, Universidade da Beira Interior.

MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos médios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós comunicación.

MARTINS, H. (2008). *Imprensa Desportiva: Uma Análise Comparativa entre Portugal, Espanha e Itália*. Dissertação de Mestrado.

MIELNICZUK, L. (2003). *Jornalismo na Web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual*. Tese de Doutoramento. PósCOM/UFBA. [Disponível em: http://www.poscom.ufba.br/arquivos/Poscom-Producao_Cientifica-Luciana_Mielniczuk.pdf].

MURAD, A., *Oportunidades e desafios para o Jornalismo na Internet*, disponível em www.bocc.ubi.pt, [Acedido a 15 de outubro de 2013].

PUCCININ, F. (2003). *Jornalismo Online e prática profissional: questionamentos sobre a apuração e edição de notícias para web*. Teorias normativas e impacto das novas tecnologias. [Disponível em: <http://www.ca.ubi.pt/~webjornalismo/sections.php?op=viewarticle&artid=73>].

ROSENSTIEL, T., KOVACH, B. (2005). *Os Elementos do Jornalismo*. Coleção Comunicação, Porto Editora, p.5.

ROWE, D. (2008). *Sport, Culture and the Media*, 2ª edição, Inglaterra, Open University.

SAUSURRE, F. (1999). *Curso de Linguística Geral*. Coleção Nova Enciclopédia, Dom Quixote.

SCOLARI, C. (2004). *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

SHEKAR, N. (2005). *Sports Journalism: going against the grain*, In: N. Rajan (ed.) *Practising Journalism: Values, Constraints, Implications*, New Delhi, Thousand Oaks, London: SAGE Publications.

SILVA, L., Oliveira L. (1999). *Globalização das redes de comunicação: uma reflexão sobre as implicações cognitivas e sociais*, in: ALVES, José Augusto, CAMPOS, Pedro e BRITO, P. (1999). *O Futuro da Internet – Estado da arte e tendências de evolução*, Lisboa: Centro Atlântico, 53-63.

SOUSA, J. (2013). *Convergência Jornalística: O caso das reportagens Visão Portugal*. Dissertação de Mestrado, Universidade da Beira Interior.

TSOUMITA, S. (2013). *Sports Television Programming: Content Selection, Strategies and Decision Making. A comparative study of the UK and Greek markets*. A Thesis submitted in fulfillment of the requirements for the PhD Degree at the University of Stirling.

WOLF, M. (2006). *Teorias da Comunicação*. Coleção Textos de Apoio, Editorial Presença.

WUNSCH, C. (2000). *Die Nachrichtenwert-Theorie: Wie Ereignisse zu Nachrichten werden* (*The News Values Theory: How events become news*), part of the seminar “Massenmedien und Politik” (*Mass Media and Politics*), University of Leipzig.

Os jogos em direto na imprensa online

Análise à forma como os três jornais desportivos realizam os relatos de partidas desportivas em direto

*Jornalismo desportivo em Portugal - Mito ou futebol? . (11 de março de 2010). Blog
Jornalismo Especializado. [Disponível em:
<http://jornalismoespecializado.blogs.sapo.pt/5492.html>].*

Leitura Adicional:

Controlinveste, Media Kit – O Jogo

[Disponível em <http://www.controlinvesteconteudos.pt/storage/ng2327311.pdf>].

Os jogos em direto na imprensa online

Análise à forma como os três jornais desportivos realizam os relatos de partidas desportivas em direto

ANEXOS

Anexo I – Diário de Bordo

NOTA PRÉVIA:

Por falta de necessidade de apoio na elaboração do jornal impresso, procurei, em certos momentos, ajudar a secção do online. Este trabalho diário nem sempre foi registado, podendo existir dias em que conste apenas uma breve ou recolhas de informação para utilização posterior. Durante o estágio, uma vez que apanhou a *silly season*, houve dias em que o trabalho foi escasso.

22 de julho

- Início do estágio;
- Chegada à redação do jornal O JOGO, no Porto, onde me foi indicada a secção do jornal na qual realizaria o estágio;
- Por falta de disponibilidade do subeditor das modalidades, Rui Guimarães, devido a um furo jornalístico relacionado com a aquisição de um jogador para a equipa de andebol do FC Porto, foi-me dada a possibilidade de integrar a equipa do Online. Uma vez que estava a começar, não houve exigências em termos de temas ou tempo;
- Realização de três notícias para a edição Online: carta de despedida do médio Thiago ao FC Barcelona, cancelamento da suspensão da FIFA aos Camarões e interesse do Arsenal do Luís Suarez;

23 de julho

- Breve sobre andebol. Os adversários europeus do SL Benfica e do Sporting CP. Explicação acerca de como condensar uma grande quantidade de informação num curto texto e as peculiaridades dos títulos e das legendas (pág. 32);
- Ajuda na elaboração de uma tabela com o plantel da equipa de andebol do FC Porto com variáveis como nome, idade, posição, peso, altura e clube anterior (pág. 32);

24 de julho

- Primeira saída de campo sozinho para a realização de uma pequena reportagem sobre o Europeu universitário de voleibol de praia que se realizava em Matosinhos, na praia do edifício transparente. Acompanhamento do resto da competição (pág. 31);
- Breve sobre os Europeus de juniores de natação (preterida por falta de espaço);

25 de julho

- Acompanhamento do Europeu universitário de voleibol de praia e entrevista ao presidente da Federação Académica do Desporto Universitário (FADU), Bruno Barracosa, acerca da importância daquele evento para o desporto nacional e para a promoção da universidade do Porto (pág. 31);
- Breve sobre o Campeonato europeu de Finn e os Mundiais de Optimist e 420. Esta notícia exigiu um cuidado e uma atenção especiais devido ao total desconhecimento do desporto náutico (pág. 34);

26 de julho

- Notícia sobre a apresentação da equipa de hóquei do Sporting Clube de Tomar para a época 2013/2014 (preterida por falta de espaço);
- Notícia sobre o Europeu universitário de voleibol de praia com criação de tabela com os jogos do dia (pág. 34);
- Breve sobre o 15.º lugar alcançado por Cristina Valente no duatlo, nos Jogos Mundiais de Cali (pág. 31);
- Breves sobre o Mundial de atletismo IPC 2013 e a conquista de três medalhas por parte de atletas portuguesas e os resultados nacionais no Mundial de 420, vela (pág.34);

27 de julho

- Notícia sobre o último dia de competição no Europeu universitário de voleibol de praia e referência à entrega de prémios e à cerimónia de encerramento (pág. 36);
- Breves sobre os resultados portugueses no Campeonato europeu de Finn e nos Mundiais de Optimist e 420 (pág. 36);

30 de julho

- Breve sobre a partida da seleção nacional feminina de juniores A para o Campeonato europeu sub-19 de andebol (pág. 34);

31 de julho

- Realização de uma notícia sem qualquer apoio para avaliar e registar a evolução desde o início do estágio. Apoio com notícia lançada pela LUSA sobre a participação de alguns atletas no Mundial de esgrima sem qualquer apoio federativo devido a cortes impostos pelo Instituto Português do Desporto e Juventude (IPDJ) (pág. 35);

1 de agosto

- Notícia sobre a fase final de andebol de praia. Uma vez que o desporto é desconhecido em Portugal, foi necessário procurar informações que permitissem colmatar as mínimas informações que o jornal possuía sobre a data e o local de realização desta mesma fase final (pág. 33);

- Breve sobre o Campeonato da Europa sub-19 de andebol e a participação da seleção nacional feminina de juniores A (pág.33);

2 de agosto

- Breve sobre surdolímpiadas e a conquista da medalha de prata por parte da atleta portuguesa Joana Pratas. Para a elaboração desta notícia houve uma procura exaustiva acerca do desporto olímpico para deficientes e o historial português nas diversas competições (pág. 31);

- Dia de regresso ao trabalho do orientador Carlos Flório. Conversa acerca do trabalho já realizado, das expectativas e das faculdades apreendidas durante os anos de estudo na FLUC. Discussão acerca do possível tema para desenvolvimento no relatório de estágio;

3 de agosto

- Depois de uma conversa do orientador Carlos Flório com o chefe de redação adjunto João Araújo, disponibilizei-me para fazer um vídeo com os treinos de Filipe Cardoso para a Volta a Portugal, uma vez que o único jornalista responsável pela edição de vídeo estava de férias. Uma vez que o único computador da redação que possuía o respetivo software estava

bloqueado com a password do tal jornalista, pedi para me ausentar para que pudesse tratar da realização do vídeo em casa, em computador próprio.

4 de agosto

- Breves sobre ciclismo e voleibol de praia;
- Participação na feitura do suplemento “Volta a Portugal” que saiu com o jornal OJOGO no dia 7, dia de início da prova. Introdução do nome das equipas, membros e delegados e partilha de opiniões acerca do melhor visual das páginas;

7 a 18 de agosto

- Responsável pela introdução dos resultados e classificações das etapas da 75.^a Volta a Portugal em bicicleta e definição dos locais importantes para assinalar no mapa da etapa do dia seguinte;

12 de agosto

- Desenvolvimento de notícias sobre Fórmula 1 para a edição Online do jornal. Uma vez que o conhecimento acerca deste desporto é escasso, tal exigiu uma grande pesquisa para comprovar e alinhar factos;

13 de agosto

- Notícia sobre a preparação e estágio da seleção nacional para o Campeonato do Mundo de hóquei em patins que se realizou em Angola, com datas dos jogos de preparação e local de realização do estágio (pág. 30);

14 de agosto

- A pedido do subeditor da secção de modalidades, Rui Guimarães, foram escritas três notícias para “teste” e para registo da evolução até ao momento. Estas três notícias não tinham tema nem tamanho definidos;

23 de agosto

- Breve sobre o regresso do havaiano Garrett McNamara ao canhão da Nazaré, onde tem estado desde 2010, uma vez que faz parte do projeto Zon North Canyon Show (pág. 34);

- Breve sobre o Campeonato mundial de juniores de natação que decorreram no Dubai (pág. 34);
- Contribuição com notícias sobre os resultados do dia de golfe para a edição Online;

24 de agosto

- Breve sobre a participação de Luciana Diniz, Maria Frutuoso de Melo e Luís Sabino Gonçalves no Europeu de saltos de obstáculos. A equitação e todo o desporto envolvente representavam um completo desconhecido, houve necessidade da minha parte de conhecer um pouco mais acerca dos protagonistas e de todo o seu historial;
- Breve sobre a eliminação de Rui Machado nas meias-finais do *future* de Poznan, na Polónia, um torneio organizado pela *International Tennis Federation*;
- Breve sobre o apuramento de Michelle Brito e Maria João Koehler e a entrada direta de João Sousa para a 1.^a ronda do quadro principal do US Open;
- Todas as notícias acabaram por ser preteridas devido à necessidade de cedência de uma página por parte da secção de modalidades;

25 de agosto

- Elaboração de uma notícia para rodapé sobre a participação de João Pereira no Triatlo de Estocolmo, penúltima prova do circuito mundial, e a participação portuguesa na ronda final. Esta notícia foi depois transformada para integrar a edição Online (pág. 45);
- Notícia para rodapé sobre a participação portuguesa no Mundial de judo que decorreu no Rio de Janeiro (pág. 44);
- Notícia em exclusivo para a edição Online sobre a vitória de Pedro Fraga na eliminatória de Skiff e consequente qualificação para os quartos-de-final do Campeonato do mundo de vela em Chungju, Coreia do Sul;

26 de agosto

- Notícia sobre Fórmula 1 e a possibilidade do regresso do México ao panorama internacional da competição (pág. 33);

27 de agosto

- Notícia sobre o 24.º aniversário da primeira medalha ganha pela seleção nacional em canoagem (pág. 35);

29 de agosto

- Notícia para cabeceira sobre o ultramaratonista Carlos Sá e a sua participação no Ultra Trail do Monte Branco, a prova rainha das ultramaratonas na Europa. Tendo em conta que Carlos Sá tinha sido um completo desconhecido até à vitória na *Badwater* nos Estados Unidos, a elaboração da notícia exigiu um grande trabalho de pesquisa e cruzamento de dados (pág. 35);

- Notícia para cabeceira sobre os resultados portugueses no Campeonato do mundo de judo no Rio de Janeiro (pág.32);

30 de agosto

- Breve sobre universíadas e sobre a brilhante prestação de Célio Dias no Mundial de judo no Rio de Janeiro, assumindo-se como a nova “coqueluche” da modalidade;

3 de setembro

- Primeiro telefonema realizado durante o estágio. O visado foi o Eng. Gilberto Borges, presidente da secção autónoma de hóquei em patins do Sporting CP, para que este me transmitisse a informação sobre o jogo entre o seu clube e a seleção de Angola que estagiou em Portugal na preparação para o campeonato do mundo da modalidade. Foram requeridas informações sobre o resultado, os marcadores e a marcha do marcador para escrever uma breve (pág. 33);

6 de setembro

- Notícia para cabeceira sobre a Taça América. Como requerido pelo meu orientador, Carlos Flório, e uma vez que a jornalista Paula Martins estava em Angola a acompanhar a seleção portuguesa, eu fui o jornalista destacado para esta competição. Assim, houve uma grande preocupação da minha parte em corresponder com a confiança e em realizar um bom trabalho. Para tal, realizei uma exaustiva pesquisa sobre a história da competição, os

vencedores, os barcos que seriam usados e as suas características, entre outras informações (pág. 30);

7 de setembro

- Saída de campo para assistir ao primeiro jogo da época da equipa de andebol do FC Porto, frente à AA Avanca, acompanhado pelo António Ferreira. Uma vez que era a primeira vez que observava um jogo desta modalidade, tornou-se complicado acompanhar e tirar as devidas notas ao mesmo tempo, competências que acabei por desenvolver mais tarde, uma vez que adquiri uma noção daquilo que é importante e do que não é. Depois do jogo, realizei, sempre acompanhado, a habitual *flash-interview* com os treinadores de ambas as formações;

8 de setembro

- Notícia para cabeceira sobre resultados da Taça América (pág. 34), breves e revista de imprensa sobre a vitória de Tóquio para a organização dos Jogos Olímpicos de 2020 (pá. 32);

9 de setembro

- Notícia para cabeceira sobre dia de descanso da Taça América (pág. 32);
- Notícia sobre a possibilidade de Barcelona avançar com uma candidatura de organização dos Jogos Olímpicos de inverno para 2022 (pág. 35);
- Notícia sobre a possibilidade de Félix da Costa ingressar a Toro Rosso (pág. 34);

10 de setembro

- Saída de campo para acompanhar a jornalista Paula Martins na apresentação da equipa de natação do Futebol Clube do Porto para a época 2013/14;
- Notícia sobre os resultados da Taça América para rodapé (pág. 34);
- Notícia para cabeceira sobre o prémio “150 anos Pierre de Coubertin, Desporto Como Escola de Vida” atribuído pelo Comité Olímpico Internacional à Câmara Municipal do Seixal (pág. 30);

11 de setembro

- Notícia para cabeceira sobre o regresso da modalidade de ténis de mesa ao Clube de Propaganda da Natação (CPN). Uma vez que a modalidade já foi o grande destaque deste histórico clube fundado em 1941, chegando até a formar campeões nacionais antes da extinção da secção, foi-me pedido que contactasse o presidente, Dr. Paulo Sousa, para declarações. Como me foi permitido sair mal acabei o trabalho, apenas no dia seguinte reparei que tinham eliminado a breve que ficaria ao pé do texto que elaborei e tinham adicionado uma fotografia ao texto, fotografia essa que pouco ou nada combinava com a matéria escrita (pág. 31);
- Notícia para cabeceira sobre os resultados da Taça América (pág.35);

12 de setembro

- Breves sobre a Taça América (pág. 34), a Supertaça de Andebol (pág. 34) e a Corrida do Tejo (pág. 33) que marcava o regresso da triatleta Vanessa Fernandes às maratonas, depois de um longo afastamento;

13 de setembro

- Breve sobre a última competição do circuito mundial de triatlo que contou com presença lusa (pág. 32);
- Breve sobre o sorteio do Grande Prix de Rijeka, competição de judo (pág. 29);

14 de setembro

- Saída de campo para ir ao Dragão Caixa assistir ao jogo entre FC Porto e Sporting CP, da 2.^a jornada da Andebol 1. A evolução em relação ao último jogo no que concerne ao registo de eventos durante o jogo foi bastante perceptível. Acompanhamento ao jornalista António Ferreira na realização da *flash interview*;

18 de setembro

- Acompanhamento via televisão do jogo entre as formações do SL Benfica e o FC Porto para realizar o direto na edição Online. Este tipo de trabalho requereu alguma aprendizagem de alguns comandos a utilizar para a introdução de golos, cartões ou mesmo tempo de jogo mas as dificuldades iniciais foram prontamente ultrapassadas;

- Notícia sobre os resultados da Taça América (pág. 32);

19 de setembro

- Notícia para a edição Online sobre as declarações do patrão da Fórmula 1, Bernie Ecclestone, acerca do alegado vício de Kimi Raikkonen com o álcool.

- Notícia sobre os resultados da Taça América (pág. 20);

20 de setembro

- Notícia sobre os resultados da Taça América (pág. 34);

21 de setembro

- Breves sobre os resultados da Taça América, as prestações portuguesas na vela (pág. 36) e no judo (pág. 33) e sobre o Torneio das Vindimas, em Lamego, (pág. 34) com preenchimento de fichas de jogo;

22 de setembro

- Acompanhamento da transmissão televisiva do jogo entre as formações do FC Porto e o Kolding, da Dinamarca, em jogo a contar para a Liga dos Campeões de andebol, e realização do direto do mesmo jogo na edição Online do jornal.

