

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
BACHARELADO EM GESTÃO DA INFORMAÇÃO**

THIAGO MELO VERAS DE SIQUEIRA

**GESTÃO DA INFORMAÇÃO PARA TOMADA DE DECISÃO DE UMA
EMPRESA DE ESPORTES ELETRÔNICOS: O CASO DA NEO LLAMAS**

**RECIFE
2017**

THIAGO MELO VERAS DE SIQUEIRA

**GESTÃO DA INFORMAÇÃO PARA TOMADA DE DECISÃO DE UMA
EMPRESA DE ESPORTES ELETRÔNICOS: O CASO DA NEO LLAMAS**

Trabalho de Conclusão apresentado ao
Curso de Gestão da Informação para
obtenção do grau de Bacharel em
Gestão da Informação.

Orientador: Prof. Sílvio Luiz de Paula

RECIFE
2017

Catalogação na fonte

Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

S618g Siqueira, Thiago Melo Veras de

Gestão da informação para tomada de decisão de uma empresa de esportes eletrônicos: o caso da Neo Llamas / Thiago Melo Veras de Siqueira. – Recife, 2017.

51 f.: il., fig.

Orientador: Sílvio Luiz de Paula.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Ciência da Informação, 2018.

Inclui referências, apêndice e anexo.



Serviço Público Federal
Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Ciência da Informação

FOLHA DE APROVAÇÃO

Título do TCC

GESTÃO DA INFORMAÇÃO PARA TOMADA DE DECISÃO DE UMA EMPRESA DE ESPORTES ELETRÔNICOS: O CASO DA NEO LLAMAS

Thiago Melo Veras de Siqueira
(Autor)

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora, apresentado no Curso de Gestão da Informação, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Gestão da Informação.

TCC aprovado 14 de dezembro de 2017

Banca Examinadora:

Orientador – Silvio Luiz de Paula
DCI/Universidade Federal de Pernambuco

Examinador 1 – André Anderson Cavalcante Felipe
DCI/Universidade Federal de Pernambuco

Examinador 2 - Leonardo Mohandas Pantoja de Aquino
PROPAD/Universidade Federal do Cariri



*A todos que contribuíram para
realização deste trabalho.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de realizar este trabalho sobre um tema pouco explorado, mas de grande importância para mim.

À Suzana Maria Paula Lopes de Melo, a melhor mãe do mundo, por acreditar em mim e sempre cuidar do seu filho.

À Graziella Emília Lourenço por me apoiar e sempre tentar me mostrar o meu potencial.

Ao meu Professor Orientador Sílvio Luiz de Paula pela paciência e pelo conhecimento dividido para realização deste trabalho.

Agradeço também a todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho refere-se à identificação do fluxo informacional e tomadas de decisão de uma organização de esporte eletrônico de Pernambuco. Através de entrevistas com indivíduos desta área de atuação, foi possível identificar a demanda informacional de cada entrevistado e possível analisar o quanto influencia na tomada de decisão nos diferentes níveis da organização. Também foi utilizada a pesquisa documental para coleta de dados, visto que é uma pesquisa qualitativa. A organização em questão está inserida em dois jogos distintos, o League of Legends e o Counter Strike: Global Offensive, os jogos mais jogados do mundo atualmente. Os resultados da pesquisa evidenciam como é dividida a organização em departamentos, como é feito o ciclo informacional, os recursos para recuperar as informações utilizadas pela mesma e como é tomada a decisão.

Palavras-chave: Esporte eletrônico. Jogos eletrônicos. Gestão da informação. Tomada de decisão.

ABSTRACT

The present work refers to the identification of the information flow and decision-making of an electronic sports organization of Pernambuco. Through interviews with individuals in this area, it was possible to identify the informational demand of each interviewee and to analyze how much influence in decision making at different levels of the organization. Documentary research was also used for data collection, since it is a qualitative research. The organization in question is embedded in two separate games, the League of Legends and Counter Strike: Global Offensive, the most played games in the world today. The results of the research show how the organization in departments is divided, how the informational cycle is done, the resources to recover the information used by it and how the decision is made.

Keywords: Eletronic Sports. Electronic games. Information management. Decision making.

Lista de Ilustrações

Figura 1 - Modelo do processo de tomada de decisão -----	17
Figura 2 - Processo de gestão da informação -----	19
Figura 3 - Ciclo informacional-----	19
Figura 4 - Logo do jogo DOTA2-----	24
Figura 5 - Logo do jogo League of Legends -----	24
Figura 6 - Logo do jogo Counter Strike -----	24
Figura 7 - Logo do jogo World of Warcraft -----	25
Figura 8 - Ranking de acessos das redes sociais mais utilizadas no mundo.--	26
Figura 9 - Idade dos entrevistados -----	30
Figura 10 - Escolaridade dos entrevistados -----	30
Figura 11 - Jogos mais jogados pelos entrevistados-----	31
Figura 12 - Funções dos entrevistados em suas organizações -----	31
Figura 13 - Ferramentas mais utilizadas para recuperação de informação entre os entrevistados. -----	32
Figura 14 - Ferramentas para divulgação de informações entre os entrevistados -----	33
Figura 15 - Linha do tempo da empresa de e-sports-----	34
Figura 16 - Organograma da empresa de e-sports -----	35
Figura 17 - Página do facebook-----	38
Figura 18 - Página do twitter -----	38
Figura 19 - Página do Instagram-----	38
Figura 20 - Stream da Twitch.tv-----	39

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Tabela de demanda informacional dos departamentos da organização-----	36
--	----

Lista de Siglas

CS:GO – Counter Strike: Global Offensive

E-sports – Eletronic Sports (Esportes Eletrônicos)

FPS – First Person Shooter (Atirador em primeira pessoa)

LOL – League of Legends

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Batalha Online de Multijogadores)

MMORPG - massively multiplayer online role playing game (jogo de multijogadores massivo de interpretação online)

