

RTP Arena eSports

O FENÓMENO DO DESPORTO ELECTRÓNICO



RÁDIO E TELEVISÃO DE PORTUGAL



DESPORTO VS eSports

COMPARAÇÃO

ESPECTÁCULO

GLÓRIA

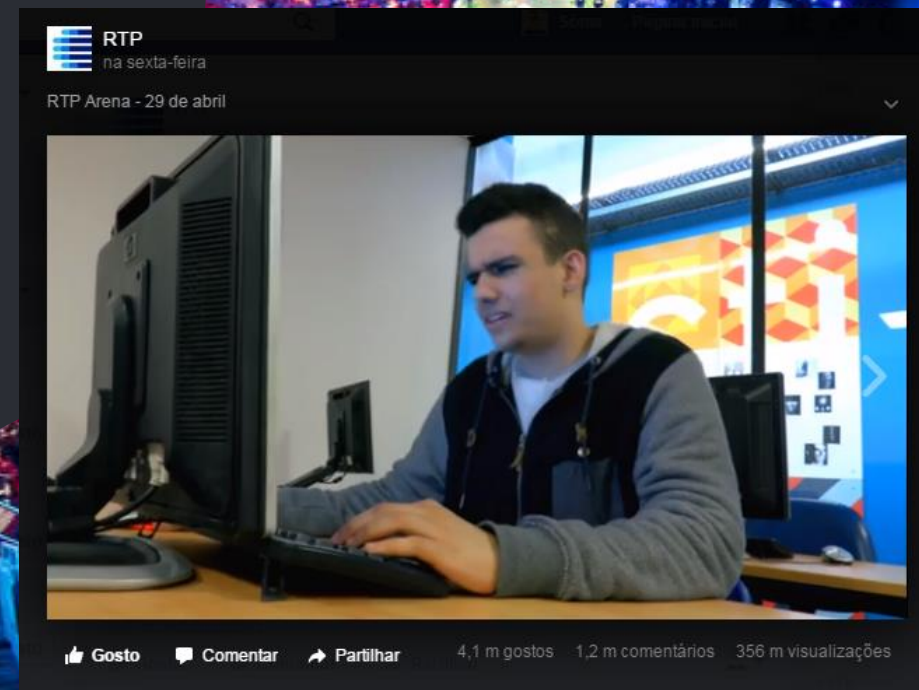
COBERTURA

PAIXÃO

DEDICAÇÃO



O que é o eSports?