- Visionamento em direto do jogo entre as formações de Portugal e Chile para o Campeonato do mundo de hóquei em patins em Angola e imediata atualização na edição online do jornal.

- Breve sobre judo (pág. 32);

23 de setembro

- Deslocação matinal a Gaia para assistir à cerimónia de abertura do 19.º Campeonato europeu de juniores de Taekwondo e elaboração de uma notícia exclusiva do jornal (pág. 32);

- Notícia sobre os resultados da Taça América (pág. 35);

24 de setembro

- Notícia para cabeceira sobre o desenvolvimento da Taça América e a improvável recuperação inédita encetada pela equipa norte-americana Oracle, defensora do troféu. Por falta de espaço e por decisão editorial, a notícia acabou por perder relevância e por se transformar numa simples breve (pág.34);

25 de setembro

- Notícia sobre a última regata da Taça América que acabou por coroar a equipa defensora norte-americana Oracle como a vencedora da edição (pág. 31);
- Preenchimento de fichas de jogo de jogos de andebol;
- Saída de campo ao Dragão Caixa para efetuar a antevisão do jogo do FC Porto contra o Kielce, para a Liga dos Campeões de andebol, que contou com a presença do treinador adjunto Ricardo Costa e o jogador Wilson Davyes (pág. 34 do dia 27);
- Notícia sobre a estreia da Liga dos Campeões de andebol no Dragão Caixa (pág. 30);
- Notícia sobre a Gamebox Modalidades. Uma notícia que me custou a escrever devido à intencional publicidade (pág. 30);

2 de outubro

- Acompanhamento do jogo do FC Porto contra o Sp. Horta a contar para a 5.ª jornada do campeonato nacional de andebol e posterior preenchimento das fichas de jogo;

5 de outubro

- Acompanhamento do jogo entre SL Benfica e Águas Santas para o campeonato de andebol e posterior preenchimento da ficha de jogo;

6 de outubro

- Acompanhamento e imediata elaboração de notícia para a edição Online sobre o primeiro jogo da formação de Portugal no Mundial sub-20 de hóquei em patins, na Colômbia, frente à congénere da África do Sul;
- Notícia sobre os resultados lusos na vela (pág. 32);

7 de outubro

- Breve sobre a tomada de posse dos novos órgãos sociais da Comissão de Atletas Olímpicos (pág. 32);
- Notícia sobre a prestação e os resultados portugueses no Campeonato da Europa de ténis de mesa (pág. 32);
- Notícia sobre a participação portuguesa no Europeu de jovens de xadrez (pág. 34);

8 de outubro

- Notícia sobre a passagem da seleção portuguesa aos quartos de final do Mundial sub-20 de hóquei em patins (pág.31);
- Duas notícias sobre ténis de mesa. As participações lusas no Europeu que decorria na Áustria (pág. 33) e a organização portuguesa do Europeu em 2014 (pág. 33);

9 de outubro

- Saída de campo para efetuar a antevisão do jogo entre a formação do FC Porto e o THW Kiel, em jogo a contar para a Liga dos Campeões de andebol. Esta conferência de imprensa contou com a presença de Hugo Laurentino e Tiago Rocha e deu origem a duas notícias de grande destaque numa página (pág. 33);

10 de outubro

- Ajuda na elaboração da notícia de antevisão à visita do THW Kiel ao Dragão Caixa, com recolha de várias informações (pág. 31);
- Breve sobre o local e data da Supertaça de hóquei em patins (pág. 33);

11 de outubro

- Depois de uma pequena conversa com o orientador, fui desafiado a ir ainda mais além e a entrevistar o treinador do THW Kiel. Esta entrevista foi realizada apenas entre mim e Alfred Gislason e decorreu toda em inglês, acabando mais tarde por ser livremente traduzida por mim e dando origem a uma notícia de página inteira (pág. 30);

16 de outubro

- Notícia sobre a campeã nacional de triatlo, Ana Santos, e a sua vontade de marcar presença nos Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro, em 2016 (pág. 34);
- Elaboração de uma notícia para o rodapé da página sobre a participação de Elisabete Jacinto no Rali de Marrocos (pág. 32);

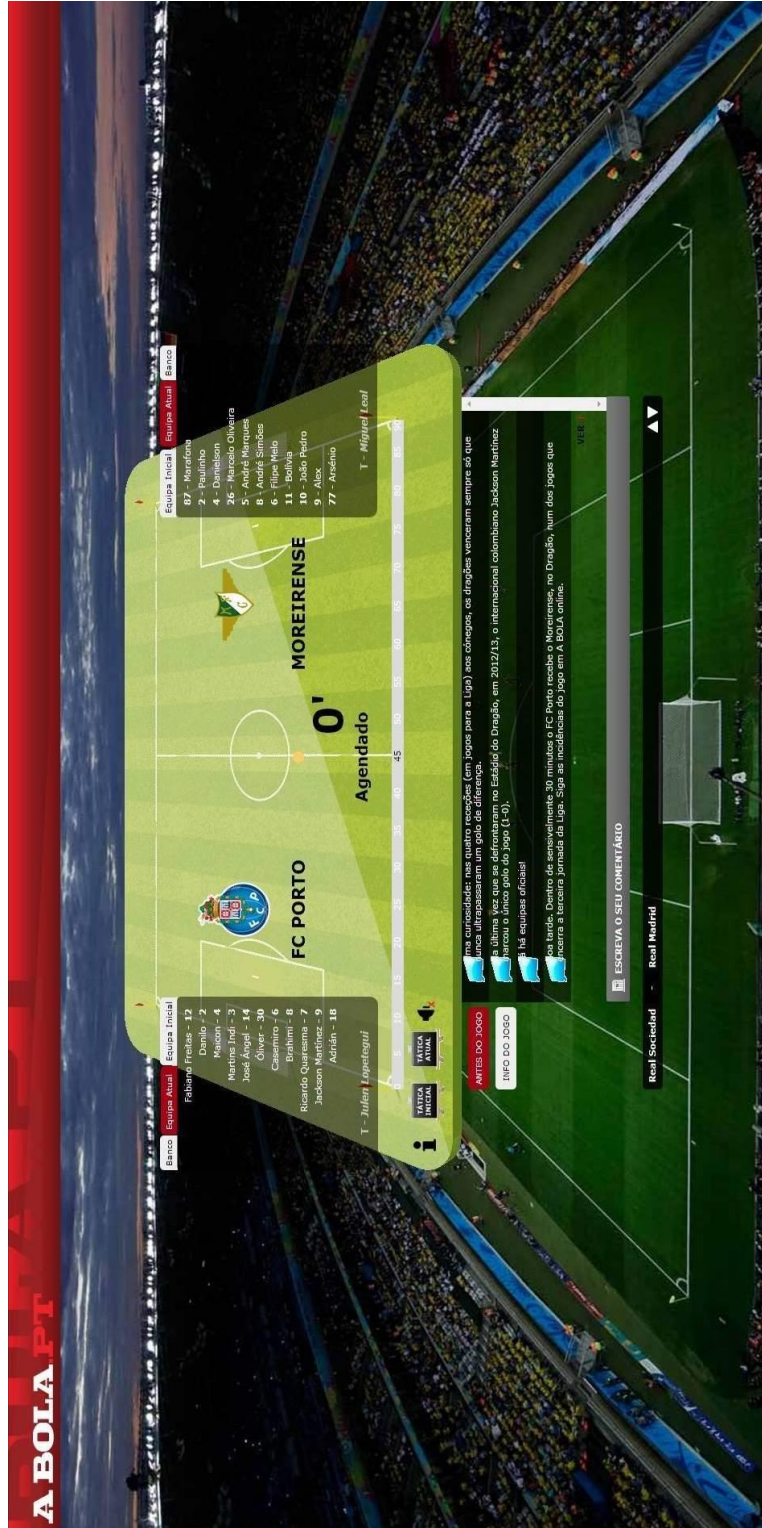
17 de outubro

- Saída de campo para marcar presença na conferência de imprensa de antevisão ao jogo de andebol entre FC Porto e o Dunquerque, para a Liga dos Campeões com integração numa notícia de página inteira (pág. 34);

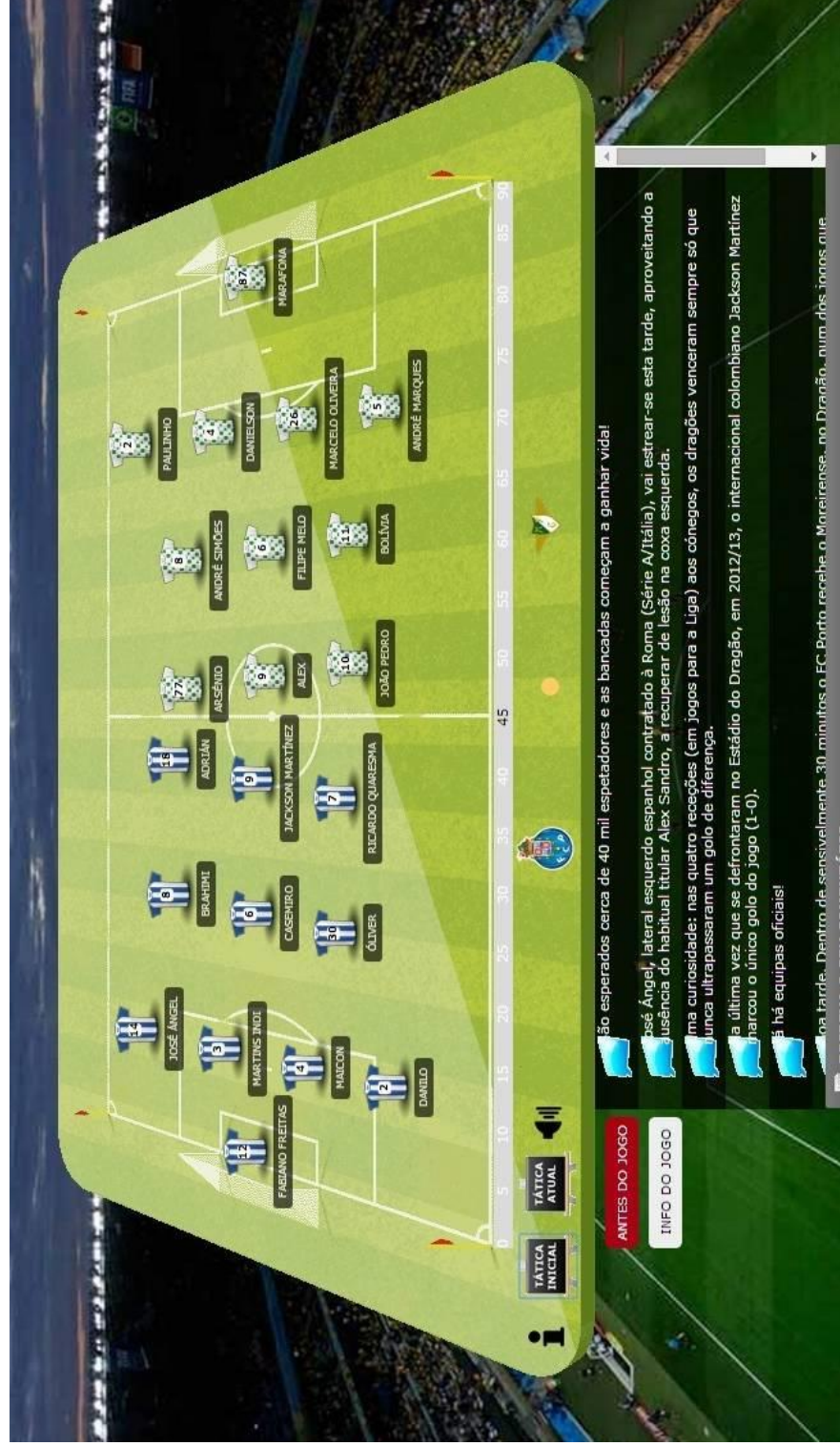
18 de outubro

- Este foi aquele que considero ter sido o meu melhor dia de estágio. Neste dia, desloquei-me com o António Ferreira ao Dragão Caixa para entrevistar o jogador nº 88 do FC Porto, Mick Schubert. A entrevista, apesar de realizada em inglês, tornou-se fácil e fluída. O facto de a considerar como uma grande entrevista deve-se ao facto de eu, sozinho, ter conseguido descortinar factos sobre o Mick que eram desconhecidos e que permitiram traçar o perfil do jogador e da pessoa e fugir às já tradicionais perguntas sobre o próximo adversário, a sua prestação até agora, entre outras. Esta entrevista permitiu encher duas páginas do jornal e foi bastante gabada pelos vários elementos da secção das modalidades (pág. 32 e 33);

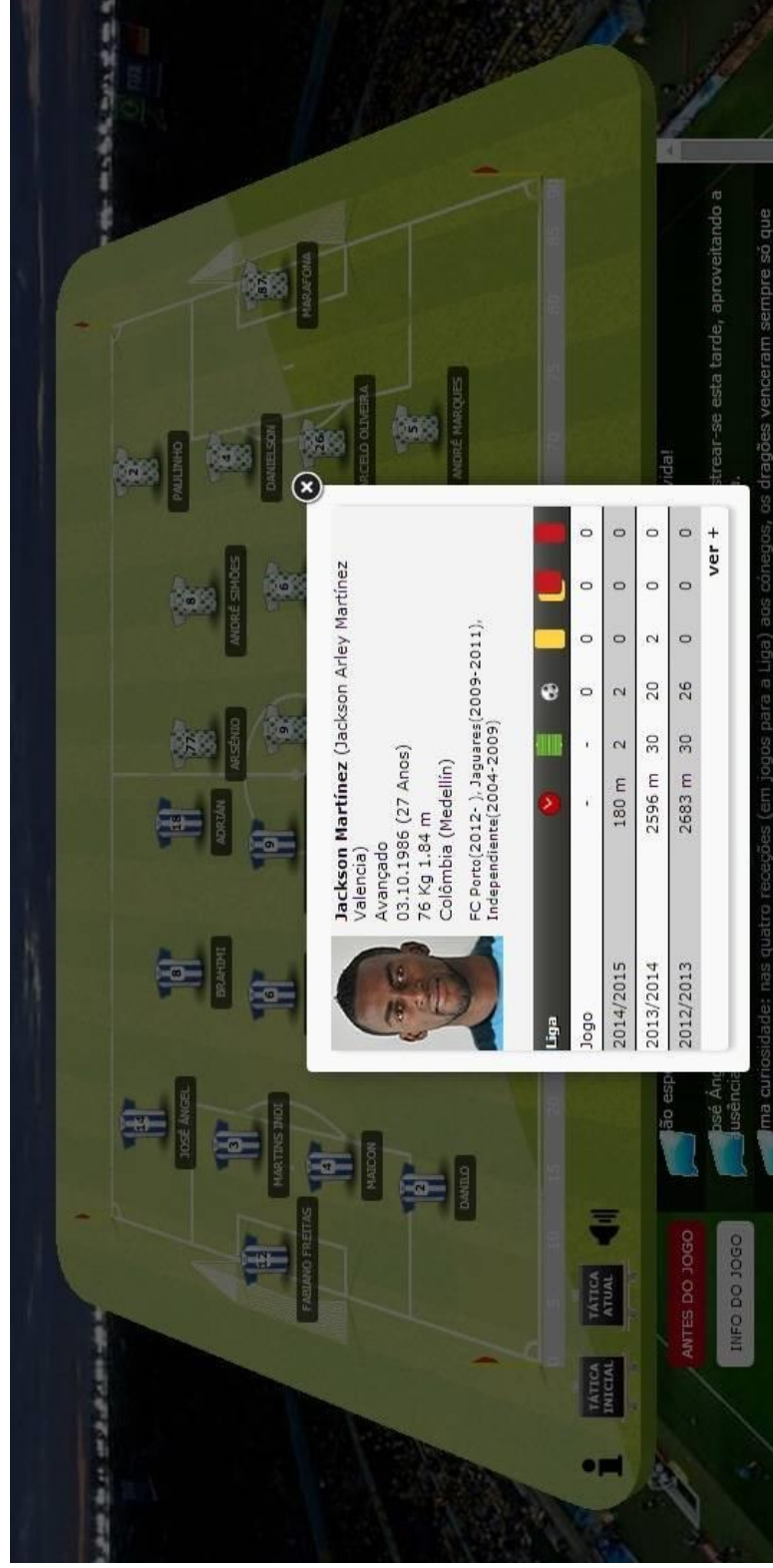
Anexo II – Interfaces dos diferentes jornais online portugueses e estrangeiros



Anexo 1 – Estrutura geral da interface do jornal A Bola;



Anexo 2 – Estrutura geral da interface do jornal *A Bola* com a opção “Tática inicial” selecionada;



Anexo 3 - Estrutura geral da interface do jornal *A Bola* com informações acerca de um jogador em particular;



Anexo 4 – Estrutura geral da interface do jornal *A Bola* com a opção “Info do Jogo” selecionada;



Anexo 5 - Estrutura geral da interface do jornal *A Bola* durante o decorrer de uma partida de futebol;

FC PORTO
 Óliver - '70
 Jackson Martínez - '82
 Jackson Martínez - '86

MOREIRENSE

HOMEM DO JOGO
 Jackson Martínez
 57 votos

3 - 0
90'
 Terminado

Equipa Final
 Fabiano Freitas - 12
 Danilo - 2
 Matcon - 4
 Martins Indi - 3
 José Ángel - 14
 Quintero - 10
 Rúben Neves - 36
 Brahimi - 8
 Herrera - 16
 Jackson Martínez - 9
 Adrián - 18
 T - Julen Lopetegui

Equipa Inicial
 87 - Marafona
 2 - Paulinho
 4 - Danielson
 26 - Marcelo Oliveira
 5 - André Marques
 8 - André Simões
 6 - Filipe Melo
 23 - Vítor Gomes
 10 - João Pedro
 20 - Cardozo
 17 - Jorge Monteiro
 T - Miguel Leal

Comentários:
 90' +3 Ponto final! O FC Porto ganhou e com toda a justiça!
 90' +3 Remate de Brahimi (FC Porto).
 89' Mas o passe fatal saiu dos pés de Adrián...
 88' Cartão Amarelo para Paulinho (Moreirense).

