



O que são ESPORTS?

Em tradução literal para o português: Esportes Eletrônicos. É uma modalidade esportiva e competitiva de jogos eletrônicos.

Atualmente dentro do cenário, existem atletas e equipes profissionais que disputam competições com premiações, audiência e estrutura até maiores que os esportes tradicionais.

Os Esports são considerados jogos da mente.

GAMES X ESPORTS



GAMER CASUAL

Joga como forma de passar o tempo.

Ciclo de vida no jogo é de 1 semana a 1 mês, depois troca de jogo.

Maioria em celular.



GAMER MIDCLASS

Gosta de jogar, tem seus títulos preferidos.

Joga no tempo que sobra.

Plataforma Console.

GAMER HARDCORE

Hobbie sério, dedica tempo para isso.

Plataforma PC.

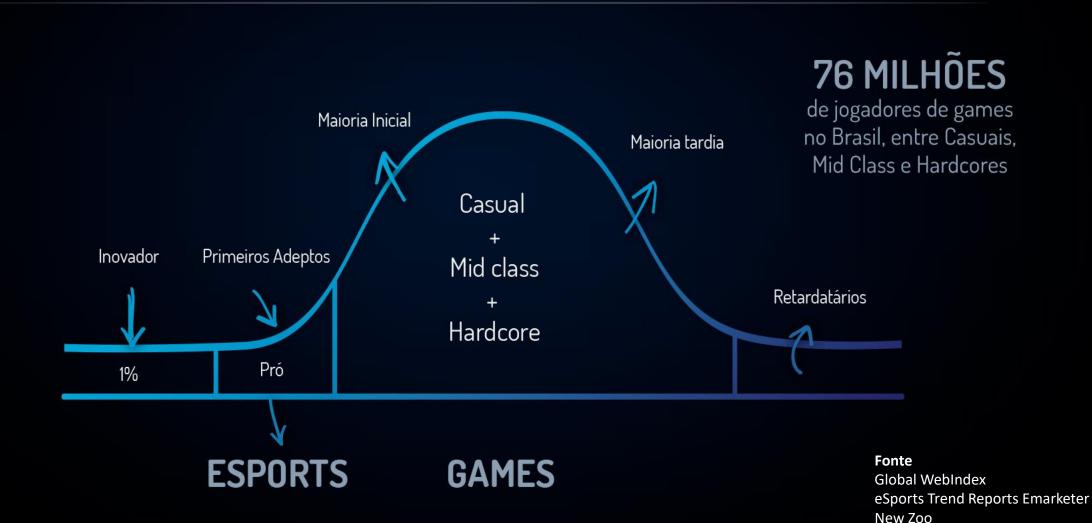


PRO PLAYER ESPORT

Atua profissionalmente, é remunerado e vive disso.

GAMES X ESPORTS

Lei da Disseminação da Inovação



Personificação da audiência



O TAMANHO DOS ESPORTS

EM NÚMEROS DE AUDIÊNCIA



A final mundial de LOL em 2019 foi assistida por 100 milhões de pessoas, mesmo número da final do Super Bowl do mesmo ano.

455 MILHÕES

de pessoas assistem jogos de Esports

Isso se equivale a 13% de toda a audiência conectada a internet do planeta.

1 a cada 2 brasileiros, homens, entre 16 e 34 anos assistem jogos de Esports.

21 MILHÕES

de pessoas assistem jogos de Esports

B

Brasil é terceiro maior país em audiência de Esports, atrás apenas de China e EUA.

Isso se equivale a **16% de toda** a internet brasileira.

