



Cáspier

**JORNALISMO DE ESPORTES  
ELETRÔNICOS**



*acompanha aí*

# JORNALISMO DE ESPORTES ELETRÔNICOS | ONLINE

## Data

16 a 20 de maio de 2022 (segunda a sexta), 19h às 22h

## Local

Curso online

## Carga horária

15 horas

## Investimento

R\$ 460,00

## Objetivos

Introduzir jornalistas a conteúdos teóricos e práticos sobre os esports e a cobertura jornalística deste tema, para que eles possam atender a demanda do público por um conteúdo cada vez mais especializado e crítico sobre o assunto.

## Público Alvo

O curso é direcionado a profissionais e estudantes de Jornalismo, ou que pretendem se inserir neste mercado, habituados ou interessados no tema.

## Professor

### Beatriz Coutinho

Beatriz Coutinho é formada em Jornalismo pela Faculdade Cásper Líbero (FCL) e repórter do MGG Brasil, site no qual se dedica a escrever matérias sobre regulamentação do cenário competitivo e histórias da comunidade de fãs dos esports e das estrelas que formam esse cenário, como pro players, técnicos e outros profissionais. A jornalista já cobriu grandes torneios nacionais e internacionais como: Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol), Pro League de Rainbow Six Siege, Brasil Game Show, Comic Con Experience, entre outros. Além disso, trabalhou no IGN Brasil e foi jurada do Prêmio Esports Brasil 2020 nas categorias Outras Modalidades e Melhor Organização.

*Importante* - Caso haja imprevistos na agenda do professor e a turma esteja confirmada (atinga o número mínimo de matriculados), a Instituição garante a prestação do serviço na agenda proposta com substituição docente trazendo profissional de mesma qualificação.

## Programa de Aula

### Aula 1:

- A origem dos esportes eletrônicos
- Elementos lúdicos da cultura e esporte eletrônico como trabalho.
- Histórico do jornalismo de esports no Brasil.

### Aula 2:

- Jornalismo Básico: ferramentas para cobrir esports e as definições de notícia, pauta e reportagem.
- SEO: Google Trends e outras ferramentas, indexação e ranqueamento de conteúdo no Google, conteúdos evergreen e hotnews.

### Aula 3:

- Conteúdo em vídeo: formatos, roteiro e apresentação
- Desafios da cobertura jornalística nos esports: profissionalização do cenário e individual, cobertura de eventos, as múltiplas funções de um jornalista e a diferença entre produtor de conteúdo e jornalista.
- Exercício I: Produção de notícia

### Aula 4:

- Esports: pautas emergentes e futuro do cenário competitivo

### Aula 5

- Gerenciamento de carreira: como se inserir no mercado e criação de projetos pessoais.
- Entrega do Exercício II (Produção de reportagem/perfil/lista/vídeo) e discussão dos resultados

## 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).

The logo for Cásper Líbero, featuring the name in a bold, blue, sans-serif font.

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)