Menu: ANTES DO JOGO, FILME, CRÓNICA, INFO DO JOGO, HOMEM DO JOGO, FOTOS

Botão: ESCREVA O SEU COMENTÁRIO

Anexo 6 - Estrutura geral da interface do jornal *A Bola* no final de uma partida de futebol;

HOMEM DO JOGO
Jackson Martínez
 57 votos

3 - **0**
90'
 Terminado

FC PORTO
 Óliver - '70
 Jackson Martínez - '82
 Jackson Martínez - '86

MOREIRENSE

Equipa Inicial
 87 - Marafona
 2 - Paulinho
 4 - Danielson
 26 - Marcelo Oliveira
 5 - André Marques
 8 - André Simões
 6 - Filipe Melo
 23 - Vítor Gomes
 10 - João Pedro
 20 - Cardozo
 17 - Jorge Monteiro
 T - Miguel Leal

Equipa Final
 Banco

ANTES DO JOGO
 FILME
CRÓNICA
 INFO DO JOGO
 HOMEM DO JOGO
 FOTOS

Dragão lançou chammas...mas só na segunda parte
 Incontestável a vitória do FC Porto na recepção ao Moreirense, com os golos dos azuis e brancos a surgirem apenas nos últimos 20 minutos.
 Foi, aliás, a primeira vez que o FC Porto bateu, em casa, em jogos da Liga, a equipa de Moreira de Cónegos por três golos de diferença, isto porque nos quatro desafios anteriores vencera três vezes por 1-0 (2012/13, 2004/05 e 2003/04) e, em 2002/03, por 2-1.
 Jackson Martínez foi o goleador de serviço (o colombiano bisou, aos 82 e 86 minutos, respetivamente) enquanto Óliver, que saiu lesionado, abriu o ativo, aos 70 minutos.

ESCREVA O SEU COMENTÁRIO

Anexo 7 - Estrutura geral da interface do jornal *A Bola* com a opção “Crónica” selecionada;

Banco **Equipa Final** **Equipa Inicial** **Banco**

FC PORTO
 Óliver - '70
 Jackson Martínez - '82
 Jackson Martínez - '86

MOREIRENSE

HOMEM DO JOGO
 Jackson Martínez
 57 votos

3 - **0**
90'
Terminado

Equipa Inicial
 87 - Marafona
 2 - Paulinho
 4 - Danielson
 26 - Marcelo Oliveira
 5 - André Marques
 8 - André Simões
 6 - Filipe Melo
 23 - Vitor Gomes
 10 - João Pedro
 20 - Cardozo
 17 - Jorge Monteiro

Equipa Final
 Fabiano Freitas - 12
 Danilo - 2
 Maicon - 4
 Martins Indi - 3
 José Ángel - 14
 Quintero - 10
 Rúben Neves - 36
 Brahimi - 8
 Herrera - 16
 Jackson Martínez - 9
 Adrián - 18

T - Julen Lopetegui

TÁTICA INICIAL **TÁTICA FINAL**

1º Jackson Martínez **57 Votos**

2º Ricardo Quaresma **13 Votos**

3º Marafona **9 Votos**

ANTES DO JOGO
FILME
CRÓNICA
INFO DO JOGO
HOMEM DO JOGO
FOTOS

ESCREVA O SEU COMENTÁRIO

Anexo 8 - Estrutura geral da interface do jornal *A Bola* com a opção “Homem do jogo” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN

12 (QUI) 12.06.2014

13 BRA 21:00 CRO

14

15

16 (SEX) 13.06.2014

17

18 MEX 17:00 CAM

19

20 ESP 20:00 HOL

21

22

23 CHI 23:00 AUS

24

25

26 (SÁB) 14.06.2014

27

28 COL 17:00 GRE

29

30

JUL

1 URU 20:00 CRC

2

3 ING 23:00 ITA

4

5

6 (DOM) 15.06.2014

7

8 CMA 02:00 JAP

9

10

11 SUI 17:00 EQU

12

13

Por Iniciar

0 - 0

Brasil Croácia

00:00

BRA

CRO

0 15 30 45 60 75 90

Campeonato do Mundo, Grupo A Internacional

VS

21:00

Quinta, 12.06.2014

Brasil Croácia

Nishimura, Yuichi (JPN)

Arbitro

INFO JOGO TÁCTICA H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

ONZE DA CROÁCIA: Pletikosa; Srna, Corluka, Lovren e Vrsaljko; Rakitic, Modric, Kovacic e Perisic; Olic e Jelavic.

ONZE DO BRASIL: Júlio César; Dani Alves, Thiago Silva, David Luiz e Marcelo; Paulinho e Luiz Gustavo; Hulk, Oscar e Neymar; Fred

Ao som do "We are one", a música oficial deste Mundial, Jennifer López deslumbrou no centro do Itaqueirão juntamente com Cláudia Leite e Pitbull, colocando um ponto final na cerimónia de abertura.

Numa primeira fase, a cerimónia dá destaque às maravilhas da natureza brasileira.

Anexo 9 - Estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar*;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
BRA	0	0	0	0:0	0
CAM	0	0	0	0:0	0
CRO	0	0	0	0:0	0
MEX	0	0	0	0:0	0

Grupo A

(QUI) 12.06.2014

BRA vs CRO 21:00

(SEX) 13.06.2014

MEX vs CAM 17:00

(TER) 17.06.2014

BRA vs MEX 20:00

(QUA) 18.06.2014

CAM vs CRO 23:00

(SEG) 23.06.2014

CRO vs MEX 21:00

CAM vs BRA 21:00

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
AUS	0	0	0	0:0	0
CHI	0	0	0	0:0	0
HOL	0	0	0	0:0	0
ESP	0	0	0	0:0	0

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
COL	0	0	0	0:0	0
GRE	0	0	0	0:0	0
CMA	0	0	0	0:0	0
JAP	0	0	0	0:0	0

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
CRC	0	0	0	0:0	0
ING	0	0	0	0:0	0
ITA	0	0	0	0:0	0
URU	0	0	0	0:0	0

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
EQU	0	0	0	0:0	0
FRA	0	0	0	0:0	0
HON	0	0	0	0:0	0
SUI	0	0	0	0:0	0

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
ARG	0	0	0	0:0	0
BOS	0	0	0	0:0	0
IRA	0	0	0	0:0	0
NIG	0	0	0	0:0	0

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
ALE	0	0	0	0:0	0
GAN	0	0	0	0:0	0
POR	0	0	0	0:0	0
EUA	0	0	0	0:0	0

EQUIPA	V	E	D	GOLOS	PTS
ARG	0	0	0	0:0	0
BEL	0	0	0	0:0	0
RUS	0	0	0	0:0	0
COR	0	0	0	0:0	0

Anexo 10 - Estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Fase De Grupos” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

ING

ALE

GRE

ITA

BEL

POR

ESP

SUI

RUS

COL

EQU

CHI

BRA

ARG

URU

HOL

MEX

HON

CRO

BOS

CRC

EUA

CMA

ARG

CAM

COR

IRA

AUS

FRA

NIG

JAP

GAN

Inglaterra

EUROPA

RANKING

10 POS

1090 PTS

ULTIMOS JOGOS

0-0	2-2	3-0	1-0	0-1
-----	-----	-----	-----	-----

PRÓXIMA PARTIDA

ING	0 - 0	HON
Terminou		
ING	23:00	ITA
14/06/14		

Equipa

↑ HART

1 Hart

INGLATERRA

18/04/87

DATA NASCIMENTO

91 kg

PESO

Guarda-Redes

POSIÇÃO

196 Cm

ALTURA

ESTATÍSTICAS

0	0 / 0
JOGOS	SAI / ENTRA
0	0
GOLOS	ASSISTÊNCIAS

CARTÕES

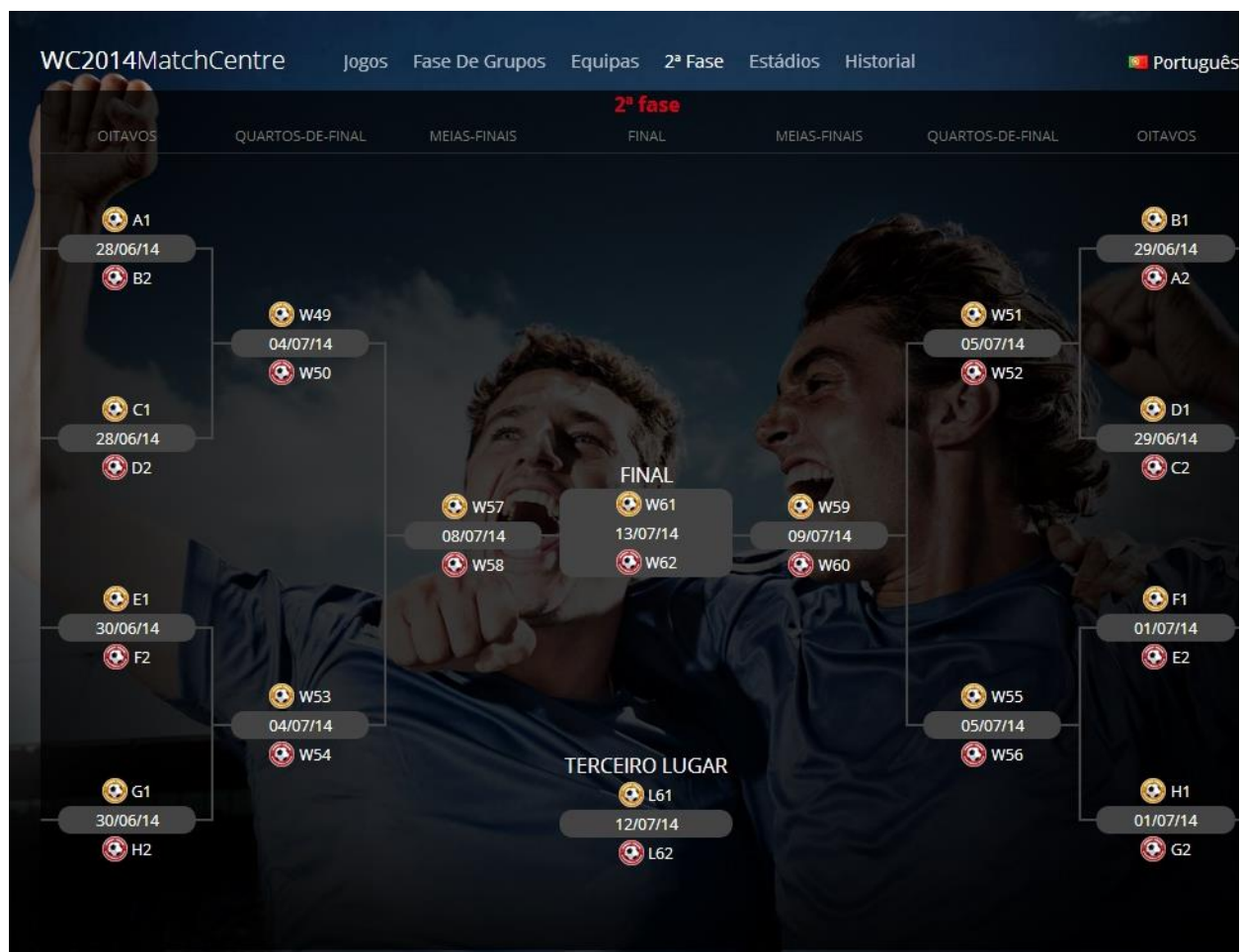
0	0	0
EQUIPAS		
Inglaterra	NÚMERO DE CAMISOLA: 1	
Manchester City	NÚMERO DE CAMISOLA: 1	

Jogos/Resultados

(SÁB) 14.06.2014

ING	23:00	ITA
(QUI) 19.06.2014		
URU	20:00	ING
(TER) 24.06.2014		
CRC	17:00	ING

Anexo 11 - Estrutura geral da interface da parceria Record/Sportsradar com a opção “Equipas” selecionada;



Anexo 12 - Estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “2ª Fase” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

Venue info

ESTÁDIO DO MARACANÃ

Rio de Janeiro, Brasil

O mítico Maracanã (ou Estádio Jornalista Mário Filho) vai tornar-se no segundo estádio a receber duas finais do Mundial de futebol, depois do Azteca, da Cidade do México (1970 e 1986). Para os brasileiros, o próximo dia 13 de julho terá de fazer esquecer o famoso "Maracanazo" de 16 de julho de 1950, quando o Brasil perdeu (1-2) o último jogo desse Mundial para o Uruguai. Esta foi a terceira remodelação de um estádio histórico, que também será um dos palcos dos Jogos Olímpicos de 2016, assim como dos jogos das equipas cariocas no campeonato local.

1950 ANO DE CONSTRUÇÃO **76804** CAPACIDADE

Jogos/Resultados

(DOM) 15.06.2014

ARG	23:00	BOS
-----	-------	-----

(QUA) 18.06.2014

ESP	20:00	CHI
-----	-------	-----

(DOM) 22.06.2014

BEL	17:00	RUS
-----	-------	-----

(QUA) 25.06.2014

EQU	21:00	FRA
-----	-------	-----

(SÁB) 28.06.2014

C1	21:00	D2
----	-------	----

(SEX) 04.07.2014

W53	17:00	W54
-----	-------	-----

(DOM) 13.07.2014

W61	20:00	W62
-----	-------	-----

Anexo 13 - Estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Estádios” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

2010
2006
2002
1998
1994
1990
1986
1982
1978
1974
1970
1966
1962
1958
1954
1950
1938
1934
1930

África do Sul (2010)

Espanha
VENCEDOR

Holanda 2º LUGAR Alemanha TERCEIRA Uruguai QUARTO

FINAL

Espanha 1 - 0 **Holanda**
Iniesta (116')

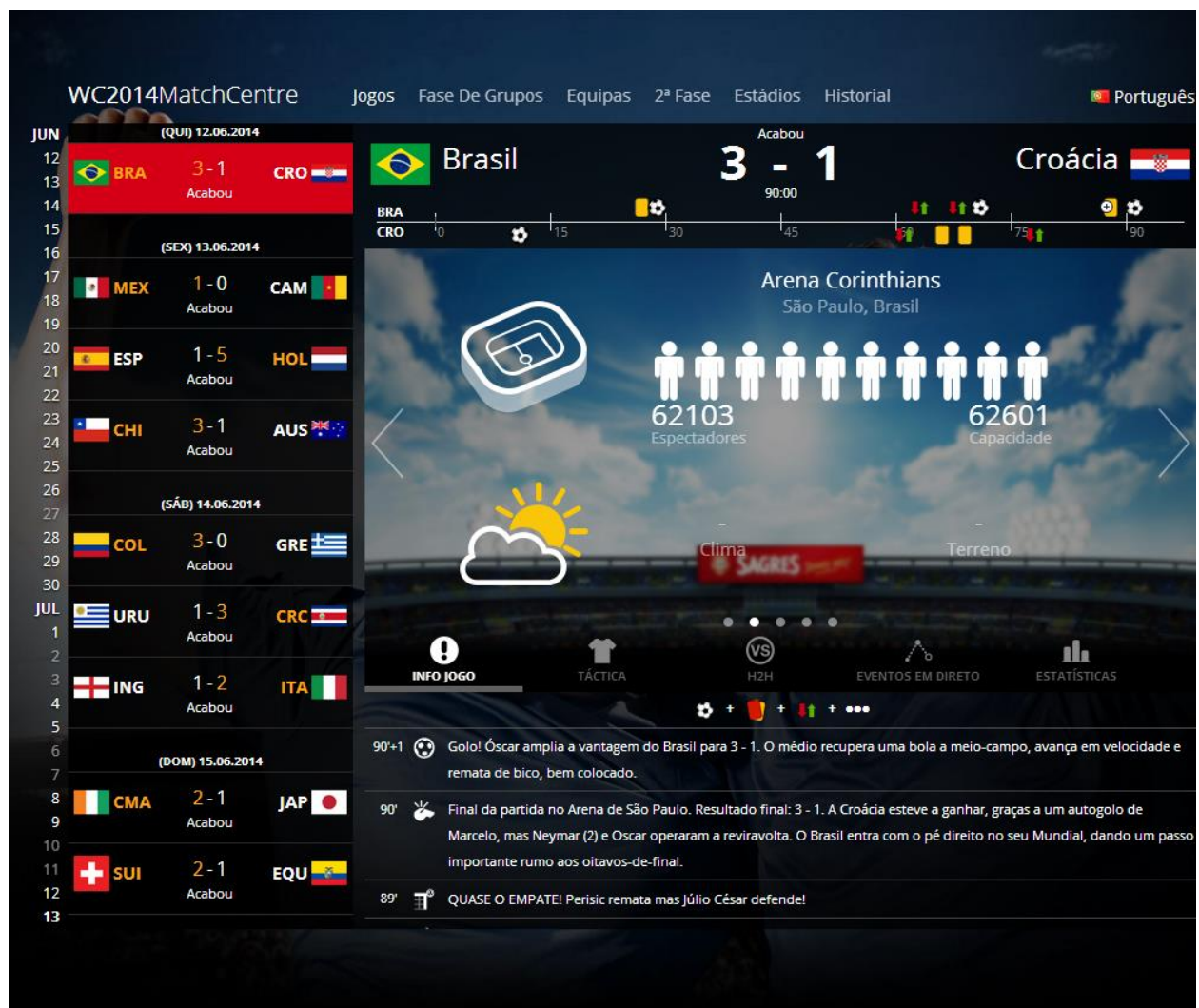
FINAL INFO

Cidade do Futebol	ESTÁDIO	Joanesburgo, África do Sul	CIDADE
84490	ESPECTADORES	Howard Webb (Inglaterra)	ARBITRO

TOP SCORER

Forlán (Uruguai)	5
Müller (Alemanha)	5
Sneijder (Holanda)	5
Villa (Espanha)	5

Anexo 14 - Estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Fase De Grupos” selecionada;



Anexo 15 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a segunda opção da “Info Jogo” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN (QUI) 12.06.2014

12 BRA 3-1 CRO Acabou

13

14

15

16 (SEX) 13.06.2014

17 MEX 1-0 CAM Acabou

18

19

20 ESP 1-5 HOL Acabou

21

22

23 CHI 3-1 AUS Acabou

24

25

26 (SÁB) 14.06.2014

27

28 COL 3-0 GRE Acabou

29

30

JUL

1 URU 1-3 CRC Acabou

2

3 ING 1-2 ITA Acabou

4

5

6 (DOM) 15.06.2014

7

8 CMA 2-1 JAP Acabou

9

10

11 SUI 2-1 EQU Acabou

12

13

Brasil 3 - 1 Croácia

Acabou 90:00

BRA CRO

GOLOS

- 11' Marcelo (Auto-golo) Defesa
- 29' Neymar Ponta de Lança
- 71' Neymar Ponta de Lança
- 90+1' Óscar Médio

INFO JOGO TÁTICA VS H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

90+1' 😊 Golol Óscar amplia a vantagem do Brasil para 3 - 1. O médio recupera uma bola a meio-campo, avança em velocidade e remata de bico, bem colocado.