RTS – Real Time Strategy (Estratégia em Tempo Real)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO -----	11
1.1 Objetivo: -----	13
1.1.1 Objetivo Geral-----	14
1.1.2 Objetivo Específico -----	14
1.2 Justificativa-----	14
1.3 Estrutura -----	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO -----	16
2.1 Tomada de decisão e gestão da informação -----	16
2.3 Gestão de processos-----	22
2.4 Jogos eletrônicos-----	23
3 METODOLOGIA-----	27
3.1 Coleta-----	28
3.2 Análise de conteúdo-----	28
4 RESULTADOS-----	30
4.1 Perfil dos entrevistados-----	30
4.2 Estrutura da organização -----	33
4.2 Demanda Informacional -----	35
4.3 Recursos de comunicação-----	37
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS-----	40
REFERÊNCIAS -----	42
APÊNDICE 1 - PERGUNTAS REALIZADA NA ENTREVISTA-----	44
ANEXO 1 – MEDIA KIT -----	45

1 INTRODUÇÃO

E-Sports – ou *eSports* - é um termo que literalmente significa “Esportes Eletrônicos”. Tomando cuidado de evitar polêmica exaustiva sobre conceito de esportes, a ideia central é que jogos encarados como E-Sports não são simples passatempos, mas atividades que englobam muito do que um esporte tradicional proporciona, mas em uma plataforma eletrônica. É importante observar que, de uma comunidade envolvida com um jogo, não necessariamente todos seus membros são envolvidos ou engajados com o *e-sport*. Em outras palavras, de comunidade de pessoas que gostam e jogam um determinado jogo, parte consiste de jogadores casuais, e parte consiste de praticantes de um *e-sport*.

A analogia que pode ser traçada para ilustrar este conceito é a diferença entre o jogador que pratica o futebol de forma profissional e regularidade, buscando sempre melhorar; e o jogador de futebol que se envolve apenas por diversão, de maneira ocasional – na tal “pelada” de fim de semana, ou seja, uma questão de postura.

Se o grande público não pudesse ver o jogo do seu time favorito de futebol, dificilmente haveria fluxo de recursos que justificasse tanto investimento em estrutura para realização de grandes eventos, com atletas de elite etc. Da mesma forma, os E-Sports tem como plataforma a tecnologia *streaming*, tanto para sua realização, como para sua difusão.

Um jogador profissional tem uma rotina muito semelhante à de um praticante de qualquer outro tipo de esporte. O jogo deve ser encarado com disciplina, e são feitos treinamentos que vão do plano conceitual ao treinamento de habilidades físicas. Plano conceitual é detalhado pela comissão técnica da equipe do determinado jogo. É o estudo e execução da parte teórica do jogo, onde a comissão técnica elabora uma série de treinamentos em time e individualmente para evolução da equipe. O técnico observa os jogos da equipe e aponta os erros e acertos para posteriormente passar para o time e assim gerar conhecimento a partir destas observações. Como treinamento de habilidades físicas os jogadores além de praticar o jogo, também são direcionados à praticar outros tipos de jogos, como por exemplo jogos de raciocínio lógico, reflexo, etc. Esse treinamento ajuda o jogador a tomar

decisões dentro do jogo com mais velocidade e diminuindo os riscos ao erro. É necessário muito entendimento e muita elaboração conceitual para ser um jogador profissional. Não é possível chegar nesse nível em pouco tempo. Apesar de ser possível subir às ligas altas, o que diferencia um jogador de nível profissional de um oportunista é justamente a consistência na qualidade das decisões que toma o profissional. Há verdadeiros compêndios estratégicos elaborados por jogadores experientes, codificados na forma de livros, de vídeos disponíveis na web. Além disso, há também sites que oferecem serviços de *coaching* (treinamento) para jogadores.

Na terra tupiniquim o fenômeno do E-Sports cresce em popularidade, principalmente com a difusão de plataformas como YouTube e outras formas de transmissão de vídeo, como os serviços de Streaming (transmissão ao vivo pela internet). É um grande desafio angariar o apoio de patrocinadores, além de uma considerável resistência do público que não está inserido diretamente nas comunidades que possuem seu braço de E-Sports. O fato é que o cenário é muito promissor, com o verdadeiro *e-sport* conquistando seu espaço, com o surgimento de ligas nacionais e o olhar estrangeiro para o país, tanto como um mercado consumidor do game, quanto como um participante de peso na comunidade de E-Sports mundial – pela qualidade de seus cyberatletas.

Em 2011, foi fundada em Pernambuco uma equipe de esporte eletrônico nomeada Llamas and Friends. Fazendo jus à segunda palavra do nome, inicialmente foi criada com o intuito de reunir os amigos para jogar e se divertir em jogos online, mais precisamente o jogo chamado *League of Legends*. Com o tempo, outros times no cenário nacional apareceram, gerando uma evolução do cenário de esporte eletrônico (*e-sport*) nacional, promovendo a profissionalização de equipes que inicialmente eram também movidas apenas pelo divertimento e entretenimento. O amadurecimento das organizações gerou retorno de investidores, principalmente empresas do setor de tecnologia (ex: Kingston, Intel, NVIDIA, entre outros) e até pessoa física como no caso de Ronaldo Nazário, mais conhecido como Ronaldo Fenômeno, ex-jogador de futebol pentacampeão mundial.

A organização em questão é o objeto de análise deste trabalho, atualmente denominada Neo Llamas, possui dois times de jogos diferentes: uma *line up* de *League of Legends* (MOBA) e uma *line up* de *Counter Strike*:

Global Offensive (FPS). A equipe começou a fazer a diferença no meio competitivo pernambucano, hoje tendo a maior torcida do estado de Pernambuco e uma das maiores do nordeste, sendo reconhecido regionalmente em ser o time a ser batido, a Neo Llamas tem seu destaque no cenário nordestino como um dos melhores times do nordeste. Atualmente a Neo Llamas atua nos cenários competitivos do *League of Legends* e *Counter-Strike*, dois jogos que são febre nacionalmente e mundialmente (os 2 mais jogados em 2014/2015/2016, possivelmente em 2017), sendo a Neo Llamas considerada no começo do competitivo nacional de *League of Legends* uma das mais promissoras equipes.

