14h – 15h20 | Sala 13 | Quarta-Feira – 28 de Agosto

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

E-SPORTS

Produção de conteúdo com engajamento e entretenimento. O fenômeno de audiência sob a ótica de grandes profissionais de mídia, editorial e eventos.
Moderador: **Gui Barbosa, Head of Business, nøline culture**

- **POR QUE E-SPORTS É O PRÓXIMO GRANDE NEGÓCIO?**
  Palestrante: **Moacyr A. Alves Junior, Sócio / Diretor da Talent Experts**
  O Brasil hoje é a terceira maior audiência no esporte eletrônico no mundo perdendo apenas para a China e os EUA. Como esse mercado chegou tão rápido a esse numero de audiência e o que é certo e incerto nesse mercado no Brasil ? Nesta apresentação abordaremos o comportamento das marcas sobre essa nova modalidade e os desafios desse setor.

- **E-SPORTS**
  Palestrante: **Felipe Santana** Felix - Gerente de Produto - ESPN Brasil

- Palestrante: **Bernardo Mendes** - Gaming @ Cheil, CHEIL Worldwide

Moderador: Gui Barbosa, Head of Business, nøline culture
Atualmente, Gui Barbosa ocupa a função de Diretor de Negócios da nøline culture, agência com foco na criação de estratégia e conteúdo para marcas que desejam se comunicar com público jovem, sobretudo geek e gamer. Antes disso, foi Diretor Comercial & Parcerias da BBL, holding de entretenimento que administra a marca ESL no Brasil. Anteriormente, fundou a consultoria LGZn e também ocupou posições de destaque e liderança em multinacionais como Cerner, Universal Music Publishing e Deloitte.

Moacyr A. Alves Junior, Sócio / Diretor da Talent Experts
Sócio diretor da Talent Experts empresa do ramo de eSports e criação de conteúdo em áudio e vídeo voltado ao público jovem. Trabalhou em empresas como ESL da Alemanha, 1080partners dos EUA e Halo Digit da China e foi conselheiro do governo federal na secretaria do áudio visual por 6 anos para o setor de jogos eletrônicos. Também é presidente da ACIGAMES (Associação comercial industrial e cultural dos jogos eletrônicos do Brasil) com filiais na Itália, EUA e Argentina.

Felipe Santana Felix - Gerente de Produto - ESPN Brasil
Comunicador apaixonado por video games, já rodou o mundo e o Brasil cobrindo competições e eventos de games. Fundador do extinto portal Selecter, foi player reasearch da Riot Games Norte América para o documentário Legends Rising, auxilou a Editora Europa em sua revista de eSports e atualmente é um dos responsáveis pelo eSports como produto na ESPN Brasil.

© 2019 SET - Brazilian Society of Television Engineering / ISSN (Print): 2447-0481/ ISSN (Online): 2447-049X

Bernardo Mendes - Gaming @ Cheil, CHEIL Worldwide
Antes de entrar para o time da Cheil, Bernardo trabalhava na Turtle Entertainment, proprietária da ESL (Electronic Sports League), gerenciando as áreas de negócio da empresa e colaborando com o desenvolvimento do mercado local de e-sports com a liga nacional “ESL Brazil Premier League” e grandes produções de eventos como o “Clash Royale Crown Championship”, o “ESL Pro League Finals São Paulo” e a “ESL One Belo Horizonte”. O executivo também atuou na Futura Networks (proprietária da Campus Party) e MCI Group. Ao longo de sua carreira, Bernardo também registra trabalhos executados para clientes como Facebook, Paypal, Submarino, Vivo, Sadia, 3 Corações, Outback, Uber, Porto Seguro, Otima, IBM, Riot, Activision Blizzard, Tencent Games, Intel e RedBull. O Gamer Specialist traz para sua primeira passagem em uma agência de publicidade sua visão ampliada e seu entendimento sobre a singularidade e o grande potencial do mercado de games no Brasil podendo, assim, contribuir com a comunidade e traduzir o que significa tal cenário para os "não-gamers”. Sua trajetória torna ainda mais possível conectar as pontas do mercado, mantendo um bom tom para diferentes linhas de campanha, seja as com potencial profissional, no caso de e-sports, seja as que têm relação com tendências Pop Cult.

© 2019 SET - Brazilian Society of Television Engineering / ISSN (Print): 2447-0481/ ISSN (Online): 2447-049X