

National eMuseum of Sports

FASES DE DESENVOLVIMENTO

O projeto do eMuseu Nacional do Esporte com sede no Rio de Janeiro e no momento operando como uma startup incubada na Universidade de Estado do Rio de Janeiro - UERJ, apoia-se em propostas de uso de tecnologias avançadas e como tal tem funcionado como laboratório experimental para suporte a outras iniciativas de preservação de memória do esporte no Brasil, com aberturas de cooperação com o Movimento Olímpico internacional. Neste sentido as fases de desenvolvimento do eMuseu são as seguintes:

1. Visitas aos museus internacionais tradicionais de esporte e olímpicos bem como observação de modelo de negócios nos parques olímpicos de Barcelona, Londres, Suíça, Áustria, Alemanha, realizadas de novembro de 2016 a maio de 2017, bem como aos museus nacionais nas cidades do Rio de Janeiro (Museu da Confederação Brasileira de Futebol-CBF) e de São Paulo (Museu do Futebol), realizadas em junho de 2017
2. O segundo momento foi registrado a partir de junho de 2017 ao se realizarem reuniões com potenciais colecionadores nacionais que juntos poderiam apresentar a história nacional do esporte: Instituto Galeria Olímpica, Museu Cidade Olímpica da cidade do Rio de Janeiro, Ministério da Defesa com os Museus da Marinha, do Exército e da Aeronáutica, Comissão de Atletas do Ministério do Esporte, Conselho Nacional do Esporte e Comitê Paralímpico Brasileiro.
3. O terceiro momento foi realizado em paralelo ao momento "dois" junto aos parceiros estratégicos: Conselho Federal de Educação Física-CONFEEF, Centro Esportivo Virtual, Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico e Arquivo Nacional.
4. O quarto momento entrando no primeiro semestre 2018 foi o desenvolvimento do projeto piloto em parceria com a Universidade Estadual do Rio de Janeiro através do apoio da diretoria de inovação Mariliza Bruno e Laboratório de Tecnologia com Marcia Taborda. Para parceria técnica e de acervo teve início o acordo de cooperação da startup do eMuseu Nacional do Esporte com a Confederação Brasileira de Basketball - CBB juntamente com a UERJ, no sentido de resgatar fatos de memória do basquetebol

brasileiro e promover sua preservação por meio de recursos digitais bem como reunindo em local único os acervos pessoais de atletas. A proposta no caso é o de fazer o e-Museu um hub (plataforma) de colecionadores.

INTERAÇÕES DIGITAIS DA HISTÓRIA DO ESPORTE DIGITAL INTERACTIONS FROM HISTORY OF SPORT



MODELO 'CHAMEM' ➔ TECNOLOGIA - INOVAÇÃO

5 . Dando continuidade a posta em marcha do eMuseu em fase experimental de operações (projeto piloto) ocorreu no final do primeiro semestre de 2018, ao compartilhar da competição HACKING.RIO - Área Temática Esporte, realizada nos dias 27, 28 e 29 de Julho no Porto Maravilha, área central da cidade do Rio de Janeiro. O HACKING.RIO foi uma competição de hackers, especialistas em tecnologia reunidos em times, desenvolvendo soluções de alto impacto para os desafios reais da sociedade e do mercado do Rio de Janeiro. No evento foram apresentadas diversas soluções para os desafios tecnológicos e gerenciais do eMuseu Nacional do Esporte.

Essas cinco etapas de desenvolvimento permitiram validar as experiências levadas a efeito a criar uma linha de base teórica. Na busca de legitimação teórica das práticas exercidas pela operacionalização inicial do eMuseu considerou-se o modelo STEM de circulação internacional e se adotou o modelo CHAMEM de proposição brasileira para unir interfaces cognitivas e virtuais a partir da história e instrumentos tais como memória, arquivo, exposição, coleção e museu propriamente dito.

Livro: NEW COGNITIVE AND VIRTUAL INTERACTIONS OF SPORT SCIENCES AND OLYMPIC STUDIES