League of Legends é um jogo *online* competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS (*Real Time Strategy*) com elementos de RPG, unindo essas duas nomenclaturas, surge o conceito de MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. Com um elenco de campeões em constante expansão, atualizações frequentes e uma cena competitiva exuberante, *League of Legends* oferece diversão incessante para jogadores de todos os níveis de habilidade.

CS:GO é um FPS (*First Person Shooter*) online. O jogo divide duas equipes entre si: os terroristas e os antiterroristas. Ambos os lados são encarregados de eliminar o outro enquanto também pode completar objetivos separados. Os terroristas, dependendo do modo de jogo, devem plantar a bomba ou defender os reféns, enquanto os contra-terroristas devem impedir que a bomba seja plantada ou resgatar os reféns. Existem seis modos de jogo, todos com características distintas específicas desse modo.

Assim este trabalho tem como problema de pesquisa: “Como funciona a gestão da informação na tomada de decisão numa organização de esporte eletrônico?”. Buscando responder o problema de pesquisa, apresenta-se a seguir os objetivos definidos e a estrutura do documento.

1.1 Objetivo:

Visando responder à questão proposta, foram definidos os seguintes objetivos:

1.1.1 Objetivo Geral:

Analisar a gestão da informação na tomada de decisões da Organização de Esportes Eletrônico Neo Llamas.

1.1.2 Objetivo Específico:

- Descrever o início da organização Neo Llamas e seu funcionamento;
- Identificar as demandas e os resultados da compreensão do fluxo de informação existentes na organização;
- Identificar as ferramentas de comunicação mais eficazes na disseminação da informação;
- Analisar como as lideranças utilizam a informação e qual a sua importância no processo decisório.

1.2 Justificativa

Como toda organização, é necessário que haja um tratamento com os dados e informações adquiridos para que haja uma tomada de decisão correta e eficiente, numa organização de e-sports não é diferente. Para justificar, responder os objetivos propostos foi analisado como se dá o processo de gestão da informação para tomada de decisão da organização em questão. A Neo Llamas surgiu em 2011, sendo a pioneira no estado de Pernambuco e possivelmente no nordeste. Pelo tempo atuando nessa área e cada vez mais perto da profissionalização da equipe, há a necessidade de administrar as informações captadas, estudá-las e transformá-las em conhecimento para apoiar as tomadas de decisões.

Analizar essas questões é um processo que poderá permitir à empresa administrar a informação para alcançar melhores resultados junto aos seus públicos. A informação sobre os processos e a clareza nas decisões são elementos que merecem atenção por parte das empresas, pois se tratam de suportes para alavancar a produção e para definir o papel de cada membro dentro da organização. Por sua vez, este trabalho servirá e auxiliará as

organizações que estão surgindo e que atuarão na área do esporte eletrônico. Em meio acadêmico este trabalho servirá como uma forma de mostrar a gestão da informação e como é feita a tomada de decisões de organizações de ramos novos, como analisar o fluxo informacional e a utilização de fontes de informação predominantemente digitais.

1.3 Estrutura

Esta monografia é composta de: Introdução, onde é apresentado o objeto de estudo, o tema é apresentado abordando a importância do mesmo, também é explicado a escolha do tema, a diretriz da pesquisa, justifica a escolha do tema e identifica-se os objetivos. A segunda parte é o referencial teórico. Conceituando as ferramentas de estudo e explicando as questões sobre a gestão da informação e tomada de decisão e a relação entre eles.

A terceira parte é a metodologia. Onde é estruturado a pesquisa em questão, como foi feita a fundamentação do trabalho, os recursos utilizados e os meios aplicados para obter os resultados. Os resultados são a quarta etapa deste trabalho, no qual consiste em esclarecer as pesquisas feitas, elucidar as informações obtidas e demonstrá-las através do conhecimento que esta monografia proporcionou ao leitor.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

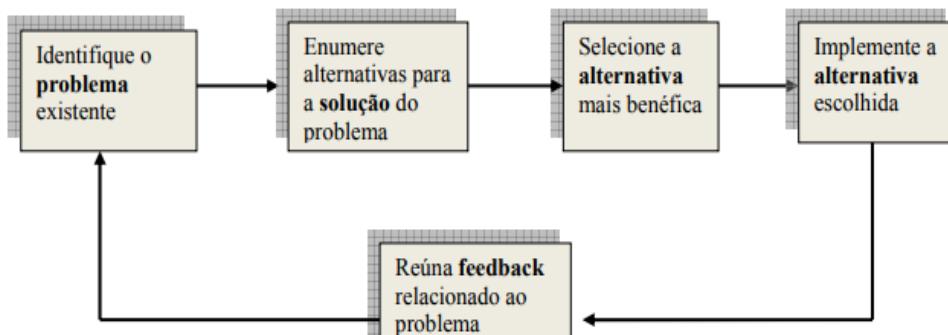
2.1 Tomada de decisão e gestão da informação

Antes de conceituar o termo “tomada de decisão” para gestão da informação, deve-se saber o que é “decidir” propriamente dita. Segundo o dicionário online Conceito.de (2017), “decisão” é uma determinação ou resolução que se toma acerca de um determinado assunto a fim de começar ou finalizar uma situação impondo uma mudança de estado. Toma-se decisões diariamente e para que tomássemos corretamente tais decisões, precisamos ter conhecimento do assunto em questão, sendo um resultado de um processo mental cognitivo pessoal ou de um grupo de indivíduos.

Certo (2005), Chiavenato (2010), Maximiano (2009) e Robbins (2010) ressaltam que o processo de tomada de decisão é uma atividade passível de erros, pois ela será afetada pelas características pessoais e percepção do tomador de decisões. A tomada de decisão é dependente de informações, principalmente em organizações. É possível, porém não desejável, apenas tomar uma decisão intuitivamente ou na base de “achismos”, ao se tomar uma decisão é analisada uma série de fatores que contribuem para um processo decisório satisfatório.

