



**cursos livres**  
cásper líbero

# Jornalismo de games e e-sports - **online**

## **Data**

27 a 31 de julho de 2020 (segunda a sexta), 19h às 22h.

## **Local**

Curso online

## **Carga horária**

15 horas.

## **Investimento**

R\$440,00

## **Apresentação**

Em pouco mais de 40 anos de história, os jogos eletrônicos se tornaram o produto mais rentável na indústria do entretenimento – tem exigido dos veículos de comunicação editorias dedicadas ao tema. Ainda mais recentemente, o cenário competitivo de e-sports comprova sua pungência em número de fãs e sucesso financeiro. Sites especializados em jogos e e-sports não apenas surgem a cada dia, como se viabilizam como modelo de negócios. Diante disso, o curso proposto pretende introduzir e capacitar o jornalista com um repertório para a cobertura e a crítica em videogames e e-sports. Para tanto, reforçará princípios jornalísticos importantes enquanto discute os jogos eletrônicos enquanto sistemas de expressão, de experiência e seus impactos culturais e esportivos. O aluno sairá do curso com uma caixa de ferramentas complexa do jornalismo, do game design e de estudos culturais para cobrir a indústria dos jogos e analisar criticamente os videogames.

## **Objetivos**

Introduzir jornalistas aos principais conteúdos teóricos sobre jogos, aos conceitos e práticas em game design e ao dia-a-dia da cobertura jornalística, incluindo para e-sports, para capacitá-los a cobrir videogames para um público cada vez mais exigente e formar um pensamento crítico sobre estes produtos.

## **Público Alvo**

O curso é direcionado a profissionais e estudantes de Jornalismo, habituados ou interessados com o tema proposto.

## **Professores**

### **Tiago Mota**

Mestre e doutorando em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), comunicólogo e jornalista formado pela Faculdade Cásper Líbero (FCL). Possui trajetória de pesquisa acadêmica nos temas do lúdico na cultura e dos videogames como sistemas de expressão. Participou da concepção do newsgame Desafio Aquático, para o jornal O Estado de S. Paulo. Como jornalista, assinou por três anos a coluna de games e tecnologia da revista Sexy, além de ter colaborado em outras publicações customizadas abordando os mesmos temas. É professor da FCL, onde leciona a disciplina de Teorias da Comunicação.

### **Beatriz Coutinho**

Formada em Jornalismo pela Faculdade Cásper Líbero (FCL) e repórter do Versus Esports, site no qual se dedica a escrever matérias sobre comunidade e regulamentação dos esports. A jornalista já cobriu grandes torneios nacionais e internacionais como o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) e a Pro League de Rainbow Six Siege. Além disso, trabalhou no IGN Brasil e foi jurada do Prêmio Esports Brasil 2019 na categoria Outras Modalidades.

## **Programa de aula**

### **Aula 1**

- Introdução ao game design e aos elementos lúdicos da cultura.
- Transformações do jornalismo: do ensaio cultural à cobertura da indústria do entretenimento.

### **Aula 2**

- Jornalismo Básico de Games: as definições de notícia, pauta e reportagem.
- As peculiaridades da apuração e do texto jornalístico especializado em games.
- Desafios da cobertura e o papel crítico do jornalismo: o que diferencia um jornalista de games de um produtor de conteúdo?

### **Aula 3**

- Videogames como esportes: ferramentas para cobrir os e-sports.
- Videogames como mídia: como jogos criam mensagens.

### **Aula 4**

- Dissecando o jogo: conceitos cruciais de game design para elaboração de reviews.

### **Aula 5**

- Videogames enquanto ficções.
- O impacto cultural dos games.
- Apreciação das reviews desenvolvidas ao longo da semana.

## Forma de pagamento

### Pessoa física

Boleto - Valor integral. O boleto tem 5 dias úteis para vencimento.

Cartão de Crédito - Parcelas com valor mínimo de R\$ 200,00.

### Pessoa jurídica

No caso de pagamento por empresa, o próprio responsável financeiro deve conduzir o cadastro (com os dados da empresa) para que a nota saia com os dados da empresa; além de poder pagar com boleto (valor integral) ou pelo cartão de crédito corporativo (com possibilidade de parcelamento também).

*Alunos, ex-alunos e funcionários da Fundação Cásper Líbero têm 10% desconto.*

## Informações importantes

I. A quantidade de vagas disponíveis é controlada de acordo com o número de inscrições pagas.  
II. A inscrição estará devidamente aceita após a confirmação do pagamento até o início do curso. Para matrícula via boleto bancário o pagamento do boleto deverá ser realizado em até 2 dias úteis antes do início do curso.

III. A confirmação de vaga ocorrerá via e-mail a ser enviado pelo Centro de Eventos Cásper Líbero.

IV. Caso o participante efetue o pagamento após o preenchimento das vagas, terá o reembolso de 100% do valor pago.

V. O horário do curso deverá ser seguido rigorosamente. O aluno só poderá faltar em 25% das aulas, ou não receberá o certificado.

VI. O curso poderá ser cancelado pela Instituição por falta de quórum com até 48 horas de antecedência da data prevista para seu início.

VII. A Faculdade Cásper Líbero não se responsabiliza por custos extras do aluno, como por exemplo hospedagem, passagem, combustível, estacionamento e alimentação.

VIII. Os reembolsos seguirão os seguintes procedimentos:

- Desistência do aluno, no prazo de 7 dias contados da data de contratação e que não tenha utilizado o serviço: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, antes do início do curso: ressarcimento de 100% do valor pago.

- Desistência do aluno, com até 50% de aulas transcorridas: ressarcimento de 50% do valor pago.

- Desistência do aluno, após o início do curso e depois de transcorridos mais de 50% das aulas: não haverá ressarcimento do valor pago.

- Desistência pela Instituição por falta de quórum na turma: ressarcimento de 100% do valor pago.

IX. Os reembolsos referentes a pagamento via boleto terão o prazo de 15 dias úteis (crédito em conta bancária do contratante, a contar do envio dos dados bancários) para serem realizados.

Os reembolsos referentes a pagamento via cartão de crédito terão o prazo de 15 dias úteis para estorno na fatura do cliente. Em ambos os casos, devem ser solicitados pelo e-mail [eventos@fcl.com.br](mailto:eventos@fcl.com.br).

FACULDADE  
CÁSPER LÍBERO

Av. Paulista, 900 - São Paulo - SP

(11) 3170-7995 [eventos@fcl.com.br](mailto:eventos@fcl.com.br) [casperlibero.edu.br](http://casperlibero.edu.br)