



# 2º Torneio CIEE de eSports



# SOBRE O CIEE

Somos uma entidade sem fins lucrativos, beneficente de assistência social que possibilita a jovens e estudantes o ingresso ao mundo do trabalho através dos Programas de Estágio e Aprendizagem.

Contamos com mais de meio século de atuação, ajudando-os a alcançarem seus objetivos, transformando suas vidas e construindo sonhos com milhares de empresas parceiras que acreditam em nosso legado.

- + de **61 mil** aprendizes
- + de **130 mil** estagiários
- + de **30 mil** organizações parceiras
- + de **37,5 milhões** de acessos ao Portal CIEE
- + de **277 mil** matrículas no Saber Virtual  
(cursos on-line)

*Dados até fev/22*

NO CIEE DE EST





## O mercado de eSports no Brasil e no mundo

O eSports está totalmente presente no cotidiano dos jovens e é uma ótima forma de relacionar-se com esse público. Além disso, o segmento está em constante crescimento mundial, principalmente após a pandemia da Covid-19, aparecendo como um dos ramos menos afetados pela crise financeira. Em 2021, o faturamento do setor alcançou cerca de US\$ 1 bilhão. A projeção é que as receitas alcancem US\$ 1,6 bilhão até 2024 e o mercado cresça 70% nos próximos anos.

*Fontes: EXAME e NEWZOO/21*

O jogo Free Fire teve cerca de 150 milhões de jogadores ativos, diariamente, em 2021 e 75,8% dos jogadores estiveram mais ativos durante a pandemia.

*Fonte: ESPM/22*



# OPORTUNIDADES NOS JOGOS ELETRÔNICOS

É certo que a carreira em jogos eletrônicos já faz parte das profissões do momento. O segmento trouxe oportunidades para diversas áreas de atuação, sendo hoje, um dos ramos mais promissores no mercado.

96% dos jovens moradores de comunidades do Brasil gostariam de ser gamers profissionais, revela pesquisa de 2021 do Instituto Data Favela.



# Torneio CIEE de eSports 2021

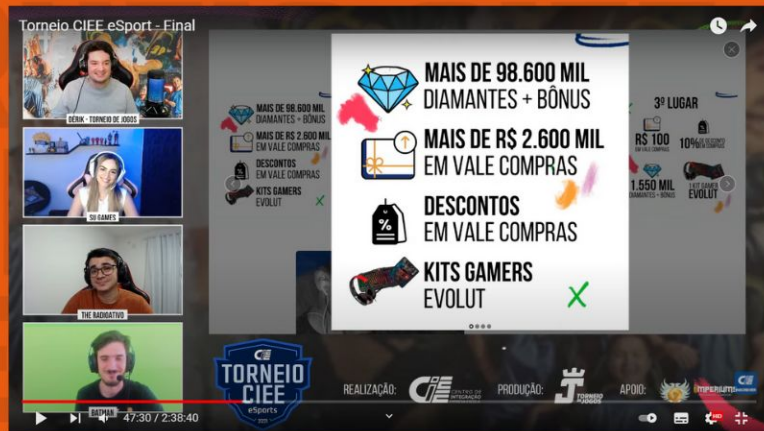
O primeiro Torneio CIEE de eSports foi desenvolvido a partir do potencial do universo de games, considerando sempre a acessibilidade para escolher o jogo do campeonato.

Em sua primeira edição, em 2021, o jogo escolhido foi o Free Fire. Além de ser um dos jogos mais populares do mundo, deu visibilidade para os *gamers* da periferia, por não depender de desktop para ser reproduzido, afinal, é um jogo específico para *mobile*. O Torneio foi 100% on-line e gratuito, tendo equipes inscritas do Brasil inteiro.

TORNEIO CIEE DE ESPORTS 2021

FREE FIRE

# IMAGENS DA 1ª EDIÇÃO



# Torneio CIEE de eSports 2021

## DEPOIMENTOS DE ALGUNS INTEGRANTES DOS *SQUADS* QUE DISPUTARAM A GRANDE FINAL

"[...] o CIEE é mais um gigante que chegou para o segmento. Achei muito interessante, também, o formato, deu muita oportunidade para os times. [...] Com muito esforço e dedicação conseguimos chegar na final, estou me sentindo extremamente feliz." Eduardo da Silva, time Eagles

"A ideia foi muito interessante, por ser um evento gratuito [...] O Free Fire para mim é um sonho, além de ser um meio de trabalho [...] o jogo abre muitas portas para a comunidade. Estamos muito empolgados por termos chegado na final, é uma responsabilidade muito grande pois sabemos que quem nos acompanha estará lá nos assistindo e torcendo por nós." Luca Abreu, time Red Dragons CBR

"[...] O Free Fire é um sonho, é uma luta muito grande devido a falta de apoio. Confio muito no meu time, estamos juntos há mais de 1 ano [...] e muito felizes de estar na final." João Marcus, time Reza Lenda

# NÚMEROS DA 1ª EDIÇÃO 2021

**11.564**

PESSOAS INSCRITAS

**+DE 4,9 MIL**

VISUALIZAÇÕES NO YOUTUBE

**2.331**

TIMES INSCRITOS

**89.300**

DIAMANTES + BÔNUS  
E OUTRAS PREMIAÇÕES

**480**

TIMES SORTEADOS

# RESULTADOS DE MÍDIA 2021

1ª EDIÇÃO

## ASSESSORIA DE IMPRENSA

**33 MENÇÕES**

EM PUBLICAÇÕES  
DE SET. A DEZ.