Os processos decisórios possuem etapas no qual devem ser seguidas para diminuir possíveis erros. Para Milanez (2010) as etapas são: percepção da situação que envolve algum problema, análise e definição do problema, procura de alternativas de solução ou de cursos de ação, avaliação e comparação das soluções alternativas (e suas consequências), escolha da alternativa mais adequada ao alcance dos objetivos, comunicação da decisão escolhida, implantação das alternativas escolhidas.

Figura 1 - Modelo do processo de tomada de decisão



Fonte: Certo, 2005

Há também modelos de tomadas de decisão: modelo racional, anárquico, político e processual. Segundo Choo (2003) O modelo racional, geralmente utilizado por organizações mais burocráticas e formais, é realizado por uma sequência de passos estruturados orientados para atingir objetivos por meio de resolução de problemas. O modelo anárquico é conhecido por não existir uma organização nos processos de tomada de decisão, não possui estrutura definida e a resolução é feita quando os problemas e as solução se encontram.

O modelo processual, segundo Choo (2003) concentra-se nas fases, nas atividades e na dinâmica dos comportamentos decisórios. Possui semelhança com o modelo racional por utilizar métodos sequências, mas difere é a flexibilidade deste modelo, permitindo o gestor realizar mudanças e ajustes se necessário. E o modelo político consiste em decidir baseado nas influências dos seus gestores. O pessoal se sobressai à organização, Choo (2003) argumenta que “o modelo político foca nos efeitos dos objetivos conflitantes sobre as decisões”

A ciência da informação é uma ciência interdisciplinar, ou seja, a tomada de decisão deve ser feita analisando o fluxo informacional, investigar as propriedades e o comportamento da informação, a recuperação e sua disseminação. Para isso acontecer de maneira eficaz existem várias ferramentas que auxiliam o gestor a tomar as decisões necessárias para a organização, por exemplo, um sistema de informação.

O sistema de informação deve dar o suporte necessário ao produzir, coletar e organizar o fluxo informacional. Ao utilizar esta ferramenta, o gestor conseguirá adquirir conhecimento e tomará uma decisão baseada no que absorveu das informações coletadas.

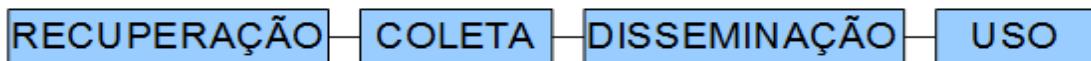
No âmbito organizacional é necessário compreender a cultura da organização no qual estão inseridos o estudo e a prática da tomada de decisão, os conjuntos de valores, crenças, tecnologias, níveis hierárquicos, etc. Todas essas variáveis modificam o processo decisório do gestor. A tomada de decisão em organizações exige também o trabalho em equipe. Cada indivíduo tem informações e conhecimentos diversos que podem ajudar ou interferir no processo, o gestor deve estimular o diálogo e a troca de conhecimento da equipe para a obtenção de diferentes pontos de vista de modo a agregar as alternativas da tomada de decisão. Ao organizar as ideias, comportamentos, informações, a decisão surge quase que naturalmente e é a função e responsabilidade do gestor gerir e decidir.

Informação é a base dos processos organizacionais. Obtido através da estruturação dos dados recolhidos, a informação deve ser gerida de modo que modifique quantitativa ou qualitativamente o conhecimento de um sistema (indivíduo ou grupo social). Para Le Coadic (1996), a informação varia conforme o indivíduo, as necessidades e o contexto no qual está inserida, sendo relevante para um grupo ou indivíduo e não para outros.

Para gerir a informação é necessário observar as fontes para diminuir possíveis erros e reproduzir algo válido e pertinente ao conceito que a organização está inserida a fim de não comprometer o processo decisório organizacional. Outro aspecto a ser considerado é a decisão dos gestores, inclusive para apoiar o envolvimento da informação e ampliar a eficácia da mesma. Além da interatividade dentro do sistema, apoia a evolução da estrutura organizacional, a qual tem-se constantes adequações e exigências do ambiente.

A gestão da informação envolve todo o processo de recuperação, coleta, disseminação e uso.

Figura 2 - Processo de gestão da informação



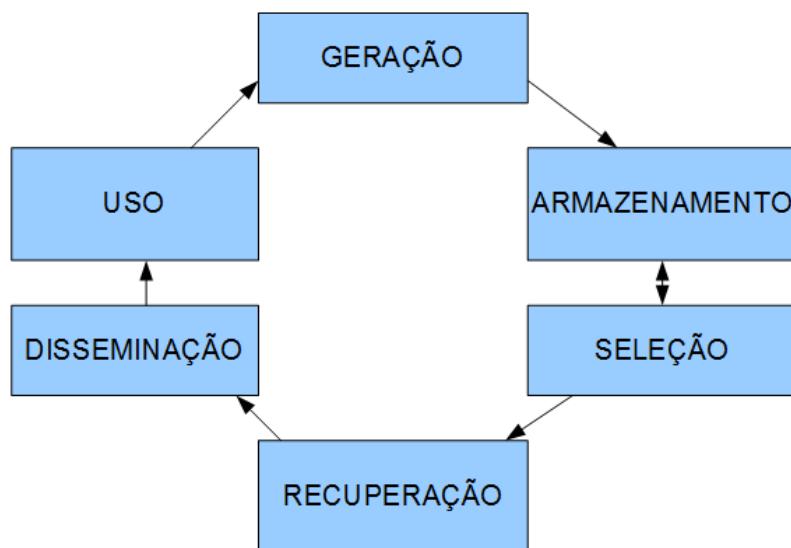
Fonte: O autor (2017).

Para iniciar a recuperação, o gestor deverá estar atento ao conceito da organização, qual tipo de informação é relevante e quais as necessidades de informação, identificando os objetivos e relacioná-los com o uso da informação. A coleta se faz analisando as atividades e monitorando o ambiente e a categorização das informações, estruturando pela sua relevância, gerenciando os documentos no qual as informações merecem um foco maior. A terceira fase é a disseminação ou distribuição, no qual visa conectar gestores e usuários da informação para a definição e estratégias para o uso da informação de um tema específico. A última fase é o uso da informação, onde são definidos os resultados e o uso propriamente dito, para ocorrer melhorias, otimizações e a incorporação de medidas de uso na avaliação do resultado.