90' 🌩 Final da partida no Arena de São Paulo. Resultado final: 3 - 1. A Croácia esteve a ganhar, graças a um autogolo de Marcelo, mas Neymar (2) e Oscar operaram a reviravolta. O Brasil entra com o pé direito no seu Mundial, dando um passo importante rumo aos oitavos-de-final.

89' 🚨 QUASE O EMPATE! Perisic remata mas Júlio César defende!

Anexo 16 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a terceira opção da “Info Jogo” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN (QUI) 12.06.2014

12 BRA 3 - 1 CRO Acabou

13

14

15

16 (SEX) 13.06.2014

17 MEX 1 - 0 CAM Acabou

18

19

20 ESP 1 - 5 HOL Acabou

21

22

23 CHI 3 - 1 AUS Acabou

24

25

26 (SÁB) 14.06.2014

27

28 COL 3 - 0 GRE Acabou

29

30

JUL

1 URU 1 - 3 CRC Acabou

2

3 ING 1 - 2 ITA Acabou

4

5

6 (DOM) 15.06.2014

7

8 CMA 2 - 1 JAP Acabou

9

10

11 SUI 2 - 1 EQU Acabou

12

13

Brasil 3 - 1 Croácia

90.00

CARTÕES

Neymar Ponta de Lança 27'

Luiz Gustavo Médio 88'

Corluka Defesa 66'

Lovren Defesa 69'

INFO JOGO TÁTICA H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

90+1 🤖 Gol! Óscar amplia a vantagem do Brasil para 3 - 1. O médio recupera uma bola a meio-campo, avança em velocidade e remata de bico, bem colocado.

90' 🌩 Final da partida no Arena de São Paulo. Resultado final: 3 - 1. A Croácia esteve a ganhar, graças a um autogolo de Marcelo, mas Neymar (2) e Oscar operaram a reviravolta. O Brasil entra com o pé direito no seu Mundial, dando um passo importante rumo aos oitavos-de-final.

89' 🚫 QUASE O EMPATE! Perisic remata mas Júlio César defende!

Anexo 17 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a quarta opção da “Info Jogo” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN (QUI) 12.06.2014

12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

17 (SEX) 13.06.2014

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

JUL (SÁB) 14.06.2014

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

(DOM) 15.06.2014

8 9 10 11 12 13

BRA 3 - 1 CRO Acabou

Brasil 3 - 1 Croácia

90.00

BRA CRO

0 15 30 45 60 75 90

SUBSTITUIÇÕES

61' Brozovic Kovacic

63' Hernanes Paulinho

68' Bernard Hulk

78' Rebic Jelavic

88' Ramires Neymar

INFO JOGO TÁTICA H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

90'+1 ⚽ Gol! Óscar amplia a vantagem do Brasil para 3 - 1. O médio recupera uma bola a meio-campo, avança em velocidade e remata de bico, bem colocado.

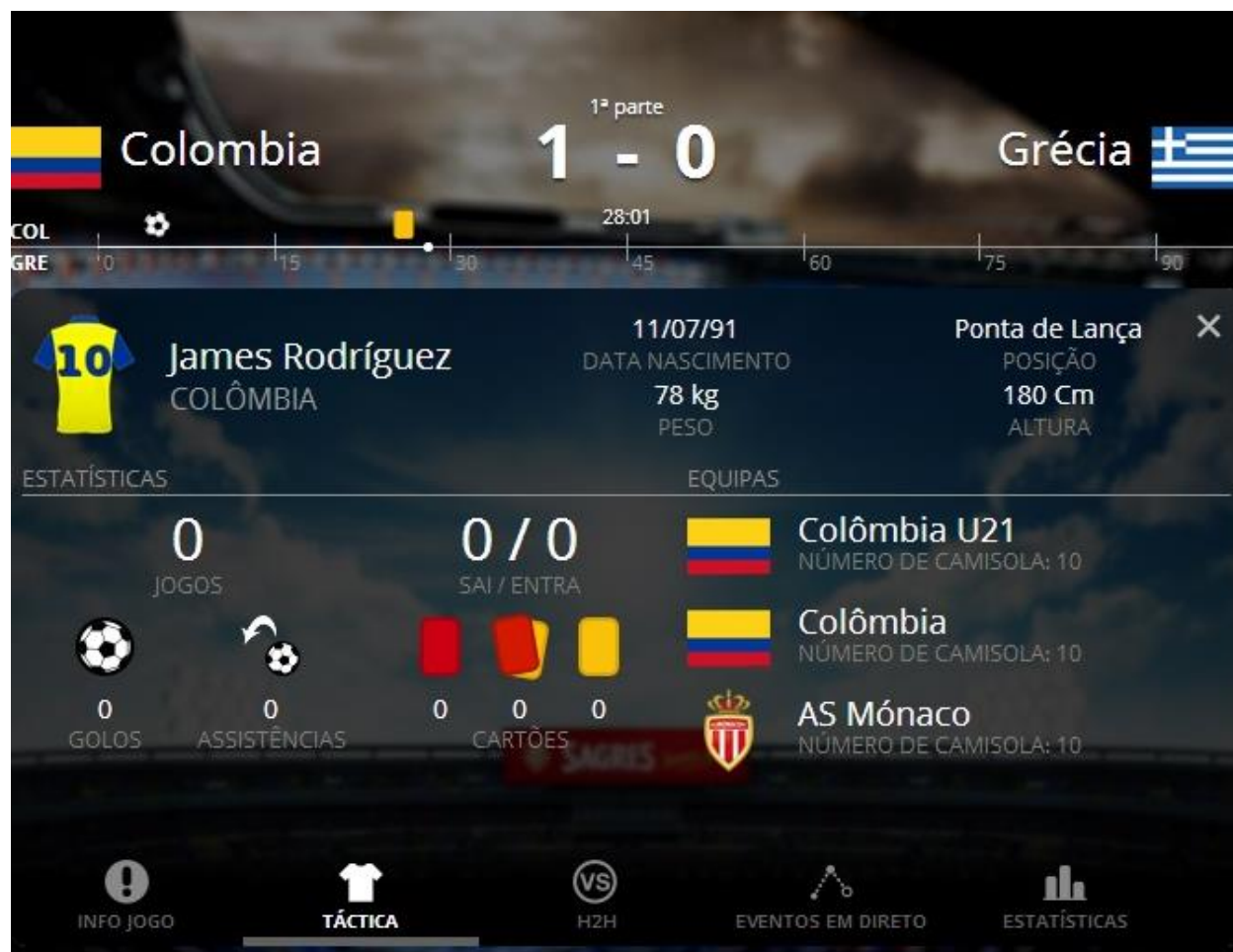
90' 🗨️ Final da partida no Arena de São Paulo. Resultado final: 3 - 1. A Croácia esteve a ganhar, graças a um autogolo de Marcelo, mas Neymar (2) e Oscar operaram a reviravolta. O Brasil entra com o pé direito no seu Mundial, dando um passo importante rumo aos oitavos-de-final.

89' 🚨 QUASE O EMPATE! Perisic remata mas Júlio César defende!

Anexo 18 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a quinta opção da “Info Jogo” selecionada;



Anexo 19 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Táctica” selecionada;



Anexo 20 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com informações acerca de um jogador em particular;

1ª parte

Colombia 1 - 0 Grécia

COL GRE 0 15 30 45 60 75 90 28:34

SUBSTITUIÇÕES

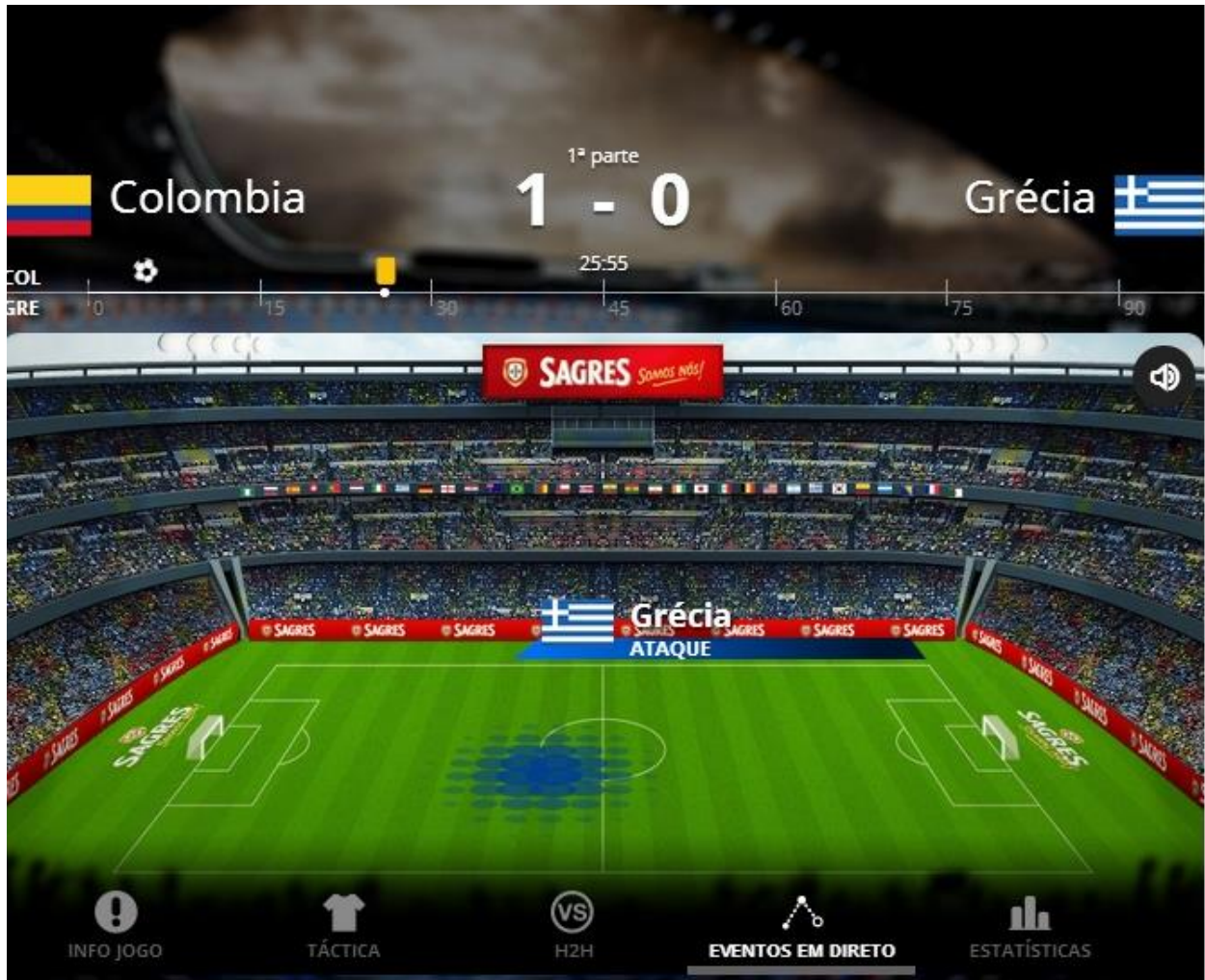
- 12 (GR) Camilo Vargas
- 22 (GR) Mondragón
- 4 (DEF) Arias
- 23 (DEF) Carlos Valdés
- 16 (DEF) Éder Balanta
- 5 (MED) Carlos Carbonero
- 15 (MED) Alexander Mejía
- 20 (MED) Quintero
- 13 (MED) Guarín
- 19 (AVN) Adrián Ramos
- 21 (AVN) Jackson Martínez
- 17 (AVN) Bacca

FORMAÇÃO INICIAL

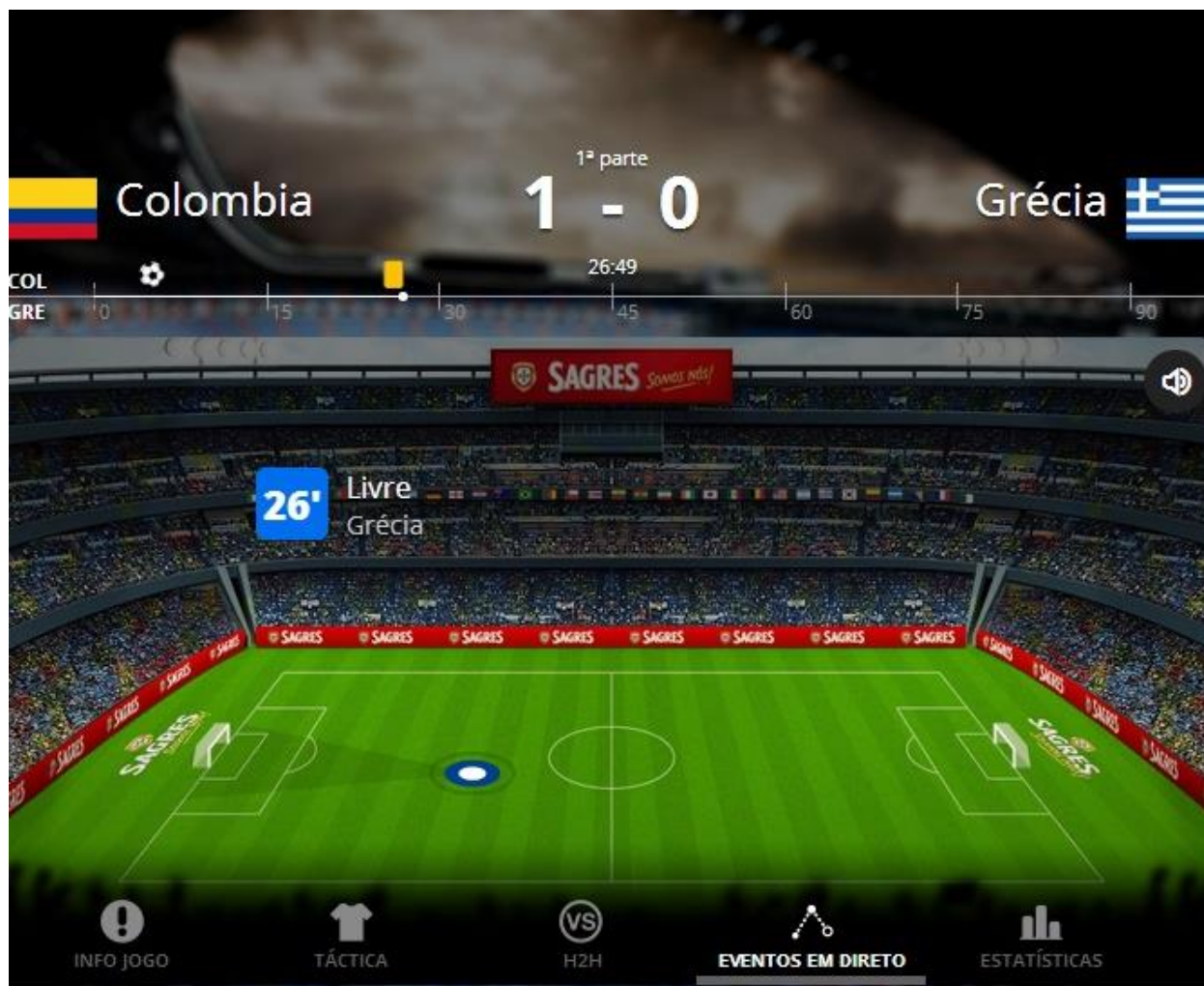
- 1 (GR) Ospina
- 18 (DEF) Camilo Zúniga
- 2 (DEF) Cristian Zapata
- 3 (DEF) Mario Yepes
- 7 (DEF) Armero
- 6 (MED) Carlos Sánchez
- 10 (AVN) James Rodríguez
- 8 (MED) Abel Aguilar
- 11 (AVN) Juan Cuadrado
- 9 (AVN) Teo Gutiérrez
- 14 (MED) Ibarbo

INFO JOGO TÁTICA H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

Anexo 21 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a primeira opção da “Tática” selecionada;



Anexo 22 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;



Anexo 23 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN

12 (QUI) 12.06.2014
 13 BRA 3 - 1 CRO Acabou
 14

15 (SEX) 13.06.2014
 16
 17 MEX 1 - 0 CAM Acabou
 18
 19
 20 ESP 1 - 5 HOL Acabou
 21
 22
 23 CHI 3 - 1 AUS Acabou
 24
 25
 26 (SÁB) 14.06.2014
 27
 28 COL 1 - 0 GRE 1ª parte
 29
 30

JUL

1 URU 20:00 CRC
 2
 3 ING 23:00 ITA
 4
 5
 6 (DOM) 15.06.2014
 7
 8 CMA 02:00 JAP
 9
 10
 11 SUI 17:00 EQU
 12
 13

Colombia 1 - 0 **Grécia**

COL GRE

37:03

37' Remate ao lado James Rodríguez
 Pontapé de Baliza Grécia

INFO JOGO TÁCTICA H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

34' Canto para a Grécia. A defesa sul-americana afasta por Yepes.
 33' "Tiro" de longe de Cuadrado a errar o alvo.
 32' A Grécia cria perigo e Samaras consegue rematar à figura do guardião contrário.
 30' Remate de Holebas para fora.
 28' Boa oportunidade para Torosidis, de cabeça, na sequência de um livre na esquerda. Contudo, a bola passou ao lado.