MERCADO EUROPEU

POPULAÇÃO TOTAL DE CASUAL GAMERS NA EUROPA

PORTUGAL – 4.2 MILHÕES

40%

ESPANHA – 14 MILHÕES

40%

REINO UNIDO - 19 MILHÕES

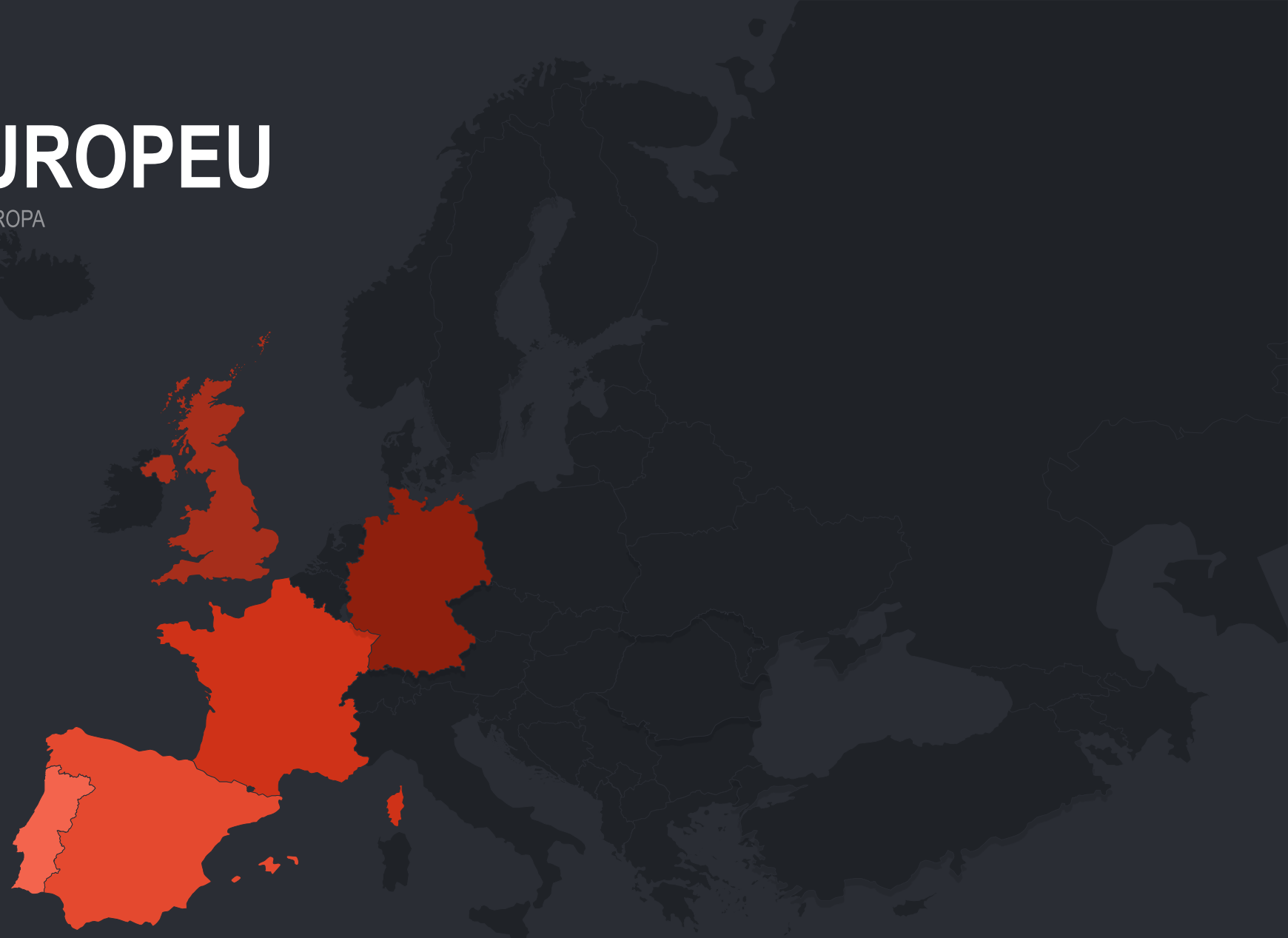
41%

FRANÇA – 29 MILHÕES

60%

ALEMANHA – 30 MILHÕES

50%