A gestão da informação em organizações deverá ser a base para os processos decisórios, mas para que isto ocorra de forma útil as políticas deverão ser bem traçadas e coerentes, o ciclo informacional deverá possuir uma arquitetura simples e de fácil entendimento aos usuários para que o resultado final possa servir aos clientes.

Existe outro tipo de fluxo informacional mais complexo e contínuo representado pela figura abaixo.

Figura 3 - Ciclo informacional



FONTE: O autor (2017)

A primeira etapa é quando a informação é gerada, após identificar as necessidades da informação, a informação é produzida nesta parte. A segunda etapa consiste no armazenamento quando após a criação as informações devem ser armazenadas para serem usadas na terceira etapa, a seleção. A seleção torna a informação fácil de ser recuperada. A quarta etapa é a recuperação que busca facilitar o meio de acessar as informações necessárias ao usuário, seja interno ou externo. A quinta etapa é a disseminação e consiste em distribuir as informações para os usuários que dependem delas. A sexta e última etapa é o uso, no qual o usuário após todas as outras etapas, utiliza a informação recebida para tomar decisões acerca de um assunto específico. Lembrando que para tomar uma decisão, no mínimo coerente, este ciclo deve ser respeitado e seguido para diminuir possíveis erros da decisão.

Sabe-se que a informação são dados estruturados coletados, armazenados e selecionados que influenciam na tomada de decisão de uma organização. Obtém-se informações de diferentes fontes formais ou informais, os usuários preferem fontes locais e de acesso mais fácil, essas podem não ser as melhores.

Há tipos de informações dentro das organizações desde não estruturadas a estruturadas. As informações não estruturadas geralmente não se relacionam com os processos formais de trabalho, pois não estão preparadas para o uso e o capital intelectual são as informações e conhecimento individual que o usuário obtém através das experiências e de meios informacionais analógicos e digitais. Informações estruturadas em papel, registros pessoais, ferramentas bibliotecárias para armazenamento e distribuição das informações úteis. Informações estruturadas em meio digital, mais utilizadas pelas organizações, atualmente, por serem mais fáceis de serem recuperadas e aplicadas.

Quanto mais complexo seja para decidir algo em uma organização, mais repercussão irá causar na sua estrutura. As decisões que o gestor tem de tomar estão divididas em pelo menos três níveis: operacional, analítico e

estratégico. O nível operacional remete às decisões de curto prazo, geralmente tomadas na base da organização por analistas e técnicos, tem um alcance relativamente setorial na organização. No nível analítico ocorre as decisões de médio prazo, tomadas pelos gerentes e coordenadores da organização, tendo a responsabilidade de decidir como realizar a tomada de decisão, ocupando o centro da pirâmide organizacional, tem um alcance departamental na organização. E localizado no topo da pirâmide, o nível estratégico toma as decisões mais complexas que envolvem a organização por completa, onde ocorre as decisões de longo prazo, realizado pelos diretores, no qual tem o papel de decidir a diretriz que a empresa deverá seguir.

Informação, visto anteriormente, é um conjunto de dados estruturados que fazem sentido a um indivíduo ou grupo social sobre um determinado assunto. Também há uma relação indissolúvel entre a informação, os dados, o conhecimento, o pensamento e a linguagem. O sistema de informação recolhe e armazena dados para que possam ser geridos e transformados em informação pelo gestor.

Obtém-se informações diferentes e de diversas fontes informais e formais. As fontes informais geralmente são obtidas através de conversas com colegas, não significando que são menos importantes que as fontes formais, que são informações encontradas em documentos, em bibliotecas físicas ou digitais.

Ao relacionar informação e tomada de decisão num cenário organizacional, limita-se a informação para um determinado assunto, seja ela, financeira, tecnológica, etc. O gestor não deve se limitar apenas ao sistema de informação, como foi dito, ao gerir informações o gestor deverá utilizar sim o sistema e sua equipe, ambos têm informações necessárias para uma tomada de decisão satisfatória para a organização.

Gestão da informação é o processo administrativo ao fluxo informacional para coletar, organizar, controlar e disseminar informações úteis a fim de utilizá-la para uma tomada de decisão. Fluxo de informação é o processo de comunicação e/ou transmissão da informação do emissor (gestor) para o receptor (usuário). Os gestores informacionais são considerados mediadores e facilitadores deste processo que mudarão o “pensamento” da organização no

qual estão inseridos. Segundo Tarapanoff (2006) o principal objetivo da gestão da informação é identificar e potencializar recursos informacionais de uma organização ou empresa e sua capacidade de informação, ensinando-a a aprender e a se adaptar a mudanças.

Pode-se concluir que todos aqueles que são gestores da informação podem influenciar no processo de tomada de decisão e a organização e escolha da relevância das informações são cruciais para a melhoria do processo de conhecimento para se tomar uma decisão correta e para otimizar a gestão processual da organização como um todo.

2.3 Gestão de processos

Segundo Gart Capote, gestão de processos, uma gerência similar à gestão da informação, se caracteriza por planejar e revisar os processos organizacionais para otimizar e alcançar as metas pré-estabelecidas, enquanto a gestão da informação age diretamente com os processos relacionados à informação.

A finalidade de se administrar processos é de organizar tarefas em níveis de relevância, relacionar com os outros setores da organização, auxiliar no monitoramento das atividades, ou seja, tem por finalidade dar suporte aos objetivos da organização. A gestão de processos observa a funcionalidade de uma organização com base nas suas atividades, como dito anteriormente, permite melhor distinção da atividade realizada para detectar possíveis melhorias para a organização.

O gestor deverá controlar as etapas do processo. Para que a gestão de processos seja satisfatória, a gestão de processos deverá mapear os processos organizacionais, distribuir informações sobre estes processos, uniformizá-los, monitorar e avaliar o desempenho e implantar as melhorias necessárias para alcançar maior eficiência.