Anexo 24 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN (QUI) 12.06.2014

12 BRA 3 - 1 CRO Acabou

13

14

15

16 (SEX) 13.06.2014

17 MEX 1 - 0 CAM Acabou

18

19

20 ESP 1 - 5 HOL Acabou

21

22

23 CHI 3 - 1 AUS Acabou

24

25

26

27 (SÁB) 14.06.2014

28 COL 1 - 0 GRE 2ª parte

29

30

JUL

1 URU 20:00 CRC

2

3

4 ING 23:00 ITA

5

6 (DOM) 15.06.2014

7

8 CMA 02:00 JAP

9

10

11 SUI 17:00 EQU

12

13

Colombia 1 - 0 Grécia

2ª parte

54:40

CARTÃO AMARELO!

Salpingidis Grécia

INFO JOGO TÁTICA H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

54' James remata na sequência de um livre direto, mas a bola embate na barreira. Na sequência, Cuadrado também tenta a sua sorte, mas a bola passa muito distante da baliza.

52' Sokratis admoestado com o cartão amarelo, devido a falta dura sobre Ibarbo.

49' James remata para a defesa atenta do guarda-redes grego.

49' Salpingidis remata, a bola tabela num colombiano, mas Ospina segura sem problemas.

47' Samaras cai na área colombiana, mas o árbitro (hem) não assinala penálti

Anexo 25 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN (QUI) 12.06.2014

12 BRA 3 - 1 CRO Acabou

13

14 COL 1 - 0 Grécia 2ª parte

15

16 (SEX) 13.06.2014

17 MEX 1 - 0 CAM Acabou

18

19

20 ESP 1 - 5 HOL Acabou

21

22

23 CHI 3 - 1 AUS Acabou

24

25

26 (SÁB) 14.06.2014

27

28 COL 1 - 0 GRE 2ª parte

29

30

JUL

1 URU 20:00 CRC

2

3 ING 23:00 ITA

4

5

6 (DOM) 15.06.2014

7

8 CMA 02:00 JAP

9

10

11 SUI 17:00 EQU

12

13

Colombia 1 - 0 **Grécia**

COL GRE

56:25

SUBSTITUIÇÃO!

Fetfatzidis
Médio

Salpingidis
Ponta de Lança

INFO JOGO TÁTICA VS H2H **EVENTOS EM DIRETO** ESTATÍSTICAS

56' Remate sem sucesso de Ibarbo.

55' Salpingidis viu Mark Geiger mostrar-lhe o cartão amarelo, depois de falta por trás sobre Armero.

54' James remata na sequência de um livre direto, mas a bola embate na barreira. Na sequência, Cuadrado também tenta a sua sorte, mas a bola passa muito distante da baliza.

52' Sokratis admoestado com o cartão amarelo, devido a falta dura sobre Ibarbo.

49' James remata para a defesa atenta do guarda-redes negro.

Anexo 26 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN (QUI) 12.06.2014

12 BRA 3-1 CRO Acabou

13

14

15 (SEX) 13.06.2014

16

17 MEX 1-0 CAM Acabou

18

19

20 ESP 1-5 HOL Acabou

21

22

23 CHI 3-1 AUS Acabou

24

25

26 (SÁB) 14.06.2014

27

28 COL 2-0 GRE 2ª parte

29

30

JUL

1 URU 20:00 CRC

2

3 ING 23:00 ITA

4

5

6 (DOM) 15.06.2014

7

8 CMA 02:00 JAP

9

10

Colombia 2 - 0 Grécia

COL GRE

GOLO!

Teo Gutiérrez
Ponta de Lança

INFO JOGO TÁCTICA H2H EVENTOS EM DIRETO ESTATÍSTICAS

57' Fetfatzidis substituiu Salpingidis.

56' Remate sem sucesso de Ibarbo.

55' Salpingidis viu Mark Geiger mostrar-lhe o cartão amarelo, depois de falta por trás sobre Arnero.

54' James remata na sequência de um livre direto, mas a bola embate na barreira. Na sequência, Cuadrado também tenta a

Anexo 27 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;

WC2014MatchCentre Jogos Fase De Grupos Equipas 2ª Fase Estádios Historial Português

JUN (QUI) 12.06.2014

12 BRA 3-1 CRO Acabou

13

14

15

16 (SEX) 13.06.2014

17 MEX 1-0 CAM Acabou

18

19

20 ESP 1-5 HOL Acabou

21

22

23 CHI 3-1 AUS Acabou

24

25

26

27 (SÁB) 14.06.2014

28 COL 3-0 GRE Acabou

29

30

JUL

1 URU 1-3 CRC Acabou

2

3 ING 1-2 ITA Acabou

4

5

6

7 (DOM) 15.06.2014

8 CMA 03:00 JAP

9

10

11 SUI 17:00 EQU

12

13

Uruguai 1 - 3 Costa Rica

URU CRC

90:00

REPRODUZIR MELHORES MOMENTOS

INFO JOGO TÁCTICA ESTADÍSTICAS

95' O jogo chega ao fim com 1-3 no marcador. O Uruguai marcou primeiro mas nunca se conseguiu superiorizar. Na segunda parte, a Costa Rica acertou na finalização e arrecadou uma vitória fantástica num grupo muito complicado.

90'+4 O árbitro expulsa Maxi Pereira. O lateral pontapeou Campbell e foi punido com o cartão vermelho.

90' No Estádio Castelão o quarto árbitro exhibe a placa de tempo extra. 5 minutos a mais vão ser jogados na segunda parte.

88' Barrantes entra em campo para substituir Christian Bolaños.

84' Golo! Ureña amplia a vantagem da Costa Rica para 3-1. Pela direita, o recém entrado finalizou da melhor maneira à saída

Anexo 28 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;



Anexo 29 – Elemento principal da estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* com a opção “Eventos em direto” selecionada;

(SEX) 18.07.2014 (SÁB) 19.07.2014 (DOM) 20.07.2014 **HOJE** (TER) 22.07.2014 (QUA) 23.07.2014 (QUI) 24.07.2014

On

Brasil

Brasileiro Serie A

Atlético ... 2 - 0 Criciúma Acabou

Fluminen... 1 - 0 Santos Acabou

Goiás 0 - 0 Sport Re... Acabou

Chile

Clubes Internacionais

Colômbia

Croácia

Dinamarca

Estados Unidos América

Estônia

Meistriliiga

S. Kalev 17:00 Kalju

Finlândia

Irlanda

Islândia

México

Noruega

Perú

Polónia

Suécia

Suíça

Áustria

Washington DC **1** **0** **Chivas EUA**

40:14 1ª Parte

15 30 45 60 75 90

ATAQUE Chivas EUA

INFO JOGO TÁTICA EVENTOS EM DIR... MAPA GRÁFICO

Frente-A-Frente **Ficha** **Estatísticas**

Frente-A-Fr... Últimos Jogos Próximas Pa...

Washington DC Chivas EUA

60% 80%

3 Vitórias 0 Empates 2 Derrotas

4 Vitórias 0 Empates 1 Derrotas

Tendência

1-2 1-2 2-4 1-3 1-0 0-1 1-0

0-1 1-0 E 4-3

Comentário

40' O Chivas EUA ataca no Estádio RFK e Erick Estefano Torres Padilla remata. Contudo o remate foi cortado por um defesa do Washington DC.

35' No Estádio RFK, Carlos Bocanegra recuperou da lesão e reentrou em campo.

35' O jogo está de novo em andamento.

35' Partida interrompida no Washington, D.C. Para assistência a Carlos Bocanegra, que está ainda no chão com dores.

34' Marvin Chávez do Chivas EUA já reentrou no jogo.

34' Mauro Damian Rosales (Chivas EUA) tem uma chance, mas o remate foi cortado pela defesa contrária.

32' O jogo foi reatado.

Resultados

Major League Soccer

1

08/03/14

Seattle 1 - 0 Sporting KC Acabou

09/03/14

Washington... 0 - 3 Columbus ... Acabou

Vancouver... 4 - 1 Red Bulls Acabou

Houston 4 - 0 New England Acabou

FC Dallas 3 - 2 Montreal Acabou

Anexo 30 – Estrutura geral da interface da parceria *Record/Sportsradar* ainda em desenvolvimento;



Genk 0-0 FC Porto



Genk 1P

18:00

FC Porto

Cristal Arena

Onze Inicial | Suplentes | Tática



Treinador: Emilio Ferrera

Onze Inicial | Suplentes | Tática



Treinador: Lopetegui

Antes do jogo 1ª parte 2ª parte

ATUALIZAR f Partilhar Tweet

Depois da folgada vitória sobre o Venlo (6-2), o conjunto orientado por Julen Lopetegui quer chegar ao terceiro triunfo depois de ter iniciado com uma vitória por 1-0 sobre o Aves.

Genk e FC Porto defrontam-se este sábado, a partir das 18 horas, no último encontro dos dragões integrado no estádio de Horst.

Comentários em direto

Insira aqui o seu comentário...

[Registe-se e comente](#) Enviar comentário

Anexo 31 – Estrutura geral da interface do jornal *Record*;



Genk 0-0 FC Porto



Genk

18:00

2P

FC Porto

Cristal Arena

Onze Inicial | Suplentes | **Tática**

Treinador: Emilio Ferrera

Onze Inicial | Suplentes | **Tática**

	RICARDO
2	DANILO
20	CARLOS EDUARDO
13	DIEGO REYES
16	HERRERA
26	ALEX SANDRO
28	KELVIN
	CRISTIAN TELLO
	ADRIÁN LÓPEZ
	ÓLIVER TORRES
	LICHNOUSKY

Treinador: Lopetegui

Anexo 32 – Estrutura geral da interface do jornal *Record* com a opção “Onze Inicial” selecionada;



Anexo 33 – Estrutura geral da interface do jornal *Record* com destaque ao relato e comentários em direto;



Genk 1-3 FC Porto



Genk 65' 65' 74' 74' 82'

90'1

FC Porto 46' 46' 46' 57' 57' 62' 64' 64' 78'

2P

Cristal Arena
Árbitro: Luc Wouters

Onze Inicial | Suplentes | Tática

Treinador: Emilio Ferrera

Onze Inicial | Suplentes | Tática

Treinador: Lopetegui

Antes do jogo 1ª parte **2ª parte**

ATUALIZAR (↻) Partilhar Tweet

Comentários em direto
Insira aqui o seu comentário...

90'1 Fim do jogo

Anexo 34 – Estrutura geral da interface do jornal *Record* no final da partida;

Antes do jogo 1ª parte **2ª parte**

90'1 Fim do jogo

90' Boa jogada de Ricardo pela esquerda que, apesar de ter sorte no ressaltado, conseguiu cruzar junto à linha de fundo. Hamalainen cortou in extremis quase em cima da linha de golo.

89' Milinkovic apanhado em fora-de-jogo.

88' Pede-se penákti por mão de Alex Sandro. O juiz mandou seguir.

82' Bola para as nuvens! De Ceulaer aparece na cara de Fabiano após erro clamoroso de Lichnovsky mas atira muito por cima. Grande oportunidade para reduzir o "placard".

82' Genk: Substituição de Siebe Schrijvers por Milinkovic-Savic

78' **FC Porto: Golo de Sami (1-3)**
Sami entrou inspirado e atirou mais uma vez a contar junto ao limite da grande área. Ricardo construiu a jogada pela esquerda e entrou a bola ao colega, que rematou junto ao poste.

76' Danilo ganha a linha de fundo e cruza pelo chão mas vê a bola aliviada pela linha lateral.

74' Genk: Substituição de Masika por Castagne

74' Genk: Cartão amarelo para Benjamin De Ceulaer Por distúrbios na área.

ATUALIZAR **Partilhar** **Tweet**

Comentários em direto
Insira aqui o seu comentário...

Registe-se e comente **Enviar comentário**

19:20 rmds19
o jogo nao esta a ser mau, mas os destaques vão para os fraquissimos defesas Reyes e o 2 do Genk; muito mau mesmo, erros atras de erros

19:16 Rúben_F.C.P.
Porque razão, num jogo amigável, a claque do Porto, começa a insultar o Benfica? Isto é doentio

18:51 António_Sérgio
Pormenores bem interessantes do Porto durante a 1ª parte. É lógico que falta ritmo e entrosamento mas promete

18:29 antoniorgomes1949
António R Gomes Espero que porto faça uma boa pré epoca para e ver se os reforços ajudam a recuperar o que se perdeu na epoca anterior

18:26 compactel
1-1 já??? nem sabia que as ladies jogavam hoje!!!

Anexo 35 – Estrutura geral da interface do jornal *Record* no final da partida;

Jogo em Direto



COLÔMBIA

1	0
---	---



GRÉCIA

11	Bola contra a barreira. Passa o perigo
10	Livre a favorecer a Grécia, à entrada da área colombiana. Cholevas para bater
7	Responde a Grécia, por Samaras, mas com a bola a passar ao lado do poste esquerdo da baliza de Ospina
5	<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;">  <div style="background-color: #ffc000; padding: 2px 5px; font-weight: bold; font-size: 0.8em;">GOLOOOOOOOO !!!</div> </div> <p>Colômbia! Armero! Remate rasteiro, junto à zona de penálti, com a bola a entrar junto ao poste direito da baliza grega!</p>

Anexo 36 – Estrutura geral da interface do jornal *O Jogo*;

CALENDÁRIO		CLASSIFICAÇÃO	STATS	NOTÍCIAS	PREVISÕES	☰
FASE DE GRUPOS				ESCOLHER UMA EQUIPA		☑
<i>Horário local</i>						
GRUPO A QUI 12 JUNHO - 21:00						
BRASIL	3					
CROÁCIA	1					
GRUPO A SEX 13 JUNHO - 17:00						
MÉXICO	1					
CAMARÕES	0					
GRUPO B SEX 13 JUNHO - 20:00						
ESPAÑA	1					
HOLANDA	5					
GRUPO B SEX 13 JUNHO - 23:00						
CHILE	3					
AUSTRÁLIA	1					
GRUPO C SÃB 14 JUNHO - 17:00						
COLÔMBIA						
GRÉCIA						
GRUPO D SÃB 14 JUNHO - 20:00						
URUGUAI						
COSTA RICA						
GRUPO D SÃB 14 JUNHO - 23:00						
INGLATERRA						
ITÁLIA						
GRUPO C DOM 15 JUNHO - 02:00						
COSTA DO MARFIM						
JAPÃO						
GRUPO E DOM 15 JUNHO - 17:00						
SUIÇA						
EQUADOR						
GRUPO E DOM 15 JUNHO - 20:00						
FRANÇA						
HONDURAS						

Anexo 37 – Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a opção “Calendário” selecionada;

← CALENDÁRIO CLASSIFICAÇÃO STATS NOTÍCIAS PREVISÕES

QUI 12Â DE JUNHO | 9:00 PM | GRUPO A | ARENA SÃO PAULO, SAO PAULO

JOGO ENCERRADO

 **3 - 1** 

BRASIL INTERVALO: 1 - 1 **CROÁCIA**

FICHA TÉCNICA ESTATÍSTICAS DA PARTIDA COMPOSIÇÃO DA EQUIPAS

Golos

Neymar 29' Marcelo Vieira (o.g.) 11'
 Neymar (pen) 71'
 Oscar 90 + 1'

Factos Da Partida

	11'		Marcelo Vieira
Neymar	27'		
Neymar	29'		
	61'		Kovacic, M Brozovic, M
Paulinho Hernanes	63'		
	65'		Corluka, V
Hulk Bernard	68'		
	69'		Lovren, D
Neymar	71'		
	78'		Jelavic, N Rebic, A
Luiz Gustavo	87'		
Neymar Ramires	88'		
Oscar	91'		