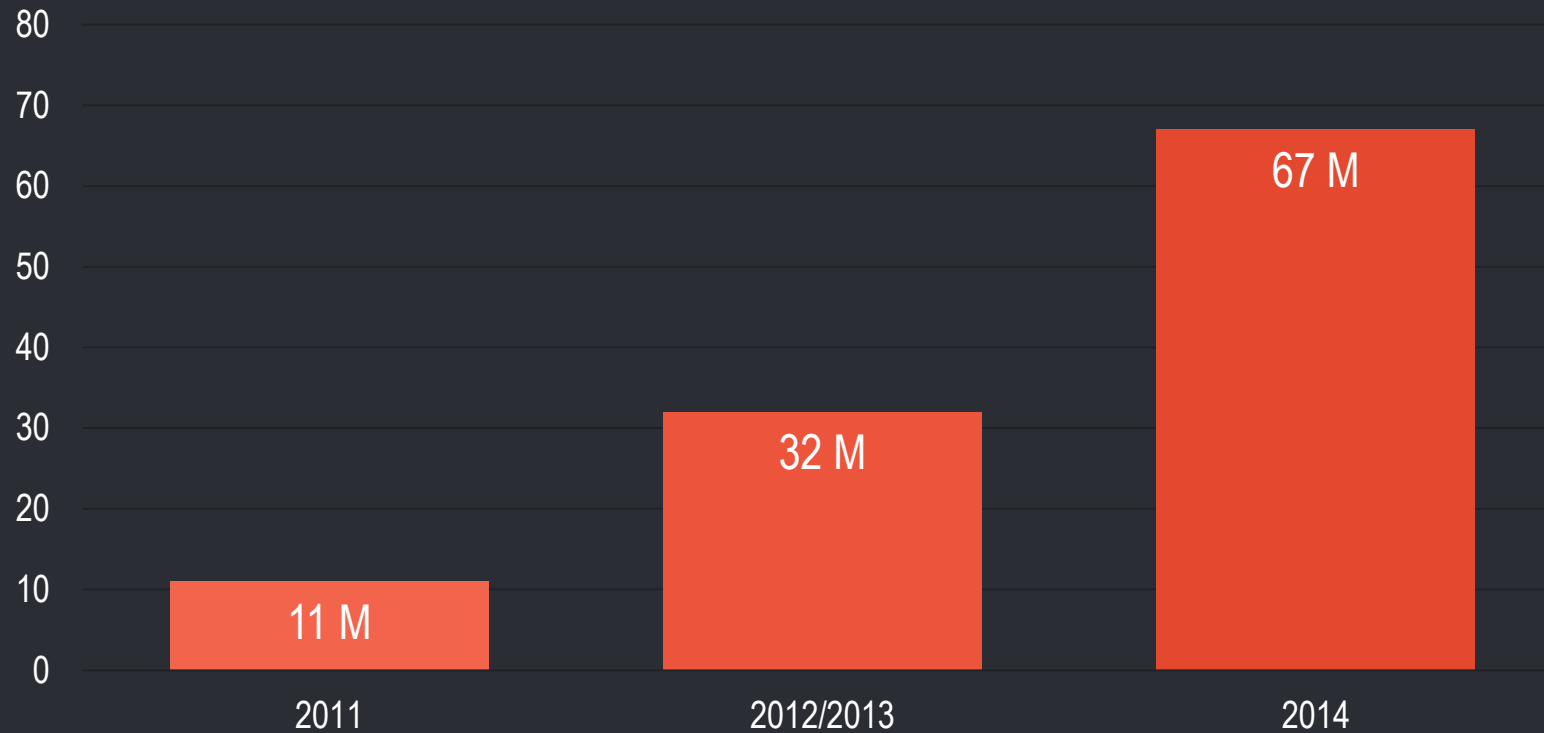


Fonte: GameTrack / ISPE / Ipsos Media CT



O FENÓMENO eSports

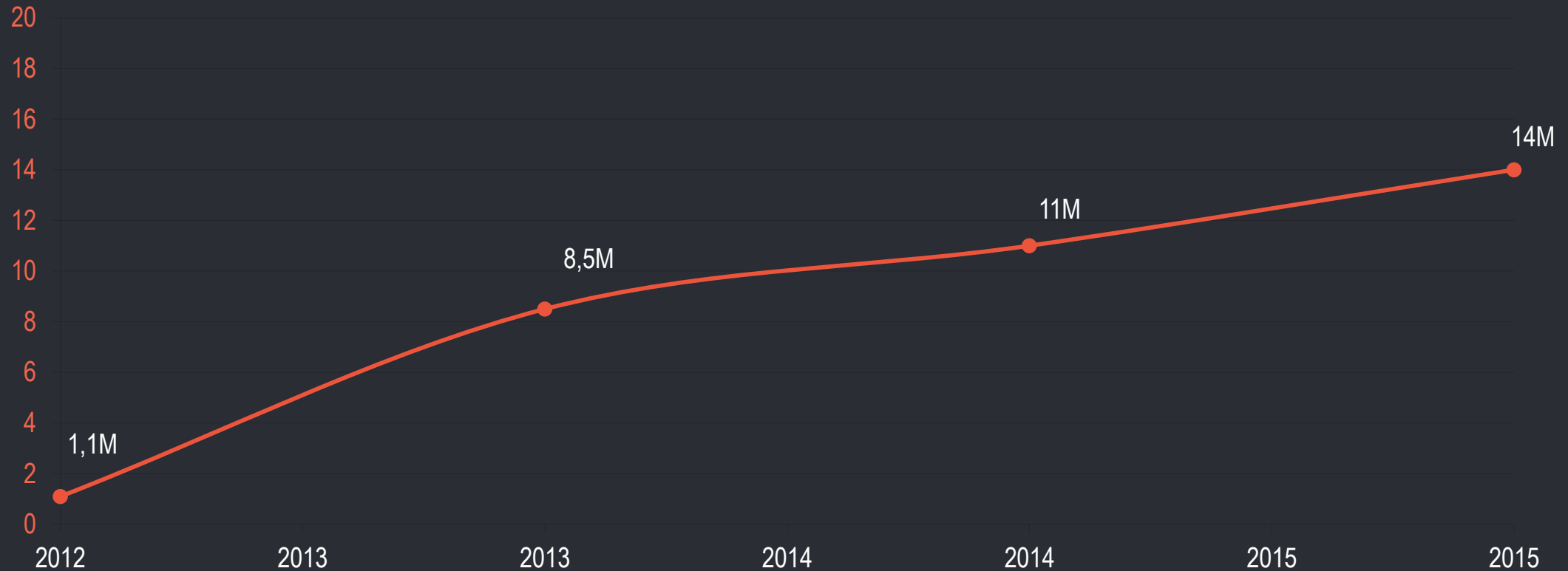
LEAGUE OF LEGENDS



JOGADORES MENSAIS DE LEAGUE OF LEGENDS A NIVEL MUNDIAL (MILHÕES) | Fonte: Riot Games, Inc e Statista