Fonte

Global WebIndex eSports Trend Reports Emarketer New Zoo

O TAMANHO DOS ESPORTS

EM NÚMEROS DE PREMIAÇÕES



TIGER WOODS

15° título de Majors em 2019

USD 2 MILHÕES

BUGHA

Campeão da Copa do Mundo de Fortnite em 2019

USD 3 MILHÕES

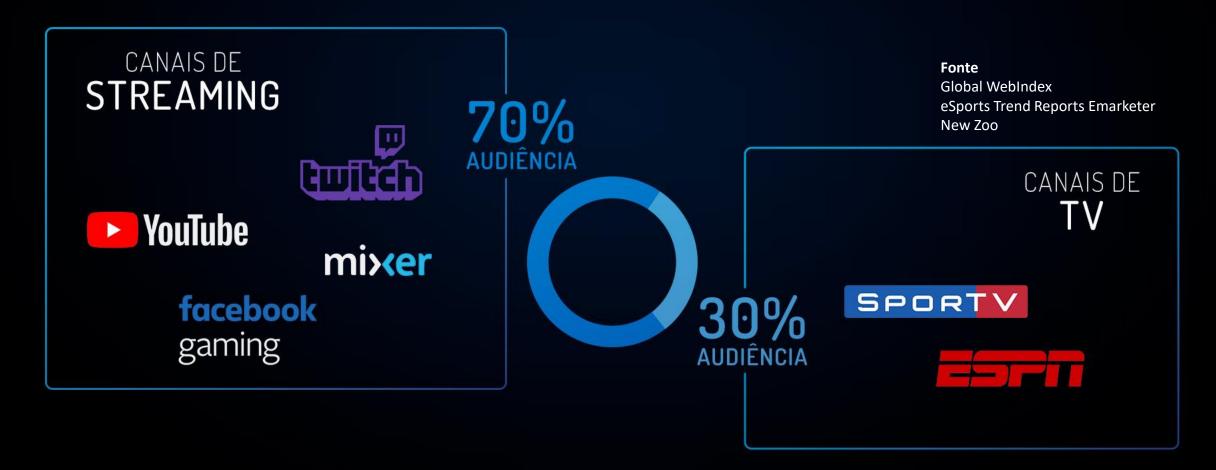
RAFAEL NADAL

Campeão US Open 2019

USD 3.85 MILHÕES

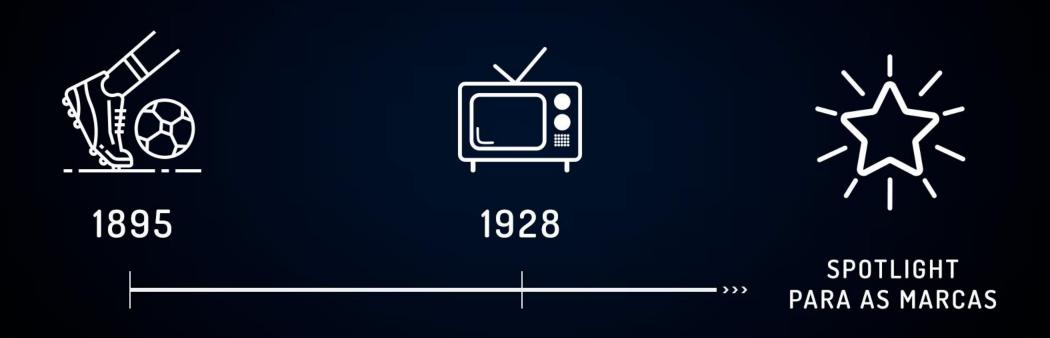
ONDE ASSISTIR?

Apesar da modalidade ter nascido online e sua audiência ser ancorada em "digital first mindset", a TV tradicional não é totalmente dispensada.





O ESPORTE MAIS AMADO PELOS BRASILEIROS



O NASCIMENTO DOS ESPORTS



GÊNEROS DOS JOGOS

TIRO EM 1ª PESSOA (FPS)

BATTLE ROYALE

Multiplayer Online
Battle Arena

ESPORTES

Lutas

COUNTERASTRIKE

RAINBOWS)X SIEGE



CALL DUTY



FORTNITE



BATTLEGROUNDS





NDOTA 2



PES







Ecossistema



O grande desafio para os novos entrantes é gerar reconhecimento de marca, e quando se pensa em todos os envolvidos é algo genuinamente bom para o ecossistema.

Fazer isso é essencial para receber o "permition to play" dessa comunidade, caso contrário a marca ficará mal vista e com imagem de oportunista.

CLUBES E PRO PLAYERS

OS FÃS RECONHECEM

POSITIVAMENTE MARCAS

QUE FOMENTAM O

CENÁRIO DE ESPORTS

A COMPETIÇÃO

ESPORTS OPEN AIR

ESPORTS OPEN AIR

PROJETO APROVADO VIA LEI DE INCENTIVO FEDERAL DOS ESPORTES, QUE CONTARÁ COM UM CAMPEONATO DE TIRO CURTO ONLINE E AS SEMIFINAIS E FINAL EM UM EVENTO PRESENCIAL QUE DARÁ UMA EXPERIÊNCIA INCRÍVEL AOS FÃS DE ESPORTS.

A COMPETIÇÃO SERÁ DO GÊNERO FPS, COM O JOGO PRINCIPAL RAINBOW 6. CONTENDO AS PRINCIPAIS EQUIPES DA MODALIDADE, DUELANDO EM UM PALCO A CÉU ABERTO, COM TRANSMISSÃO AO VIVO, PELO TÍTULO DE CAMPEÃO DO PRIMEIRO ESPORTS OPEN AIR

E PARA ESQUENTAR OS FÃS, SHOWMATCHS DO PRINCIPAL BATTLE ROYALE DO MOMENTO - FORTNITE - COM OS INFLUENCIADORES MAIS ASSISTIDOS.





MECÂNICA

TORNEIO ONLINE COM FINAL PRESENCIAL





















Equipes Rainbow Six Siege



INTZ



FAZE CLAN



BLACK DRAGONS



NINJA IN PYJAMAS



BOOTKAMP



TEAM LIQUID



TEAM ONE



IMMORTALS



PAIN GAMING

Influenciadores Fortnite











SHARSHOCK



+DE 11 MILHÕES

DE SEGUIDORES

Proposta Comercial

DIAMOND

GOLD

SILVER

BRONZE

Logo Palco	\triangle			
LOGO BACKDROP EQUIPES	☆	*	*	**
Tenda Ativação 10x10	☆			
Tenda Ativação 9x6		*	*	
LOGO BACKDROP M&G	☆	*	*	
SAMPLING	☆	*	*	*
Нотѕіте	☆	*	*	*
E-MAIL MKT	☆	*	*	*
Camiseta - Influenciadores	☆			
BONÉ - INFLUENCIADORES	☆			
Logo frontal - Troféu	☆			
Logo Troféu		*	*	