Árbitro

Nishimura, Y

Anexo 38 – Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a ficha técnica de um jogo já terminado;

QUI 12Â DE JUNHO | 9:00 PM | GRUPO A | ARENA SÃO PAULO, SAO PAULO

JOGO ENCERRADO 



3 - 1



BRASIL INTERVALO : 1 - 1 **CROÁCIA**


FICHA TÉCNICA ESTATÍSTICAS DA PARTIDA COMPOSIÇÃO DA EQUIPAS



Anexo 39 – Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com as estatísticas de um jogo já terminado;



Anexo 40 – Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a opção “Stats” selecionada;

Vídeos 3D-Mundial 2014					
Fase de grupos					
13 Junho					
Grupo B	Chile		3-1	 Austrália	Arena Pantanal
Grupo B	Espanha		1-5	 Holanda	Arena Fonte Nova
Grupo A	México		1-0	 Camarões	Estadio das Dunas
12 Junho					
Grupo A	Brasil		3-1	 Croácia	Arena Corinthians

Anexo 41 – Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a possibilidade de rever os golos em 3D;



Anexo 42 – Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a possibilidade de rever os golos em 3D;



Anexo 43 - Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a possibilidade de rever os golos em 3D;



Anexo 44 - Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a possibilidade de rever os golos em 3D;



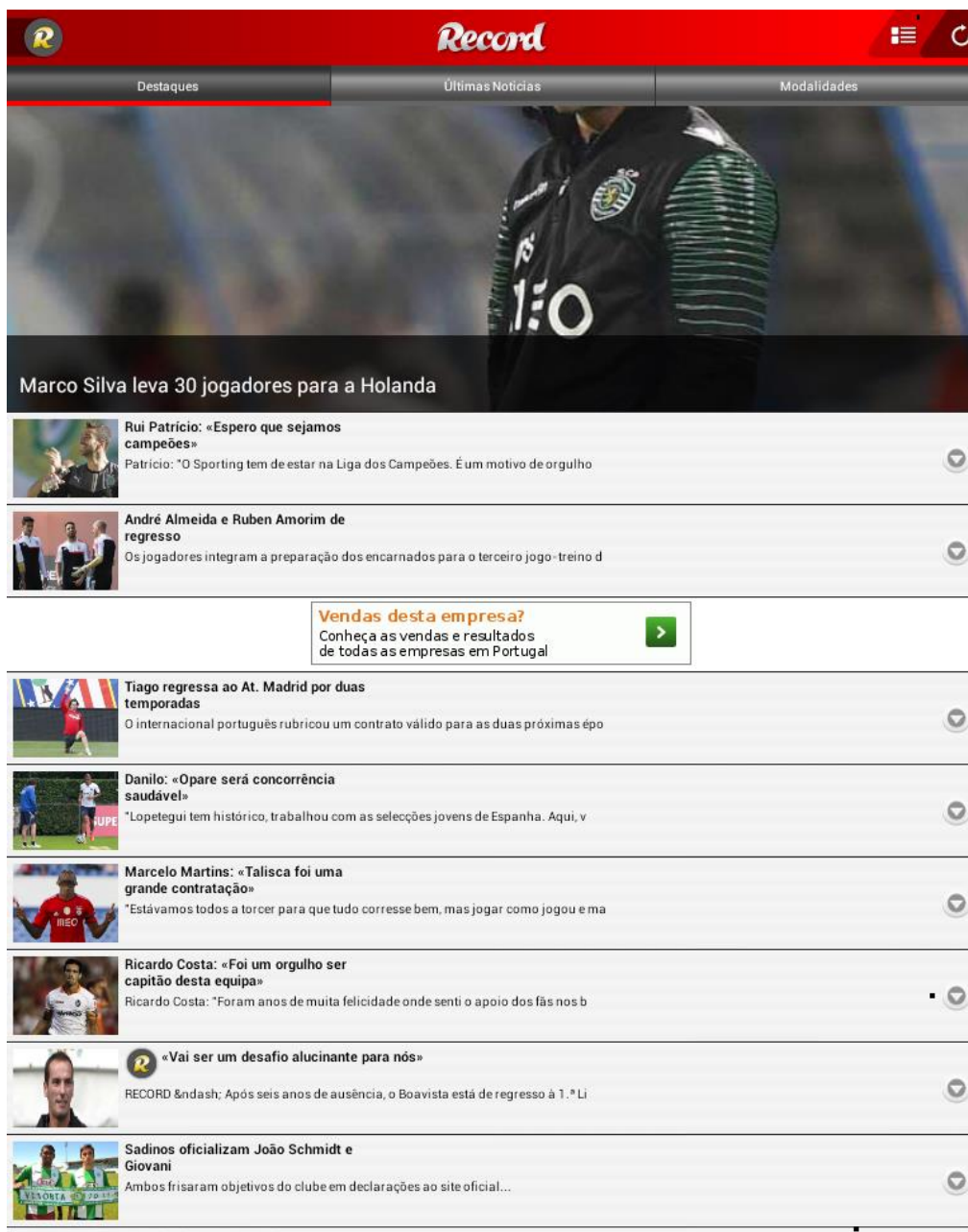
Anexo 45 - Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a possibilidade de rever os golos em 3D;



Anexo 46 - Estrutura geral da interface da parceria do jornal *O Jogo/Sportsflash* com a possibilidade de rever os golos em 3D;



Anexo 47 - Estrutura geral da interface da parceria da jornal *O Jogo/Sportsflash* com a possibilidade de rever os golos em 3D;



Anexo 48 – Estrutura do ecrã principal da interface da aplicação do jornal *Record* para o sistema operativo *Android*;

Destaques

Rui Patrício: «Espero que sejamos campeões»

Sporting



2014-07-21 21:47:00








Rui Patrício marcou esta segunda-feira presença no treino da equipa do Sporting, no regresso do guarda-redes após as férias prolongadas fruto da participação no Campeonato do Mundo. O guarda-redes português afirmou que é "bom estar de volta".

"É bom fazer aquilo que mais gosto e estar aqui com máxima força e empenho para fazermos uma grande época. O Sporting tem de estar na Liga dos Campeões. É um motivo de orgulho para todos nós", afirmou, em declarações à Sporting TV, para depois reforçar o sentimento "todos os adeptos" leoninos.

"Espero que façamos uma grande época, que seja melhor que a do ano passado. Espero que sejamos campeões, o desejo de todos os adeptos", rematou, sublinhando que estar no Mundial é "o sonho de qualquer jogador".

Anexo 49 – Estrutura de uma notícia na interface da aplicação do jornal *Record* para o sistema operativo *Android*;

Record		C	
Jogo em Direto		Ficha do Jogo	
BENFICA		1	2
		-	MARSELHA
90'4	O Benfica até começou a vencer no duelo com o Marselha, mas o Marselha respondeu e consegue a vitória num duelo que foi disputado nos limites. Aliás, os encarnados até acabaram com dez por causa disso mesmo, com a expulsão de Jara, aos 60'.		
90'4	Jogada rápida de Payet, a culminar num remate por cima da baliza de Paulo Lopes.		
90'2	Victor Andrade tenta a sua sorte e fica perto do golo. A defensiva francesa tira para canto...		
89'	Livre ensaiado pelo Benfica que quase dá golo. Cardozo ameaça o remate, mas passa a bola para João Teixeira, que atira em jeito ligeiramente ao lado.		
85'	Sem muito sentido, Oscar Cardozo tenta o golo de longe, mas a bola chega facilmente a Samba.		
84'	Que momento... péssimo! Luís Felipe tenta fazer uma finta, mas acaba por deixar a bola sair pela linha lateral num lance que arrancou gargalhadas nas bancadas.		
83'	 Benfica: Substituição de Talisca por Victor Andrade		
82'	 Benfica: Substituição de Nélson Oliveira por Bernardo Silva		
82'	Payet troca a voltas a César, cruza depois atrasado para Porsan, que dispara contra o corpo de Benito. A bola sai para canto, sem que o lance gere qualquer perigo.		
74'	Morel, de fora da área, atira ao lado.		
73'	 Marselha: Substituição de Benjamin Mendy por Porsan-Clemente		
69'	 Benfica: Substituição de João Cancelo por Luís Felipe		
66'	 Benfica: Substituição de Artur por Paulo Lopes		
64'	 Marselha: Substituição de Imbula por Cheyrou		
64'	 Marselha: Substituição de Thauvin por Amalfitano		
60'	 Cartão vermelho - Benfica - Franco Jara O avançado argentino entra muito duro em Payet e o árbitro não perdoa...		
56'	 GOLO - Marselha: Golo de Batshuayi (1-2) Surgindo no meio dos dois centrais, Batshuayi encara Artur, desvia a bola e faz o golo. O guardaião brasileiro não teve a melhor das saídas...		
55'	Talisca bate um livre lateral para o coração da área, César tenta o cabeceamento, mas a defensiva francesa tira a bola da área. O árbitro da partida dá um raspanete a Jorge Jesus, por este não estar na sua zona.		
49'	Primeiro aviso de Nélson Oliveira! O jovem encarnado dispara de fora da área, mas ao lado da baliza gaulesa.		
46'	 Marselha: Substituição de Lemina por Sparagna		
46'	 Marselha: Substituição de Gignac por Batshuayi		
46'	 Benfica: Substituição de Ruben Amorim por João Teixeira		
46'	 Benfica: Substituição de Gaitán por Franco Jara		

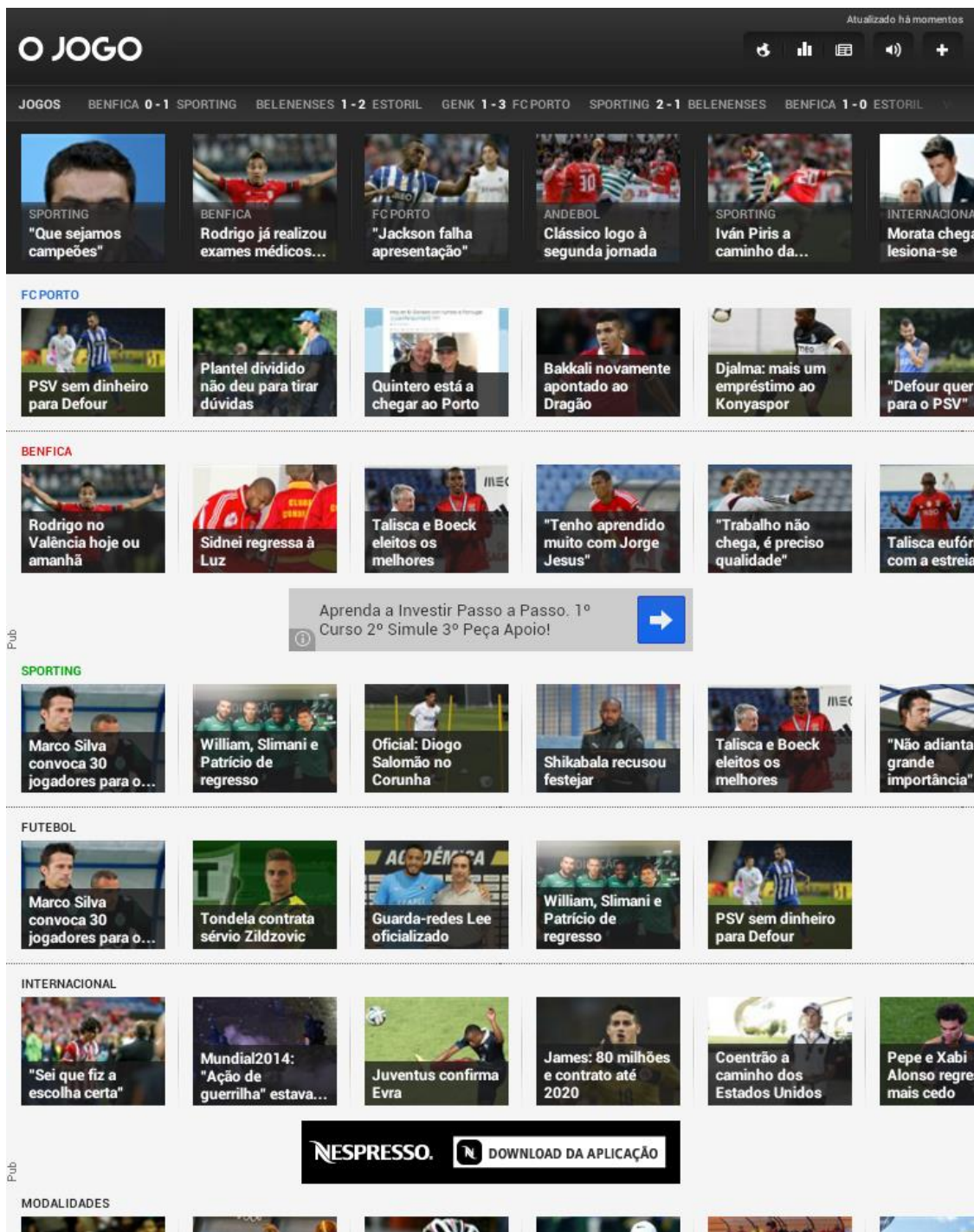
Anexo 50 – Estrutura de um jogo em direto na interface da aplicação do jornal *Record* para o sistema operativo *Android*;

Record			Ficha do Jogo
Jogo em Direto			Ficha do Jogo
Posição	Nº	NOME	
GR	1	Artur	
DF	37	César	
DF	23	Benito	
MD	30	Talisca	
MD	15	Ola John	
AV	9	Derley	
AV	11	Lima	
DF	25	João Cancelo	
DF	26	Sidnei	
MD	6	Ruben Amorim	
AV	20	Gaitán	
SUPLENTES			
GR	13	Paulo Lopes	
AV	7	Cardozo	
AV	50	Candeias	
MD	94	Bernardo Silva	
AV	22	Franco Jara	
AV	16	Nélson Oliveira	
AV	31	Victor Andrade	
DF	97	João Teixeira	
DF	33	Jardel	
DF	42	Luis Felipe	
TREINADOR: Jorge Jesus			
Marselha - 0			
POSIÇÃO	Nº	NOME	
GR	1	Brice Samba	
MD	6	Lemina	
DF	5	Lucas Mendes	
MD	4	Romao	
DF	3	Benjamin Mendy	
DF	2	Dja Djédjé	
MD	8	Imbula	
AV	7	Thauvin	
AV	11	Alessandrini	
AV	10	Payet	
AV	9	Gignac	
SUPLENTES			
GR	16	Julien Fabri	
AV	17	Amalfitano	
AV	19	Batshuayi	
DF	14	Sparagna	
AV	18	Porsan-Clemente	
MD	15	Cheyrou	
DF	12	Jérémy Morel	
TREINADOR: Marcelo Bielsa			

Árbitro:

Data: 2014-07-23 19:00

Anexo 51 – Estrutura de um jogo em direto na interface da aplicação do jornal *Record* para o sistema operativo *Android*;



Anexo 52 – Estrutura do ecrã principal da interface da aplicação do jornal *O Jogo* para o sistema operativo *Android*;

O JOGO ← AA ↶ 🔊 +

JOGOS BELENENSES 1-2 ESTORIL GENK 1-3 FC PORTO SPORTING 2-1 BELENENSES BENFICA 1-0 ESTORIL VENLO 2-6 FC PORTO

INÍCIO DO JOGO ÀS 20:30
20 DE JUL. 2014


Benfica **0** | **1** **Sporting**

COMENTÁRIO AO MINUTO ↻


95' Final do jogo. Vitória justa do Sporting, que foi quase sempre superior ao Benfica. Um golo de André Martins resolveu o jogo a favor da equipa de Marco Silva.

90' Árbitro dá quatro minutos de compensação.


89' Na sequência de um canto, Cédric e Jara dividem a bola, que sai tranquilamente pela linha de fundo.


88'  **CARTÃO AMARELO**
Cartão Amarelo para Oriol Rosell.

83' Benfica tenta empurrar a equipa do Sporting para perto da sua área. No entanto, a equipa de Marco Silva resiste com relativa facilidade.


81'  Bernardo Silva entra para o lugar de João Teixeira. Talisca acaba o jogo na posição de médio mais defensivo do Benfica.


76' Estatística: seis cantos para o Sporting, três para o Benfica.

75'  Adrien e Carrillo cedem lugar a Slavchev e Heldon.

73'  Sai Ola John, entra Ivan Cavaleiro.

72' Ritmo do jogo baixou nos últimos minutos. Sporting controla a tentativa de reação do Benfica.

66'  Tanaka chamado ao jogo para o lugar de Montero. Capel também cede o lugar a Carlos Mané.

64'  João Cancelo, Jara e Candeias entram para os lugares de Luís Filipe, Lima e Gaitán. Jardel passa a ser o capitão do Benfica.

63' Lance individual de Carrillo, que acaba com um remate dentro da área. A bola saiu ligeiramente ao lado.

Anexo 53 – Estrutura de um jogo em direto na interface da aplicação do jornal *O Jogo* para o sistema operativo *Android*;

SPORTING

"Que sejamos campeões"



21.JULHO.2014 / 22:22

Terminaram as férias para o guarda-redes da Seleção Nacional, que se mostra satisfeito por reencontrar um grupo pleno de ambição para a Champions e para o campeonato.

Rui Patrício regressou hoje ao convívio do grupo, depois das férias retardadas pela participação no Mundial do Brasil e manifestou satisfação por começar o trabalho de preparação para 2014/15. "É bom fazer aquilo que mais gosto e estar aqui com máxima força e empenho para fazermos uma grande época. O Sporting tem de estar na Liga dos Campeões. É um motivo de orgulho para todos nós", disse o guarda-redes, em declarações à Sporting TV.