Para Oliveira (2010), um processo é realizado através de atividades determinadas por uma sequência da qual se obtém um resultado, podendo ser um bem ou um serviço. Também pode ser visto como o desempenho de uma atividade ou um conjunto delas onde haja uma entrada, uma transformação e uma saída, e com isso, objetiva-se alcançar metas. Para isso é utilizado o

método mais usado em organizações, o BPM (*Business Process Management*), que traduzido para o português significa gerenciamento de processos de negócio. O conceito de BPM de acordo com CRUZ (2008) é o nome dado a um conjunto de múltiplos elementos, conceitos e metodologias que juntos tem a finalidade de tratar de forma holística processos de negócio. A grande vantagem do BPM para uma empresa é a melhora continua dos processos permitindo que as organizações sejam mais eficientes, mais assertivas e mais capazes de mudanças do que aquelas com foco funcional, com abordagem de gerenciamento tradicional hierárquico.

2.4 Jogos eletrônicos

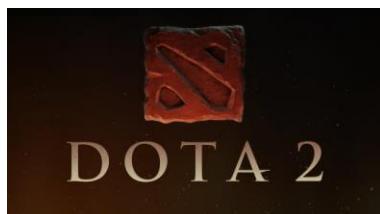
Com a evolução tecnológica, novas formas de entretenimento surgiram, os jogos eletrônicos vêm numa crescente significativa quando o objetivo é a diversão. Os jogos eletrônicos fazem parte da cultura do homem, há décadas atrás eram considerados pela indústria, brinquedos de crianças, mas segundo a pesquisa feita em 2015 pela The NPD Group (companhia norte-americana de pesquisa de mercado), atualmente, a maioria dos jogadores, no Brasil, são jovens e adultos entre 13 e 59 anos, distribuídos em diversas plataformas como PCs, consoles e portáteis.

O público dos jogos está dividido nos mais diversos gêneros existentes. Os gêneros mais conhecidos são: ação, aventura, estratégia, RPG, esporte e os simuladores. Esses gêneros inicialmente estavam inseridos no meio off-line (desconectados da internet), ou seja, o jogador interage apenas com a inteligência artificial do jogo, popularmente chamado de “máquina”, pela falta de tecnologia da época. Atualmente, com o avanço não só das tecnologias dos consoles e PCs, mas também da internet, é possível se conectar e jogar com pessoas do mundo todo. Essa revolução possibilitou a criação de diversos jogos e novos gêneros dos videogames, dentre os mais jogados em 2017 estão os gêneros MOBA, FPS e o MMORPG, segundo o portal especialista em jogos eletrônicos Newzoo

A sigla MOBA significa *multiplayer online battle arena*, ou em português, arena de batalha online de multijogadores, que são jogos que o jogador deve realizar ações e estratégias em tempo real com outros jogadores visando um

objetivo comum. No MOBA, cada jogador controla um personagem distinto formando duas equipes rivais batalhando entre si, a partida é finalizada quando uma das equipes destrói a base inimiga. Os jogos mais jogados deste gênero são DOTA e League of Legends.

Figura 4 - Logo do jogo DOTA2



Fonte: Valve Corporation

Figura 5 - Logo do jogo League of Legends



Fonte: Riot Games

Os FPSs são os jogos de tiro em primeira pessoa, no qual o jogador está, praticamente, dentro do personagem. O jogo de FPS Online mais jogado atualmente é o Counter Strike: Ofensiva Global, os jogos de FPS online, assim como o MOBA, divide os jogadores em equipes para realizar objetivos específicos seja desarmar bombas, resgatar reféns e até eliminar terroristas.

Figura 6 - Logo do jogo Counter Strike



Fonte: Valve Corporation

Para entender o significado da sigla MMORPG deve-se dividi-la em duas partes, MMO e RPG. MMO quer dizer *massively multiplayer online* ou jogo de multijogadores massivo online, que são jogos que se passam em mundos virtuais criados por um servidor no qual milhares ou milhões de pessoas

interagem em tempo real. O sufixo RPG significa *role playing game*, traduzindo ao português, jogo de interpretação de papéis. O gênero MMORPG permite que o usuário crie um personagem, interprete-o e viva num mundo aberto digital interagindo com pessoas do mundo inteiro. O MMORPG mais jogado atualmente é o World of Warcraft.

Figura 7 - Logo do jogo World of Warcraft



Fonte: Blizzard Entertainment

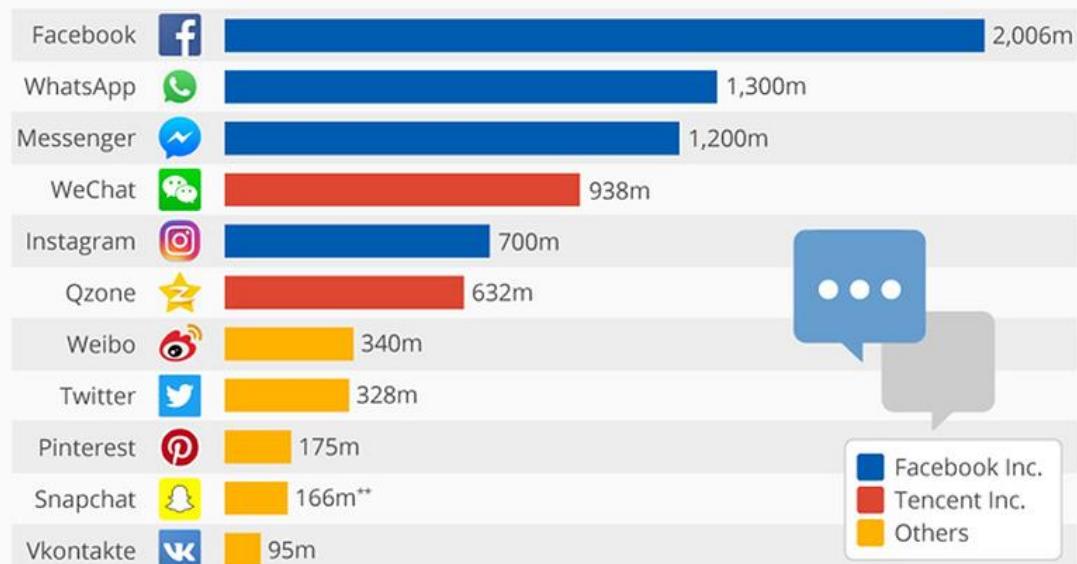
De acordo com o portal Newzoo, o mercado e jogos eletrônicos vem movimentando cerca de 90 bilhões de dólares por ano desde 2015. Na classificação por tipo de tela, os computadores saem na frente, com uma fatia de US\$ 33,7 bilhões (R\$ 102 bilhões), sendo que US\$ 27,1 bilhões (R\$ 81,8 bilhões) são referentes a jogos tradicionais e MMO e US\$ 6,6 bilhões (R\$ 19,9 bilhões) a games casuais de web. A segunda maior parte é o dos consoles, que respondem por US\$ 25,1 bilhões (R\$ 75,7 bilhões). As chamadas telas flutuantes vão contribuir com US\$ 12,1 bilhões (R\$ 36,5 bilhões). Essa categoria inclui os portáteis, que devem sofrer uma queda anual de 16%, e os tablets, que crescerão, segundo as projeções, 27%. Por fim, as telas pessoais (celulares e relógios inteligentes) ficam com US\$ 20,6 bilhões (R\$ 62,1 bilhões).