O FENÓMENO eSports

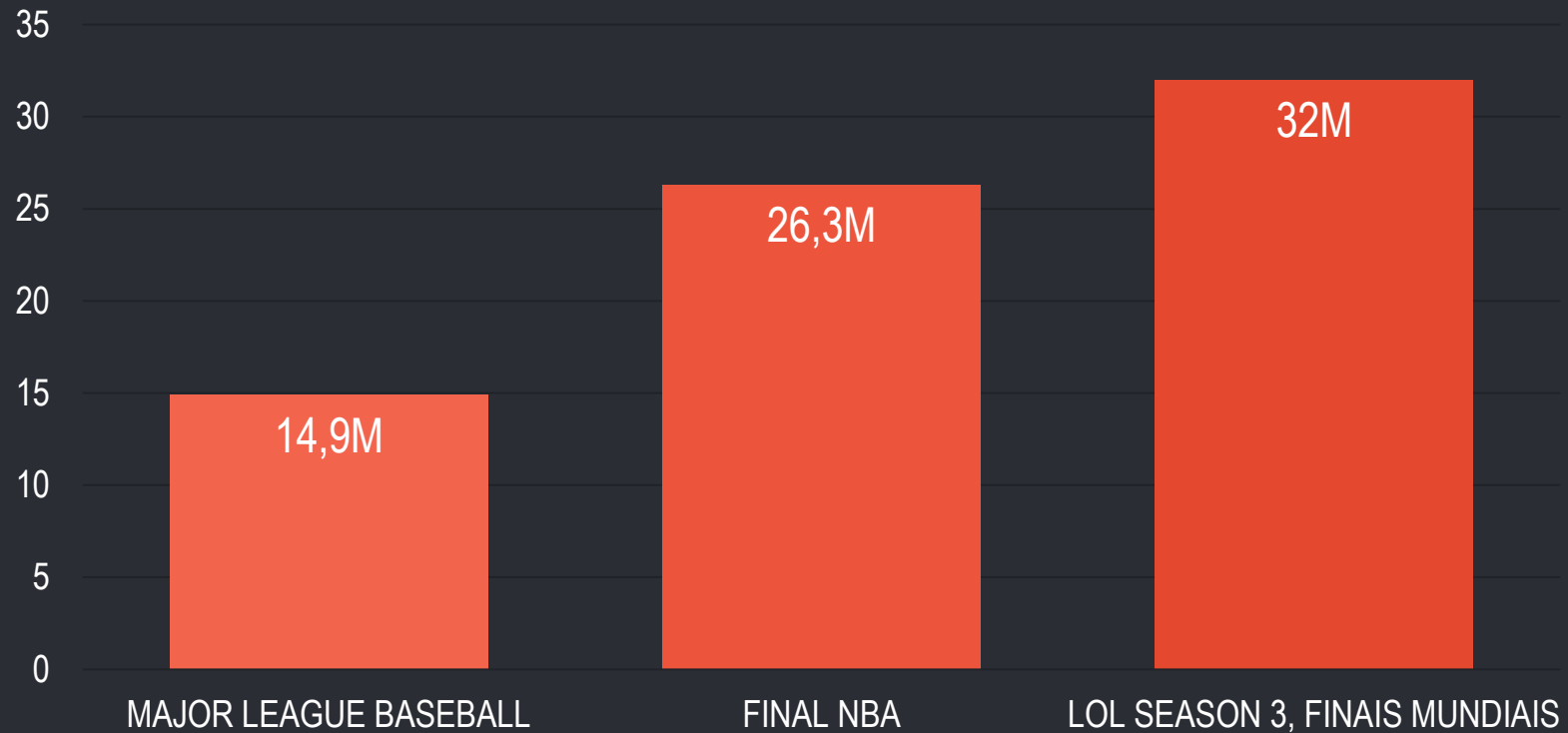
LEAGUE OF LEGENDS



ESPECTADORES NAS FINAIS MUNDIAIS(MILHÕES) | Fonte: Riot Games, Inc

O FENÓMENO eSports

LEAGUE OF LEGENDS



COMPARAÇÃO DE VIEWERSHIP COM OS GRANDES EVENTOS DESPORTIVOS (MILHÕES) | Fonte: Riot Games, Inc

QUEM SÃO OS GAMERS NACIONAIS

ESTUDO DE MERCADO NACIONAL FEITO PELA INYGON. AMOSTRA 3,000 UTILIZADORES ONLINE

JOVENS MASCULINOS
ENTRE OS 15 E OS 34 ANOS DE
IDADE

90%



DESPORTISTAS

72% PRATICAM DESPORTO

ESTUDANTES

75%



EARLY ADOPTERS DE
TECNOLOGIA

COMPRADORES
ONLINE

72%



LÍDERES DE OPINIÃO

REDES SOCIAIS
ESTÃO PRESENTES
ASSIDUAMENTE



INFLUENCIADORES DE
COMPRA



O que é o League of Legends?



<http://na.leagueoflegends.com/en/site/guide/index.html>

- Jogo Eletrónico, multiplayer do género online battle arena, foi desenvolvido pela Riot Games.
- É um jogo free-to-play, num mundo de fantasia, batalhas sangrentas e muita magia.
- Extremamente simples, conta com dois campos de batalha, onde o objetivo final é destruir o Nexus* da equipa adversária, eliminando campeões, minions, torres e inibidores no caminho.
- Cabe aos jogadores escolherem com que campeão desejam defender os seus nexus. Com o auxílio de diversas magias, equipamentos e habilidades.

* O Nexus é o principal objetivo para cada mapa . A fim de ganhar um jogo , a equipa tem que destruir Nexus da equipa adversária

INFORMAÇÃO E DESCRIÇÃO

LIGA PORTUGUESA LEAGUE OF LEGENDS 2016



Campeonato constituído por 8 equipas, dividido em dois “Splits”, o de “Primavera” e o de “Verão”.

Equipas são apuradas através de um torneio de qualificação aberto ao público, restrito a jogadores portugueses. Todas as jornadas, salvo exceções, realizar-se-ão às Sextas, Sábados e Domingos

FORMATO



Torneio de qualificação disputado entre Fevereiro e Abril.

O Campeonato realiza-se entre Abril e Julho.