ALCANCE DE

**+800 MIL PESSOAS**

## POSTS

**+2.472**

ENGAJAMENTOS

**+2.048**

COMENTÁRIOS

**+766**

CURTIDAS

# PERFIL GERAL DO *GAMER*- TORNEIO CIEE DE eSPORTS 2021

<b>GÊNERO</b>	<b>HOMEM</b>	<b>MULHER</b>
<b>SMARTPHONE</b>	<b>37,8%</b>	<b>62,2%</b>
<b>CONSOLE</b>	<b>61,9%</b>	<b>38,1%</b>
<b>COMPUTADOR</b>	<b>59,6%</b>	<b>40,4%</b>

<b>CLASSE SOCIAL</b>	<b>A</b>	<b>B1</b>	<b>B2</b>	<b>C1</b>	<b>C2</b>	<b>DE</b>
<b>SMARTPHONE</b>	5,5%	9,3%	25,1%	27,6%	19,7%	12,8%
<b>CONSOLE</b>	15,6%	15,0%	28,4%	19,4%	14,4%	7,2%
<b>COMPUTADOR</b>	12,9%	14,1%	30,4%	19,8%	15,3%	7,5%

Fonte: PGB 2021

# PERFIL GERAL DO *GAMER*- TORNEIO CIEE DE eSPORTS 2021

<b>IDADE</b>	<b>16 a 19 anos</b>	<b>20 a 24 anos</b>	<b>25 a 29 anos</b>	<b>30 a 34 anos</b>	<b>35 a 39 anos</b>	<b>40 a 49 anos</b>	<b>+ de 50 anos</b>
<b>SMARTPHONE</b>	<b>10,7%</b>	<b>24,5%</b>	<b>19,3%</b>	<b>15,4%</b>	<b>11,8%</b>	<b>11,8%</b>	<b>6,5%</b>
<b>CONSOLE</b>	<b>7,4%</b>	<b>18,9%</b>	<b>17,4%</b>	<b>20,9%</b>	<b>16,3%</b>	<b>14,3%</b>	<b>4,8%</b>
<b>COMPUTADOR</b>	<b>13,6%</b>	<b>29,6%</b>	<b>18,3%</b>	<b>11,8%</b>	<b>10,5%</b>	<b>8,7%</b>	<b>7,5%</b>

Fonte: PGB 2021

**Torneio CIEE  
de eSports  
2ª edição**

- ▶ **NOVEMBRO/2022**
- ▶ **CAMPEONATO 100% VIRTUAL**
- ▶ **ACESSO GRATUITO**

# DINÂMICA DO EVENTO

## 1ª ETAPA - INSCRIÇÕES



Inscrições abertas durante 15 dias para *squads* de todo o Brasil, um mês antes do evento. As equipes deverão ser formadas por 4 integrantes titulares e 2 reservas

## 2ª ETAPA- SORTEIO



Serão sorteados 480 times participantes, em uma transmissão ao vivo

## 3ª ETAPA- ELIMINATÓRIA



Os *squads* disputarão as partidas em grupo até chegarmos nos 12 melhores times

## 4ª ETAPA - GRANDE FINAL



Os 12 melhores *squads* disputarão a grande final ao vivo

# PLANEJAMENTO DE MARKETING

- ***Inbound* Marketing para as redes sociais oficiais do CIEE (mídia orgânica)**
- **Estratégia de Mídia Paga no Google (display, *search*, vídeos), Twitter, Facebook e Instagram (feed e stories)**
- **Marketing de Influência**
- **Parceria com veículos de mídia**
- **Assessoria de imprensa**
- **Envio de resultados do evento - Big Numbers**

# BIG NUMBERS CIEE



Seguidores: **+1,19 milhão**  
Média de alcance: **296.946**  
Alcance médio: **+33.914**  
Engajamento: **+70.7 mil**  
Impressões: **+182,8 milhões**  
Cliques: **+2,43 milhão**



Seguidores: **+274 mil**  
Alcance: **+119 mil**  
Stories impressões: **+27.8 mil**  
Engajamento: **+197 mil**  
Impressões: **+69,7 milhões**  
Cliques: **+200 mil**



Acessos: **+37,5 milhões**  
Média de acessos: **+5,6 milhões**  
Page views: **+250 milhões**  
Média de *page views*: **+20,8 milhões**  
Sessões: **+37,5 milhões**



Seguidores: **+66 mil**  
Engajamento: **+41 mil**  
Visualizações: **+745 mil**



Seguidores: **+89 mil**  
Engajamento: **+42.9 mil**  
Impressões: **+5,4 milhões**



Seguidores: **+1 milhão**  
Engajamento: **+132 mil**  
Impressões: **+11 milhões**  
Cliques: **+295 mil**

Dados até março/22

# TERMO DE ANTECIPAÇÃO DE CRÉDITO

- **Atrelar a marca a uma organização com mais de meio século de legado e que tem um relacionamento consolidado com o público de jovens e estudantes**
- **Construir e fortalecer o relacionamento com futuros clientes e colaboradores**
- **Participação em um evento de âmbito nacional**
- **Rejuvenescimento de marca, graças à participação em um evento com público de jovens e *gamers***



# SUGESTÕES DE PREMIAÇÕES



# AGRADECEMOS PELA SUA ATENÇÃO

[esports@ciee.org.br](mailto:esports@ciee.org.br)



@oficial.ciee

/oficial.ciee/

CIEE\_oficial1

@oficial.ciee

/oficialciee/

/oficialciee/



CIEE DE ESPORTS TORNEIO  
TORNEIO CIEE DE ESPORTS