Com a revolução da internet está cada vez mais fácil de se comunicar com outra pessoa em qualquer lugar do mundo. A ferramenta utilizada para isso são as redes sociais e elas não se limitam mais apenas para o relacionamento entre usuários, as redes sociais são utilizadas também como fontes de informação para pesquisas e notícias. Atualmente o usuário é capaz de produzir seu próprio conteúdo na rede social, disseminando para outros usuários, interagindo e colaborando com informações diversas.

Figura 8 - Ranking de acessos das redes sociais mais utilizadas no mundo.

Facebook Dominates the Social Media Landscape

Monthly active users of selected social networks and messaging services*



* latest available data (Dec. 16 – Jul. 17)

** daily active users

@StatistaCharts Source: Company filings & announcements

statista

Fonte: Statista (2016-2017)

3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do trabalho proposto foi escolhida a pesquisa qualitativa, no qual visa a compreensão e o aprofundamento do conhecimento de uma organização. Adota-se este método de pesquisa para trabalhos que visam explicar outros pontos de vista acerca do mesmo assunto, pois não há um modelo único de pesquisa para todas as ciências, principalmente as ciências sociais que possuem suas especificidades e formas de analisar o mesmo assunto.

A pesquisa qualitativa visa explicar o porquê de determinado assunto, como funciona e qual a sua relevância. Neste método, pode-se dizer que o pesquisador é o sujeito e o objeto de pesquisa e que seu objetivo é produzir informações aprofundadas para o público ou sociedade interessada. Portanto, suas características são: o objetivo do assunto, descrição, compreensão e explicação do objeto estudado. E neste trabalho a pesquisa qualitativa permite uma visão mais ampla do cenário em questão.

Quanto aos fins, é uma pesquisa descritiva e exploratória. Segundo Vergara (2000), o método descritivo consiste em expor ou descrever as características de um determinado assunto ou fenômeno, levantando informações sobre situações específicas e que tenham relação para possibilitar a visualização da pesquisa de um modo geral. O tipo de pesquisa exploratório também foi agregado ao trabalho, pois o tema a ser desenvolvido é uma área no qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado. Este tipo de pesquisa segundo Gil (2007), serve também como um complemento, ajuda o desenvolvimento do trabalho e do assunto – Organização de Esportes Eletrônicos e Gestão da Informação – e a identificar a relação entre os temas.

O método exploratório consiste em definir o problema de pesquisa com técnicas e permite ao pesquisador definir o problema e formular hipóteses com precisão, geralmente utilizados em estudos de caso, observações ou análises teóricas, fornecendo dados qualitativos, se encaixando na proposta do trabalho em questão.

Por se tratar de uma organização e abranger possivelmente outras empresas, foi selecionada a pesquisa de campo para a metodologia quanto aos meios. Na pesquisa de campo observa-se os fatos tal como ocorre, não

permitindo isolar ou controlar as variáveis, mas perceber e estudar as relações estabelecidas.

3.1 Coleta

Para este trabalho foram feitas 8 entrevistas com pessoas que vivenciam o ambiente do tema para analisar os diferentes pontos de vista e experiência de cada entrevistado e enriquecer as informações desta pesquisa. A entrevista foi realizada num período de 2 semanas conforme disponibilidade dos entrevistados e foi feita através das perguntas disponibilizada no Anexo 1. A entrevista é uma técnica no qual o pesquisador tem um contato mais direto com o entrevistado e ajuda-o a somar as suas opiniões acerca do determinado assunto. Segundo Dencker (2000), as entrevistas podem ser estruturadas, constituídas de perguntas definidas; ou semiestruturadas, permitindo uma maior liberdade ao pesquisador, para este trabalho foi definida a utilização da entrevista semiestruturada, pois esta proporciona respostas mais subjetivas e elaboradas dos entrevistados a modo a agregar mais as informações e conhecimento deste trabalho. Outra técnica utilizada para coleta de dados foi a pesquisa documental, no qual, segundo Ludke e André (1986) constitui uma técnica importante na pesquisa qualitativa, seja complementando informações obtidas por outras técnicas, seja desvelando aspectos novos de um tema ou problema. O documento consultado para pesquisa foi o “*media kit*” da organização. *Media kit* é uma espécie de portfólio ou “currículo” das organizações de esporte eletrônico que são utilizadas, principalmente em reuniões empresariais com possíveis investidores.