Os quatro primeiros classificados disputam as finais nos dias 1, 2 e 3 de Julho, num torneio ao vivo, no ISMAI (Instituto Universitário da Maia)

SPLIT PRIMAVERA



Torneio de qualificação disputado em Agosto.

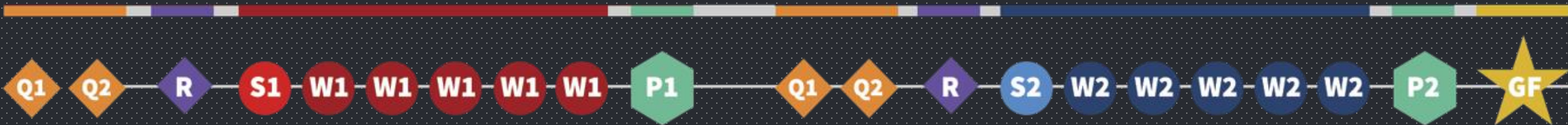
Campeonato realiza-se entre Setembro e Novembro.

Os quatro primeiros classificados disputam a finalíssima em Dezembro, num torneio ao vivo, na Comic Con Portugal, na Exponor (Porto)

SPLIT VERÃO

CALENDÁRIO SPLIT 1 E SPLIT 2

LIGA PORTUGUESA LEAGUE OF LEGENDS 2016



EVENTOS ONLINE



QUALIFICADOR

ACESSO À LIGA



RELEGATIONS

VENCEDORES DOS QUALIFICADORES
DEFrontam EQUIPAS EM RISCO DE DESCIDA



SUPER WEEKEND

FIM-DE-SEMANA DUPLO
PERIODO REGULAR DA LIGA



WEEKEND

FIM-DE-SEMANA REGULAR
PERIODO REGULAR DA LIGA

EVENTOS PRESENCIAIS (OFFLINE)



PLAYOFFS

TORNEIO OFFLINE QUE DETERMINA
VENCEDORES DOS SPLITS



GRANDE FINAL

TORNEIO OFFLINE QUE DETERMINA
CAMPEÃO PORTUGUÊS DA LPLOL



RTP Arena eSports

O NOVO UNIVERSO DOS DESPORTOS ELETRÓNICOS



Ponto 1

A [RTP Arena eSports](#) é a marca RTP dedicada ao universo de jogadores e aficionados dos desportos eletrónicos



Ponto 2

Proporciona o acesso em direto ou diferido aos melhores campeonatos, a nível nacional, das ligas de competições, mas também é a fonte de acesso de tutoriais e notícias sobre o mundo eSports



Ponto 3

Tem uma forte presença digital, com plataformas de emissão, site e web série. RTP Arena eSports é o canal digital da transmissão dos jogos. Em televisão podemos contar com um magazine semanal na RTP pensado para alcançar o target de aficionados e jogadores



Ponto 4

Envolvimento a 360º dos jogadores e aficionados dos desportos eletrónicos em Portugal



ENQUADRAMENTO DIGITAL

CARACTERÍSTICAS DO PROJECTO - DIGITAL



Todos os jogos pertencentes aos Splits, Qualificações e Grande Final são transmitidos em directo no RTP Arena eSPORTS.

Todos os encontros da fase regular do campeonato (salvo excepções) serão disputados às Sextas, Sábados e Domingos.

Os jogos serão relatados e analisados por duas duplas de comentadores com vasto conhecimento do jogo

A RTP e a LPLOL publicitam os eventos e as transmissões online nas várias plataformas oficiais, antes e durante a época desportiva