O capitão do Sporting aposta no crescimento da equipa e dos resultados: "Espero que façamos uma grande época, que seja melhor que a do ano passado. Espero que sejamos campeões, o desejo de todos os adeptos."

Notícias Relacionadas

Marco Silva convoca 30 jogadores para o estágio

21.07, às 22:36

Pub



NOVA APP iBRISA.

DOWNLOAD

Anexo 54 – Estrutura de uma notícia na interface da aplicação do jornal *O Jogo* para o sistema operativo *Android*;



A BOLA 22/07

Anexo 55 – Estrutura da interface da aplicação do jornal A Bola para o sistema operativo Android;

World Cup 2014: Italy Defeats England, 2-1

By IAN LOVETT

On a steamy night in the Amazon jungle, Italy got off to a winning start in Group D, defeating European rivals England, 2-1.

The Italians controlled the early parts of the game, with Andrea Pirlo, their 35-year-old playmaker, pulling the strings from midfield. They went ahead after 35 minutes on a powerful strike from Claudio Marchisio.

But England struck back quickly. Their young attackers looked dangerous throughout the first half, and just two minutes after Italy opened the scoring, Daniel Sturridge hammered home a cross from Wayne Rooney to tie the game.

In the second half, however, Italy took control of the game for good. Mario Balotelli headed home to put the Azzurri up 2-1 just minutes after the restart. England was unable to break down the Italian defense after that. And, eventually, the withering heat took the sting out of their attacks, as their players succumbed to cramps and exhaustion.



Italy's Giorgio Chiellini fights for the ball with England's Glen Johnson. Ivan Alvarado/Reuters

GOALS

- 37' Daniel Sturridge
- 35' Claudio Marchisio
- 50' Mario Balotelli

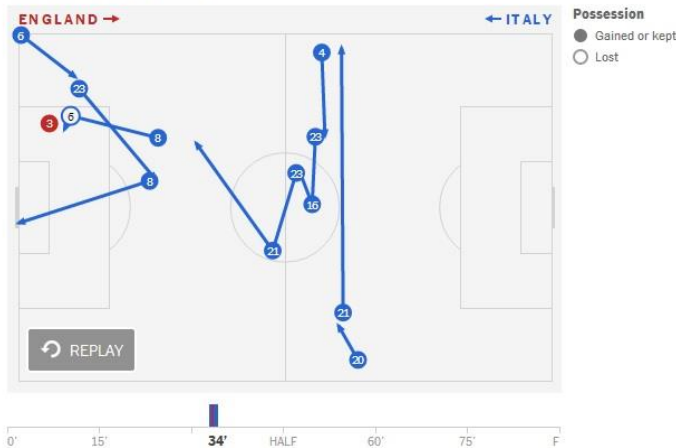
Anexo 56 – Estrutura geral da interface do jornal *The New York Times*;

MATCH HIGHLIGHTS

35': GOAL to Italy!

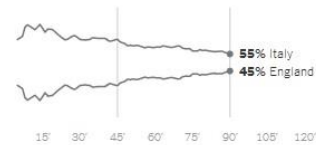
Claudio Marchisio hits a bullet past Joe Hart into the left side of the net. Beautiful strike from distance. 1-0 to Italy.

Claudio Marchisio Goal



STATS	England	Italy
Shots (on goal)	18 (7)	13 (5)
Fouls	8	11
Corner Kicks	9	2
Offsides	0	7
Possession	45%	56%
Yellow Cards	1	0
Red Cards	0	0
Saves	1	4

BALL POSSESSION

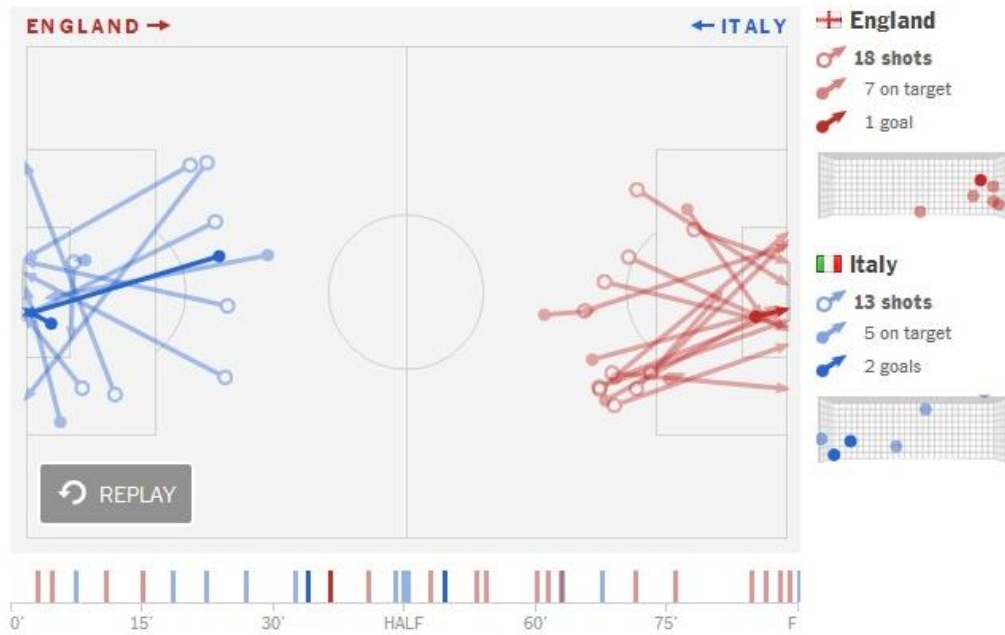


WHAT'S AT STAKE

Plenty. A win in Manaus today makes things a whole lot easier for one team and much harder for the other. So look for the goals to come out of nowhere, like an Andrea Pirlo free kick, or, worse, from a mistake some poor guy will have to live with forever.

Anexo 57 – Elemento particular da interface do jornal *The New York Times*;

Every Shot From England vs. Italy



After Italy's second goal its defense was content to pack the box and let England attempt only harmless shots from deep.

Anexo 58 – Elemento particular da interface do jornal *The New York Times*;

Pizarra

Inglaterra

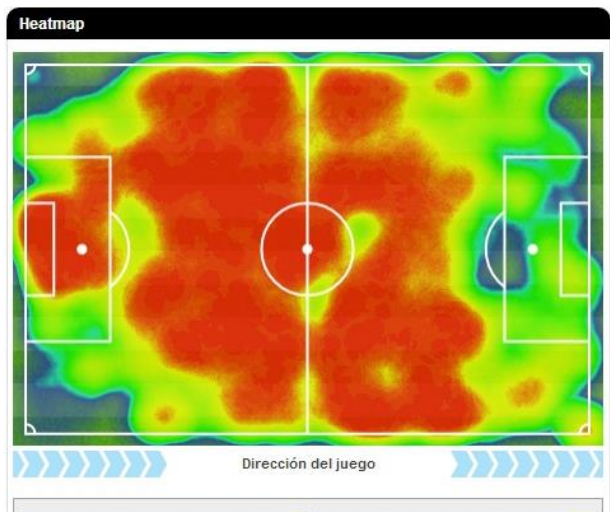
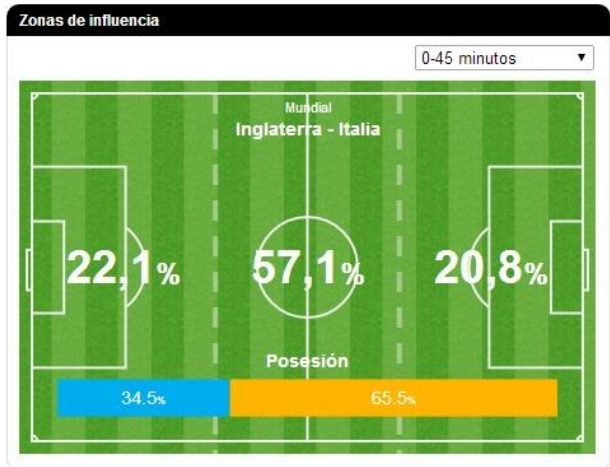
- 1 P Joe Hart
- 2 DF Glen Johnson
- 3 DF Leighton Baines
- 5 DF Gary Cahill
- 6 DF Phil Jagielka
- 4 C Steven Gerrard
- 10 C Wayne Rooney
- 11 C Danny Welbeck
- 14 C Jordan Henderson
- 19 C Raheem Sterling
- 9 D Daniel Sturridge

Suplentes

- 7 Jack Wilshere
- 20 Adam Lallana
- 21 Ross Barkley

Italia

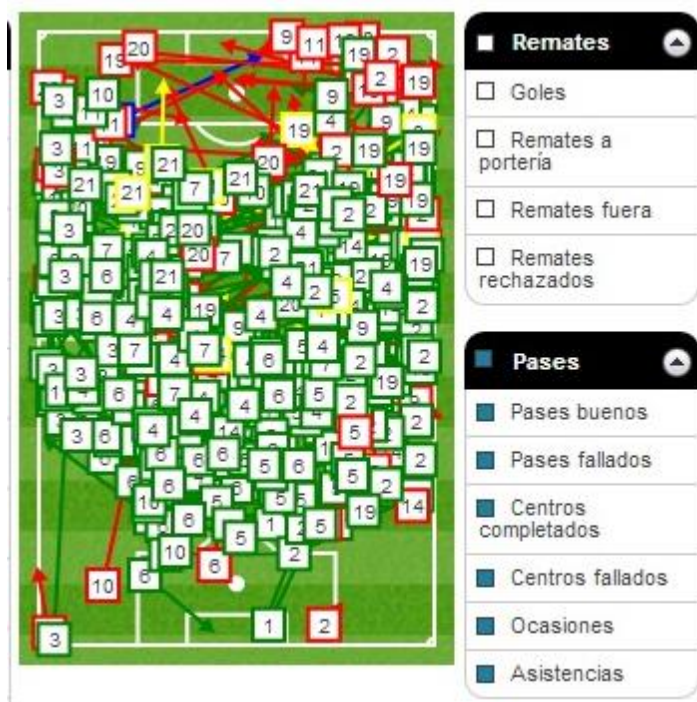
Partido finalizado | 1er Tiempo | 2º Tiempo



Anexo 59 – Elemento particular da interface do jornal *Marca*;



Anexo 60 – Elemento particular da interface do jornal *Marca*;



Anexo 61 – Elemento particular da interface do jornal *Marca*;



Anexo 62 – Elemento particular da interface do jornal *Marca*;



Anexo 63 – Elemento particular da interface do jornal *The Huffington Post*;

Brazil

→ COMPLETED PASS → SHOT → GOAL

Julio César

12 Goalkeeper



Passing pct.: 100% Saves: 3 High claims: 0



Dani Alves

2 Defender



Passing pct.: 85% Tackles: 5 Interceptions: 1



Thiago Silva

3 Defender



Passing pct.: 93% Tackles: 1 Interceptions: 1



David Luiz

4 Defender



Passing pct.: 82% Tackles: 0 Interceptions: 1



Marcelo

6 Defender



Passing pct.: 91% Tackles: 1 Interceptions: 2



Croatia

← COMPLETED PASS ← SHOT ← GOAL

Stipe Pletikosa

1 Goalkeeper



Passing pct.: 50% Saves: 3 High claims: 1



Sime Vrsaljko

2 Defender



Passing pct.: 73% Tackles: 2 Interceptions: 3



Vedran Corluka

5 Defender 0



Passing pct.: 82% Tackles: 0 Interceptions: 0



Dejan Lovren

6 Defender 0



Passing pct.: 83% Tackles: 1 Interceptions: 0



Darijo Srna

11 Defender



Passing pct.: 67% Tackles: 5 Interceptions: 1



Anexo 64 – Elemento particular da interface do jornal *The Huffington Post*;

51' England look to respond straight away but this time Sturridge can't manufacture an opening. The ball eventually falls towards Welbeck who goes down, but there's no chance of a foul there.

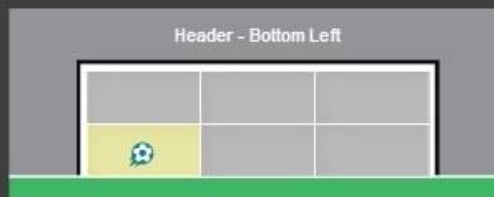
50' GOAL! Italy regain the lead! England suffer more trouble down the right and when the cross came in, Balotelli - who else - was there to nod home at the far post.



Italy



M. Balotelli				
#9 STRIKER - ITA				
This Game World Cup Bio				
1	0	19	2	0
G	GA	PAS	SHO	FC



49' And he was almost dancing again there as he cuts past Daniele De Rossi on the right and cracks a shot at goal that the keeper has to push around the post.

49' PHOTO: That Sturridge dance.



England's Daniel Sturridge celebrates his goal against Italy during their World Cup Group D match at

Anexo 65 – Elemento particular da interface da edição online do *Eurosport*;

abc TV COMPANION

Mavs 5

1ST 5:30

HEAT 10

abc INTERACT

ARENA STATS ▸

AUTO ▸ STATS ▾ SHOT CHART ▾ PLAY-BY-PLAY ▾ BOX SCORE ▾

PREGAME ▾ GAME NOTES ▾

DAL (57-25) PICK YOUR STAT SET: BASIC ▾ AUTO ▸

PLAYERS	MIN	PTS	REB	AST	FT
SHAWN MARION #0	06:30	0	1	0	0
DIRK NOWITZKI #41	06:30	4	0	0	0
TYSON CHANDLER #6	06:30	1	2	0	1
DESHAWN STEVENSON #92	06:30	0	2	0	0
JASON KIDD #2	06:30	0	1	0	0

SEE BENCH ▸

MIA (58-24) PICK YOUR STAT SET: BASIC ▾ AUTO ▸

PLAYERS	MIN	PTS	REB	AST	FT
LEBRON JAMES #6	06:30	4	2	0	1
CHRIS BOSH #1	06:30	6	2	0	0
JOEL ANTHONY #50	06:30	0	1	0	1
DWYANE WADE #3	06:30	0	1	0	1
MIKE BIBBY #0	06:30	0	0	1	0

SEE BENCH ▸

PLAYOFFS

TUE MAY 31 1 GAMES

10 - 5:30

DAL 5

MIA 10

LIVE SCORE

Anexo 66 – Estrutura geral da interface da *National Basketball Association*;

ARENA STATS ▸

AUTO ▸ STATS ▾ SHOT CHART ▾ PLAY-BY-PLAY ▾ BOX SCORE ▾

PREGAME ▾ GAME NOTES ▾

PHOENIX MERCURY

US AIRWAYS CENTER

HOME OF THE X-FACTOR

1ST 2ND 3RD 4TH

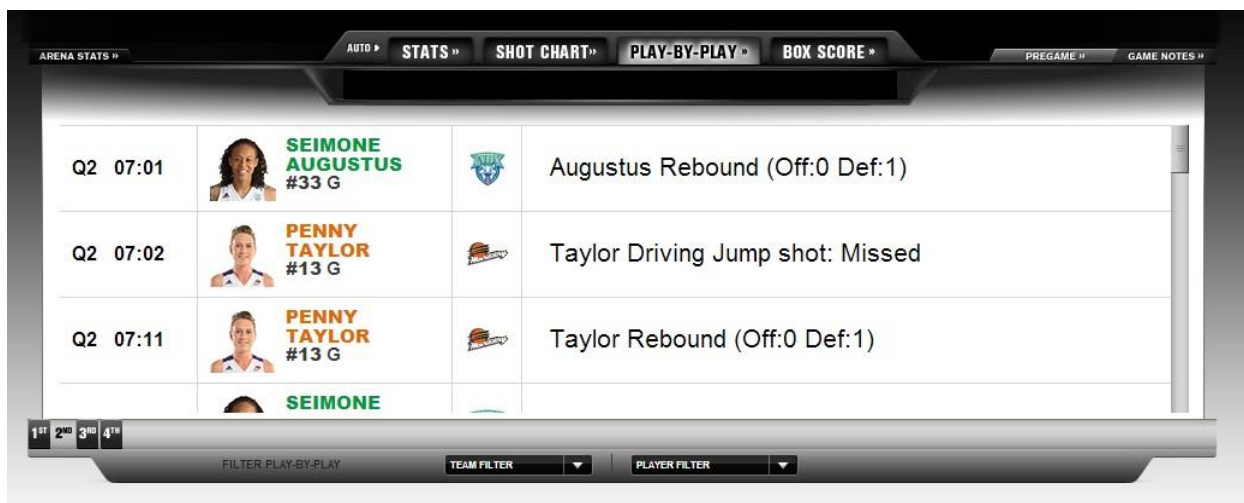
SHOW SHOTS: 3 | 5 | 10 | QTR

TEAM FILTER ▾

PLAYER FILTER ▾

SHOT FILTER ▾

Anexo 67 – Estrutura geral da interface da *National Basketball Association* com a opção “Short Chart” selecionada;



Anexo 68 – Estrutura geral da interface da *National Basketball Association* com a opção “Play-by-play” selecionada;

The screenshot shows the 'BOX SCORE' view of an NBA game. The interface includes a navigation bar at the top with options: ARENA STATS, AUTO, STATS, SHOT CHART, PLAY-BY-PLAY, BOX SCORE (selected), PREGAME, and GAME NOTES. The main content area displays player statistics for two teams: MIN (25-9) and PHO (29-5).