Todos os jogos podem ser visualizados posteriormente no RTP Arena eSports

WEBSITE RTP Arena eSports

O PORTAL DAS COMPETIÇÕES ELECTRÓNICAS EM PORTUGAL – www.rtp.pt/arena



ACOMPANHAMENTO E TRANSMISSÃO

de competições nacionais



ACOMPANHAMENTO

de competições internacionais



INFORMAÇÕES

como jogar, quais as equipas e jogadores, entre outras



TUTORIAIS

técnicas e estratégias explicadas pelos jogadores



VIDEOS ON DEMAND

das jornadas de todas as competições



WEBSITE RTP Arena eSports

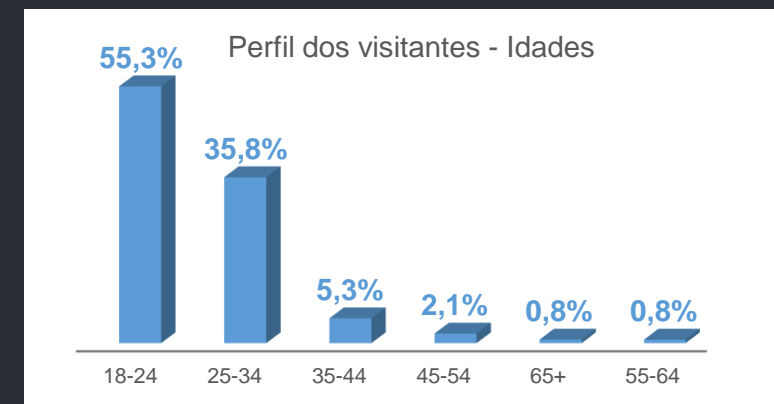
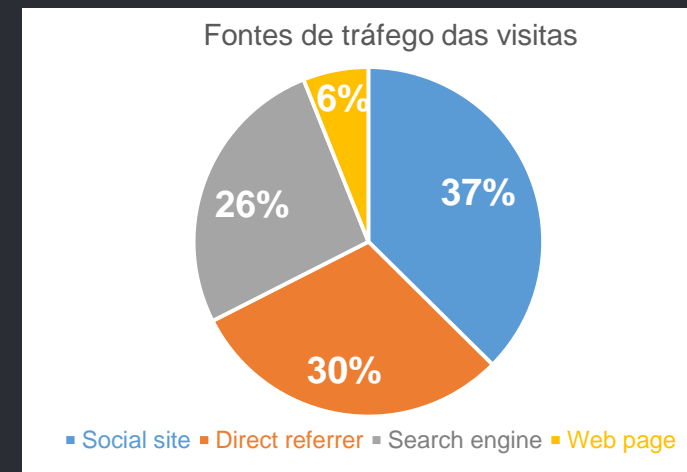
RTP Arena | <http://rtp.pt/arena>

➤ Nas primeiras 3 semanas um total de 120 mil visitas, 158 mil pageviews e 68 mil visitantes.

- Fontes de tráfego: 37% redes sociais, 30% tráfego direto, 26% motores de busca.
- Perfil dos visitantes (fonte Google Analytics): 94% homens e 6% mulheres; Idades: 55% (18/24 anos) e 36% (25/34 anos).

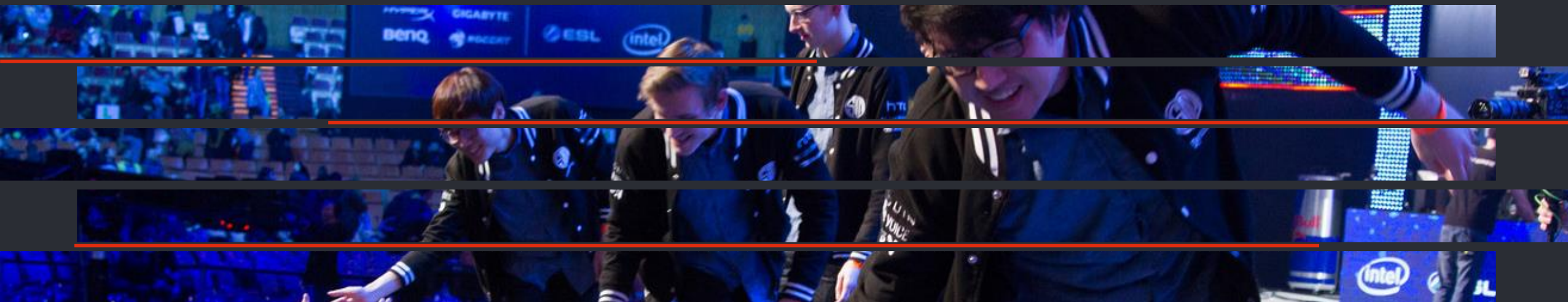
RTP Play | <http://www.rtp.pt/play/p2459/magazine-rtp-arena>

➤ Na área de on demand do RTP Play, o **Magazine RTP Arena** regista 42.745 visitas, liderando o ranking de programas de TV com mais visitas.



WEB SERIES “OS JOGADORES”

MECÂNICA E CONCEITO



OS JOGADORES é uma série ficcionada que retrata o percurso de um jovem e seus amigos até à final Europeia de League of Legends, um popular videojogo que é objeto de culto de uma nova geração de jovens e adolescentes.

Passado no cada vez mais popular mundo dos eSports (competições entre jogadores), OS JOGADORES é uma série focada na vida e preocupações dos jovens de hoje, no papel da tecnologia no processo de crescimento e nas ocupações e preferências de uma nova geração.

MAGAZINE RTP Arena eSports - TV

MECÂNICA E CONCEITO



O RTP Arena eSports tem um magazine televisivo semanal, de 25' com emissão na RTP 1, sobre o universo dos eSports a nível nacional e internacional.

Este magazine é o conteúdo televisivo do projeto "RTP Arena eSports", espaço para a transmissões em direto e On-Demand de eventos de eSports.

O magazine acompanha a Liga Portuguesa de League of Legends (transmitida no RTP Play eSports), bem como outras notícias e eventos organizados à volta do universo dos eSports em Portugal e no Mundo.



MAGAZINE RTP Arena eSports

Audiências dos 3 primeiros programas (29 Abril, 05 Maio e 12 de Maio) vs Média na faixa emissão (01:10-01:35 – 5ª feiras 2016)

Target	adh%			sh%			rat%			rat#		
	RTP ARENA ESPORTS	Dif (pp)		RTP ARENA ESPORTS	Dif (pp)		RTP ARENA ESPORTS	Dif (pp)		RTP ARENA ESPORTS	Dif (000)	
Univ				6,4	↑	1,3	0,7	↑	0,1	66	↑	12
Masc	56	↑	7	7,3	↑	2,2	0,8	↑	0,2	37	↑	11
Fem	44	↓	-7	5,5	↑	0,5	0,6	↑	0,1	29	↑	1
4-14	1	↓	-3	1,5	↓	-2,5	0	↓	-0,2	1	↓	-2
15-24	2	↓	-2	1,3	↓	-0,8	0,1	↓	-0,1	1	↓	-1
25-34	10	=		3,8	↑	0,7	0,5	↑	0,1	6	↑	1
35-44	20	↑	3	6,1	↑	2	0,8	↑	0,2	13	↑	4
45-54	32	↑	11	10,3	↑	4,6	1,5	↑	0,7	21	↑	10
55-64	15	↓	-3	6,6	↑	0,2	0,8	=		10	=	
>64	21	↓	-6	8,4	↑	0,2	0,7	=		14	↓	-1
A/B	4	↓	-8	1,8	↓	-2,1	0,2	↓	-0,2	3	↓	-4
C	25	↑	9	7,9	↑	3,8	1	↑	0,5	16	↑	8
D	45	↓	-2	7,1	↑	1,5	0,8	↑	0,1	30	↑	4
E	26	↑	1	6,6	↑	0,8	0,7	↑	0,2	17	↑	4
ADULTOS	99	↑	3	6,5	↑	1,4	0,8	↑	0,2	65	↑	13
ABC 25/54	23	↑	4	6,4	↑	2,2	0,8	↑	0,2	15	↑	5
ABCD 25/54	50	↑	13	7,1	↑	2,8	1	↑	0,4	33	↑	13

AUDIÊNCIA RTP1

O magazine semanal, conquistou mais rating (% e #), share e Adesão do que a média da faixa em que é exibido.

De salientar o crescimento no alvo ABCD 25/54 e Adultos.



VALOR PARA OS PATROCINADORES

RAZÕES PARA ESTAR NO RTP ARENA eSPORTS

INOVAÇÃO - LABORATÓRIO DE IDEIAS

A presença online e nos eventos físicos permite a criação de campanhas-teste como exploração de um mercado crescente

LABORATÓRIO DE PRODUTOS

Com um público alvo repleto de “early adopters”, espelho de uma geração jovem, possibilita o teste de novos produtos

PIONEERING BRAND

A aposta num mercado jovem de crescimento exponencial e de provas dadas garante a formação de uma imagem de referência enquanto marca pioneira nos eSports.



BRAND RECOGNITION

A associação da marca aos eSports potencia o relacionamento entre os valores da marca e do desporto electrónico

BRAND LOYALTY

O envolvimento derivado da proximidade com a comunidade influencia a lealdade dos consumidores à marca patrocinadora

BRAND AWARENESS

Crescimento da notoriedade da marca através de marketing altamente direccionado

OPORTUNIDADES COMERCIAIS



COMUNICAÇÃO TV E DIGITAL

BRANDING

NAMING DA LIGA LPLOL

PUBLICIDADE NOS EVENTOS LPLOL

TELEVISÃO

NAMING LPLOL

AUTO PROMOÇÕES: 200 INSERÇÕES RTP1 | CARTÃO 5" FINAL

PATROCÍNIO DE MAGAZINE NA RTP1: CARTÃO DE PATROCÍNIO + SPOT 20"

COMPACTO WEB SÉRIE: CARTÃO DE PATROCÍNIO + SPOT 20"

DIGITAL

AUTO-PROMOS EM RTP.PT: HALFPAGE | BILLBOARD | INTRO

PUBLICIDADE DA MARCA EM RTP ARENA eSports: HALFPAGE | PREROLL | BILLBOARD | INTRO | SEPARADOR PATROCINADO

PRESENÇA NO JOGO (OVERLAY)

PUBLICIDADE LPLOL.PT E REDES SOCIAIS DA COMUNIDADE

RÁDIO

AUTOPROMOS NAS RÁDIOS: 100 INSERÇÕES NA ANTENA 3

PATROCÍNIO RÚBRICA ANTENA 3



SOFT SPONSORING

MAGAZINE RTP ARENA – Oportunidades gerais

1. Patrocínio de rúbrica “Tech Review”

Em cada episódio do magazine “RTP Arena eSports” será realizada a análise/ teste de novo equipamento informático e acessórios destinados a *gamers*.

- *Naming* da rúbrica de 2’
- Os testes serão realizados em diverso equipamento destinado a *gaming*, bem como equipamento “mobile” (Smartphone e Tablet)

2. Patrocínio de rúbrica – Mobile Gaming

Em cada episódio do magazine “RTP Arena eSports” será realizada a análise e teste de um videojogo recentemente lançado para plataformas mobile (Android).

- *Naming* da rúbrica
- O teste e apresentação do jogo será sempre realizada em dispositivos da marca. As imagens do jogo irão aparecer em dispositivos da marca, surgindo sempre o logo.