MIN (25-9)													PHO (29-5)																				
FIELD GOALS													FIELD GOALS																				
REBOUNDS													REBOUNDS																				
P	MIN	FGM-A	3PM-A	FTM-A	+/-	OFF	DEF	TOT	AST	PF	ST	TO	BS	BA	PTS	P	MIN	FGM-A	3PM-A	FTM-A	+/-	OFF	DEF	TOT	AST	PF	ST	TO	BS	BA	PTS		
M. MOORE #23	F	12:32	3-5	0-1	2-2	-7	2	0	2	1	1	0	2	0	0	8	D. BONNER #24	F	13:36	4-8	1-2	3-3	+2	0	0	0	0	0	1	0	0	12	
R. BRUNSON #32	F	10:00	2-6	0-0	0-0	-7	0	2	2	0	1	1	0	0	0	4	C. DUPREE #4	F	13:36	2-3	0-0	0-0	+2	0	2	2	0	0	1	0	0	4	
J. MCCARVILLE #4	C	09:21	0-0	0-0	0-0	-2	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	B. GRINER #42	C	10:00	4-6	0-0	0-0	+7	1	2	3	1	1	0	1	0	18	
S. AUGUSTUS #33	G	11:04	3-6	0-0	0-0	-2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	6	P. TAYLOR #13	G	10:30	2-4	0-1	0-0	+2	0	1	1	1	1	0	0	0	4	
L. WHALEN #13	G	11:53	4-4	2-2	0-0	-2	0	4	4	5	0	0	0	0	0	10	D. TAURASI #3	G	11:23	3-4	0-1	1-1	+7	0	3	3	2	1	0	1	0	7	
M. WRIGHT #22		05:19	2-4	1-1	0-0	+5	0	0	0	1	1	0	0	0	0	5	E. PHILLIPS #31		05:19	0-0	0-0	0-0	-5	1	0	1	1	1	0	0	0	0	
T. WHITE #5		04:15	0-1	0-1	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	M. BASS #8		03:36	0-1	0-0	0-0	-5	1	0	1	0	1	0	1	0	0	
D. DANTAS #34		03:36	0-0	0-0	0-0	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	T. BIAS #23		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
T. LISTON #20		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	A. JEKABSONE-ZOGOTA #10		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
N. MCKENITH #3		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	E. KOBRYN #11		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
D. PETERS #14		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	S. MURPHY #14		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
A. TAYLOR #31		00:00	0-0	0-0	0-0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																	
TOTAL		100	14-26	3-5	2-2		3	7	10	9	3	1	2	1	0	33	TOTAL		100	15-26	1-4	4-4		3	8	11	5	5	2	3	0	1	35
Technical Fouls: 0			54%	60%	100%		TEAM REBS: 0	TOTAL TO: 2									Technical Fouls: 0			58%	25%	100%		TEAM REBS: 2	TOTAL TO: 3								

Anexo 69 – Estrutura geral da interface da *National Basketball Association* com a opção “Box Score” selecionada;

PIT 21 PHI 31 JAX 13 DET 13 CAR 7 NE 30 NYG 35 NYJ 24 OAK 21 GB 31 CHI 6 SEA 34 TB 27 BUF 14 TEN 24 ATL 17 DAL 20 MIA 25 WAS 17 BAL 23 STL 33 CLE 14 NO 23 IND 17 MIN 30 KC 12 HOU 18 DEN 17 SD 7 SF 21 Q4 01:59 CIN 7 ARI 21 SUN 8:00

GAME CENTER

San Diego Chargers **7** **2nd & 2 01:59 SF 10** **San Francisco 49ers** **21**

	1	2	3	4	OT
SD	7	0	0	0	0
SF	0	10	0	11	

Watch Listen Live

GAME INFO DRIVE CHART GAME PASS

LAST PLAY - 02:05 Q4
J.Byrne
 (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass short left to J.Byrne to SF 10 for 8 yards (D.Johnson).

FANTASY FOOTBALL REGISTRATION IS NOW OPEN AT NFL.COM/FANTASYFOOTBALL

Like Share

TRACK ANALYZE DISCUSS VIDEOS

CURRENT DRIVE

Two-Minute Warning

1-10-SF 18 (2:05) (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass short left to J.Byrne to SF 10 for 8 yards (D.Johnson).

1-10-SF 33 (2:38) (No Huddle, Shotgun) M.Grice right guard to SF 18 for 15 yards (K.Green).

LAST SCORE

TD G.Winston 27 yd. run (J.Johnson-L.Lewis pass)
 Drive: 7 plays, 64 yards in 3:08
WATCH HIGHLIGHT

ANALYZE SCORING SUMMARY

Anexo 70 – Estrutura geral da interface da *National Football League*;

2ND & 2 ▶

Like Share

TRACK
ANALYZE
DISCUSS
VIDEOS

CURRENT DRIVE

Two-Minute Warning

- 1-10-SF 18 (2:05) (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass short left to J.Byrne to SF 10 for 8 yards (D.Johnson).
- 1-10-SF 33 (2:38) (No Huddle, Shotgun) M.Grice right guard to SF 18 for 15 yards (D.Morris).
- 1-10-SF 48 (3:10) (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass short middle to T.Allen to SF 33 for 15 yards (C.Spillman; D.Campbell). Caught at SF 44. 11-yds YAC

ANALYZE PLAY-BY-PLAY

LAST SCORE

TD G.Winston 27 yd. run (J.Johnson-L.Lewis pass)
Drive: 7 plays, 64 yards in 3:08

WATCH HIGHLIGHT

ANALYZE SCORING SUMMARY

TOP PERFORMERS

SAN DIEGO CHARGERS					SAN FRANCISCO 49ERS				
Passing	CPI/AT	YDS	TD	INT	Passing	CPI/AT	YDS	TD	INT
B. Sorensen	11/20	84	0	1	C. Kaepernick	6/12	59	0	0
Rushing	CAR	YDS	TD	LG	Rushing	CAR	YDS	TD	LG
R. Mathews	4	22	0	14	G. Winston	8	58	1	27T
M. Grice	7	36	0	15	C. Hyde	6	38	0	20
Receiving	REC	YDS	TD	LG	Receiving	REC	YDS	TD	LG
A. Gates	3	28	1	11	V. McDonald	3	29	1	17
R. Mathews	2	26	0	25	B. Ellington	2	27	0	19
D. Woodhead	2	11	0	9	A. Boldin	2	19	0	10



ANALYZE COMPLETE STATS

TEAM STATS

	SD	SF
First Downs	13	20
Total Yards	254	304
Passing Yards	156	172
Rushing Yards	98	132
Penalties (Yds)	4(25)	6(34)
Turnovers	1	1
Punts (AVG)	8(40)	7(45)
Time of Pos.	26:49	31:12



ANALYZE COMPLETE STATS

PHOTOS

MORE PHOTOS

SHOP

Anexo 71 – Estrutura geral da interface da *National Football League* com a opção “Track” selecionada;

TRACK
ANALYZE
DISCUSS
VIDEOS

STATS

SAN DIEGO CHARGERS					SAN FRANCISCO 49ERS				
Passing	CP/AT	YDS	TD	INT	Passing	CP/AT	YDS	TD	INT
B. Sorensen	11/20	84	0	1	C. Kaepernick	6/12	59	0	0
P. Rivers	9/10	85	1	0	B. Gabbert	7/11	66	1	0
K. Clemens	0/1	0	0	0	J. Johnson	5/8	52	0	0
Rushing	CAR	YDS	TD	LG	Rushing	CAR	YDS	TD	LG
R. Mathews	4	22	0	14	M. Bethel-Thompson	2/3	8	0	0
M. Grice	7	36	0	15	G. Winston	8	58	1	27T
D. Woodhead	4	16	0	5	C. Hyde	6	38	0	20
D. Brown	5	13	0	6	C. Kaepernick	2	13	0	8
B. Oliver	3	12	0	5	L. James	7	9	0	5
K. Clemens	1	-1	0	-1	J. Johnson	2	8	0	7
Receiving	REC	YDS	TD	LG	Receiving	REC	YDS	TD	LG
A. Gates	3	28	1	11	B. Ellington	1	5	0	5
R. Mathews	2	26	0	25	A. Smith	4	3	0	3
D. Woodhead	2	11	0	9	B. Gabbert	1	0	0	0
K. Allen	1	15	0	15	F. Gore	1	-2	0	-2
B. Chancellor	2	29	0	19	Receiving	REC	YDS	TD	LG
J. Herndon	1	6	0	6	V. McDonald	3	29	1	17
D. Brown	1	5	0	5	B. Ellington	2	27	0	19
L. Green	1	5	0	5	A. Boldin	2	19	0	10
T. Reese	1	4	0	4	A. Cleveland	2	8	0	6
B. Oliver	1	3	0	3	D. Reed	1	22	0	22
T. Allen	2	17	0	15	V. Davis	1	16	0	16
J. Byrne	3	20	0	8	A. Smith	1	11	0	11
M. Crabtree	1	10	0	10	M. Crabtree	1	10	0	10
Fumbles	FUM	LOST	REC	YDS	Q. Patton	1	10	0	10
C. Davis	1	0	1	0	L. James	1	7	0	7
B. Chancellor	1	0	1	0	B. Miller	1	7	0	7
K. Clemens	1	0	0	0	K. Nelson	1	6	0	6
D. Brown	0	0	1	0	S. Johnson	1	5	0	5

SCORING SUMMARY

1st Quarter

TD A. Gates 10 yd. pass from P.Rivers (N.Novak kick is good) Drive: 10 plays, 71 yards in 4:54
WATCH HIGHLIGHT

2nd Quarter

FG P.Dawson 39 yd. Field Goal Drive: 12 plays, 55 yards in 6:09

TD V.McDonald 6 yd. pass from B.Gabbert (P.Dawson kick is good) Drive: 10 plays, 68 yards in 3:04
WATCH HIGHLIGHT

3rd Quarter

None

4th Quarter

FG P.Dawson 28 yd. Field Goal Drive: 7 plays, 13 yards in 2:12

TD G.Winston 27 yd. run (J.Johnson-L.Lewis pass) Drive: 7 plays, 64 yards in 3:08
WATCH HIGHLIGHT

PLAY BY PLAY

Current Drive | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | OT

San Diego Chargers 3:08

1-10-SD 15 (5:07) (Shotgun) M.Grice left guard to SD 16 for 1 yard (A.Lynch).

2-9-SD 16 (4:37) (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass short right to J.Byrne to SD 21 for 5 yards (S.Skov). Caught at SD 20. 1-yd YAC

3-4-SD 21 (4:29) (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass short left to B.Chancellor pushed ob at SD 40 for 19 yards (A.Cleveland) [S.Skov]. Caught at SD 26. 14-yds YAC

1-10-SD 40 (4:21) (No Huddle, Shotgun) M.Grice left guard to SD 45 for 5 yards (C.Thomas).

2-5-SD 45 (3:53) (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass incomplete deep right to T.Allen.

3-5-SD 45 (3:47) (No Huddle, Shotgun) B.Sorensen pass short middle to J.Byrne to SF 48 for 7 yards (C.Borland). Caught at SF 48. 0-yds YAC

Anexo 72 – Estrutura geral da interface da *National Football League* com a opção “Analyze” selecionada;

TRACK ANALYZE **DISCUSS** VIDEOS

Fan Discussion PRESENTED BY LEXUS

TWITTER
Join the conversation by tweeting:
#SDvsSF

COMMENTS

470 comments ▾

Add a comment...

Also post on Facebook Posting as Nuno Mafra (Not you?) **Comment**

Paul Bongiovanni · ★ Top Commenter · The Art Institute of Phoenix
Sorensen who? What team are you playing for?
Reply · Like · Follow Post · 13 minutes ago **Mark as Spam**

Paul Bongiovanni · ★ Top Commenter · The Art Institute of Phoenix
SF TD. SD you are pathetic. You owe your fans so much more...I'm done.
Reply · Like · Follow Post · 21 minutes ago

Todd Stier · ★ Top Commenter · San Diego, California
Good, uninformed flakey fans, we DO NOT need...
Reply · Like · 3 · 20 minutes ago

Jason Stranko · ★ Top Commenter
dude its preseason with your 3-4s and sanfran in only up by 2 scores, I think chargers will live
Reply · Like · 14 minutes ago

Gabriel Collins · ★ Top Commenter · Virginia Beach, Virginia
huh our 1st team dominated and thats all that matters
Reply · Like · 12 minutes ago

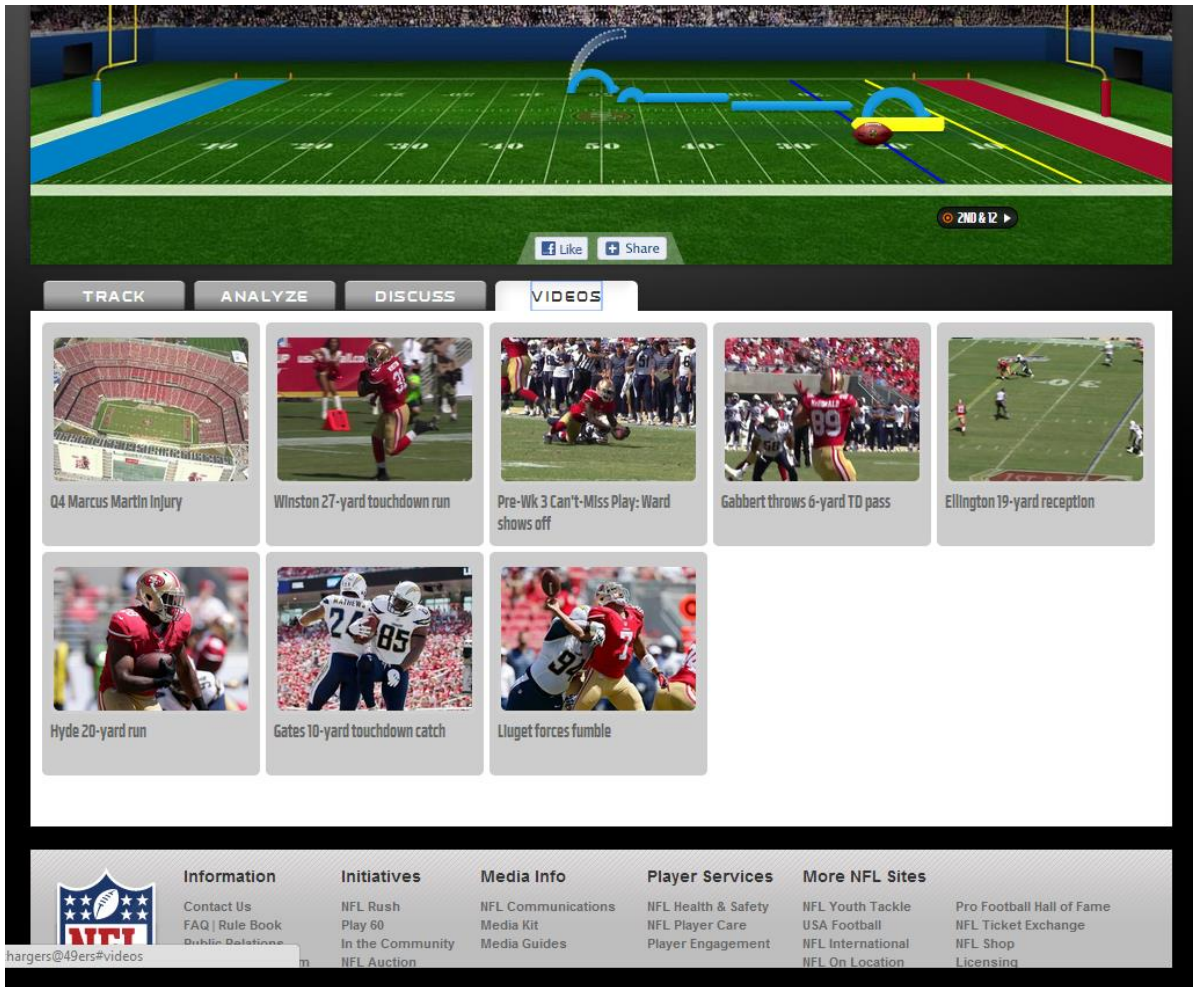
View 1 more ▾

Paul Bongiovanni · ★ Top Commenter · The Art Institute of Phoenix
Another hint for SD defense...the QB is allowed to run the ball...you need to stop him...whose coaching you?
Reply · Like · Follow Post · 23 minutes ago

View 309 more ▾

Facebook social plugin
argers@49ers#discuss


Anexo 73 – Estrutura geral da interface da *National Football League* com a opção “Discuss” selecionada;



Anexo 74 – Estrutura geral da interface da *National Football League* com a opção “Videos” selecionada;

San Diego
Chargers

Watch Listen



7

		1	2	3	4	OT
SD	7	0	0	0	0	0
SF	0	10	0	11	0	0

21




San Francisco
49ers

Listen Watch

[GAME INFO](#) [DRIVE CHART](#) [GAMEPASS](#)

×

Chargers vs. 49ers preseason highlights



WATCH FULL GAME SHARE

3 Mbps 00:13 / 01:56

Quick Take

Full Story

NEWS

- San Diego Chargers
- Chargers cut Vincent Brown
- Nick Novak's four field goals boots Chargers over Cardinals

Niners' first-team offense still sputtering in game vs. Chargers

SANTA CLARA, Calif. -- San Francisco's No. 1 offense still looks shaky two weeks from the regular season, and the 49ers did just enough for their first preseason victory in a 21-7 win against the San Diego Chargers on Sunday.

There were tens of thousands of empty seats hours after an overnight 6.0-

Anexo 75 – Estrutura geral da interface da *National Football League* com os “Highlights”;