Na ficha do jogo (grafismo no ecrã) irá aparecer, além do nome, produtora, custo e link do site do jogo, o modelo da marca em que o jogo foi testado. Nos testes a realizar, e sempre que oportuno, serão analisadas funcionalidades especiais dos dispositivos que podem enriquecer a experiência do jogador. Como variante da ação, alguns dos testes aos jogos podem ser realizados por convidados especiais, “embaixadores” da marca, figuras públicas usadas pela marca nas suas campanhas e ações de marketing, de forma a aumentar a associação destas figuras à marca.

SOFT SPONSORING

WEB SERIES - Integração de marca

Oportunidades Gerais

- Equipamento informático – Monitores; ratos; etc...
- Equipamento Mobile - smartphones
- Aquisição de equipamento para a equipa: visita a loja ou espaço informático
- Instalação de serviço de Internet: Cena de instalação de novo serviço de internet
- Empresa - a personagem principal vai fazer part-time no suporte informático de uma empresa.
- Restaurante para reuniões de equipa ao fim da noite.
- Presença de bebidas; gelados
- Energy Drinks
- A equipa vai ser patrocinada por uma empresa » hip.1 cena de uma reunião na empresa; hip.2 logotipo nas camisolas da equipa de jogadores.
- A personagem principal não tem carro (anda de autocarro), mas podemos alterar para carro próprio.
- 2 ou 5 cenas dos personagens a jogar consola

MAQUETES

EXEMPLOS DE PRESENCAS – TRANSMISSÃO EM DIRETO



MAQUETES

EXEMPLOS DE PRESENÇAS – TRANSMISSÃO EM DIRETO



QUALIFICADOR LIGA PORTUGUESA 2016
RIFT CHALLENGES BILGEWATER

Final (Bo1)

For The Win eSports VS EGN Humble

23:45

Não percam nos dias 25 e 26 de Março o Rift Challenges Shurima!

Facebook: /LIGA PORTUGUESA LEAGUE OF LEGENDS
Twitter: @LPLoL2016
Website: WWW.LPLoL.PT

El Corte Inglés #LPLoL ESL

consulte o bracket em BIT.LV/LPLoL.BILGEWATER

For The Win eSports VS EGN Humble

Poppy
Young Folk Axe

Trundle
Troll

Urelor Ryzor
Calligary

Lissandra
Morder Zoloz

SKT T1 Vayne
Clary Jane 12

Sage
Doctor Zoloz

Nemesis Jax
AA Ayur

Battacast
AA Ayur

Aria
Vadon

Arbitra
Coban

VALORIZAÇÃO

	PATROCINADOR PRINCIPAL	PATROCINADOR	OUTROS
NAMING LPLOL	✓		
AUTOPROMOS DO EVENTO - TV	✓	✓	
PATROCÍNIO MAGAZINE RTP1	✓	✓	
COMPACTO SÉRIE WEB	✓	✓	
AUTOPROMOS RÁDIO	✓	✓	
PATROCINIO RÚBRICA RÁDIO	✓	✓	
AUTO-PROMOS - RTP.PT	✓	✓	✓
PUBLICIDADE DA MARCA - RTP ESPORTS	✓	✓	✓
PRESENÇA NO JOGO (OVERLAY)	✓	✓	✓
VALOR (ACRESCE IVA E IMPOSTO)	175.000 €	75.000 €	20.000 €

VALORES A NEGOCIAR COM A RTP

NOTA: SOFT SPONSORING VALORIZADO CASO A CASO

Nota: A este valor acrescenta-se 4% de taxa de exibição (TV) + taxa de iva em vigor

VALORIZAÇÃO

	PATROCINADOR PRINCIPAL	PATROCINADOR	OUTROS
PUBLICIDADE LPLOL.PT	✓	✓	✓
PUBLICIDADE SOCIAL MEDIA COMUNIDADE	✓	✓	✓
PUBLICIDADE EVENTOS	✓	✓	✓
NAMING LIGA LPLOL	✓		
VALOR (ACRESCE IVA E IMPOSTOS)	20.000 €	10.000 €	2.000 €

VALORES A FATURAR PELA INYGON



MARCAS

GRANDES NOMES QUE INVESTEM NO eSports



COCA-COLA

Patrocinador principal
da Liga Americana de
League of Legends



ADIDAS

Patrocinadora oficial
da equipa
Copenhagen Wolves



NIKE

Patrocinadora oficial
da equipa
Fnatic



INTEL

Proprietária do maior
circuito de eSports do
mundo



ACER

Proprietária de várias
equipas de
eSports

MARCAS

GRANDES NOMES QUE INVESTEM NO eSports



NISSAN

Patrocinador oficial da
equipa
Curse Gaming



MONSTER

Patrocinadora oficial
da equipa
Fnatic



RED BULL

Patrocinadora de
atletas individuais e
várias equipas



SAMSUNG

Proprietária
da equipa
Samsung Ozone



ESPN

Partner de
comunicação social
das ligas de eSports

OBRIGADA

Mais informações em <http://publicidade.rtp.pt/>