3.2 Análise de conteúdo

Análise de conteúdo segundo Bardin (2011), se define como um “conjunto de técnicas de análise das comunicações” e aposta no rigor do método como forma de não se perder na heterogeneidade de seu objeto. Refere-se ao estudo de textos e documentos. Depois de utilizar documentos e realizar a entrevista foi necessário fazer a análise. Para isso foi feito tabelas e

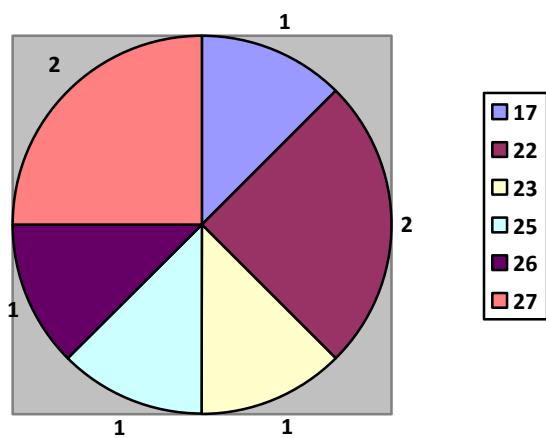
gráficos estatísticos para posteriormente serem analisados qualitativamente. Pinheiro (2005) “Após a coleta de dados, a fase de tabulação e processamento é crítica para transformar os dados coletados em análises e conclusões úteis para a tomada de decisões”. Assim seguem as análises feitas com base dos dados coletados.

4 RESULTADOS

4.1 Perfil dos entrevistados

Foi realizada a entrevista com 8 pessoas que tem conhecimento na área de esporte eletrônico. A idade dos entrevistados varia entre 17 e 27 anos, todos os indivíduos dispostos a serem entrevistados são do sexo masculino.

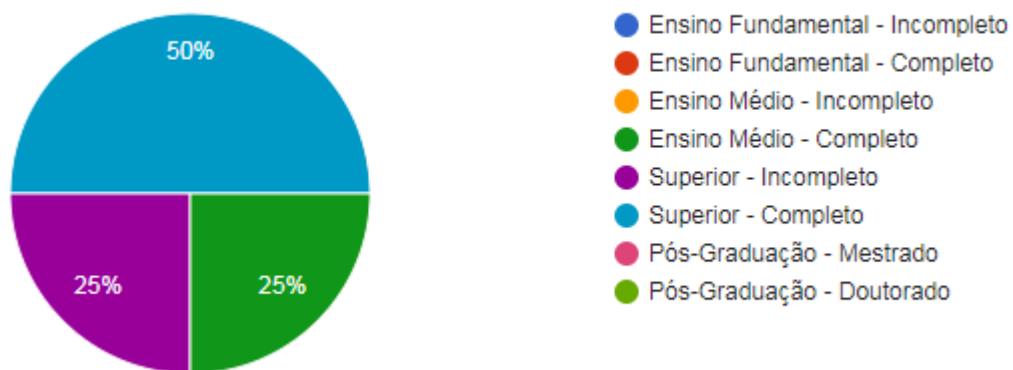
Figura 9 - Idade dos entrevistados



Fonte: O autor (2017)

Quanto a escolaridade, metade dos entrevistados possuem ensino superior completo, a outra metade está dividida em partes iguais entre superior incompleto e ensino médio completo.

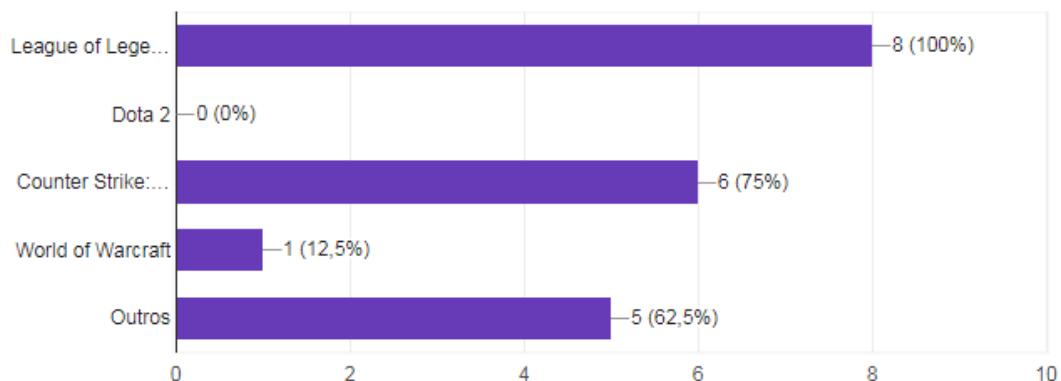
Figura 10 - Escolaridade dos entrevistados



Fonte: O autor (2017)

Dentre os jogos eletrônicos jogados, todos os entrevistados jogam League of Legends, o jogo mais jogado atualmente. O LoL vem seguido de CS:GO, o segundo mais jogado entre os entrevistados. As funções na organização ficaram divididas entre administradores, designers e jogadores.

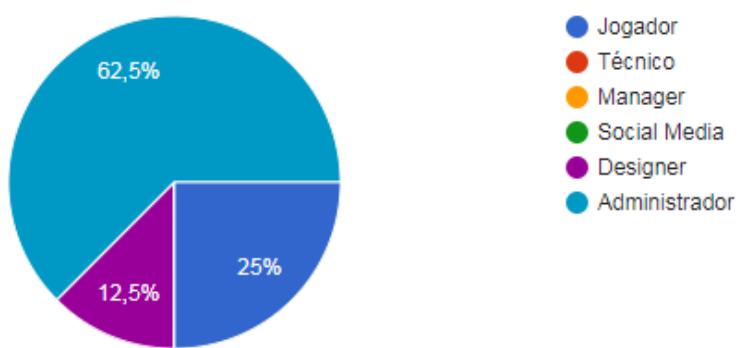
Figura 11 - Jogos mais jogados pelos entrevistados



Fonte: O autor (2017)

As funções foram divididas em: jogador, técnico, *manager*, *social media*, *designer* e administrador. Dos 8 entrevistados, 62,5% responderam que são administradores, o que se identifica que a maioria das informações necessárias é do nível estratégico.

Figura 12 - Funções dos entrevistados em suas organizações



Fonte: O autor (2017)

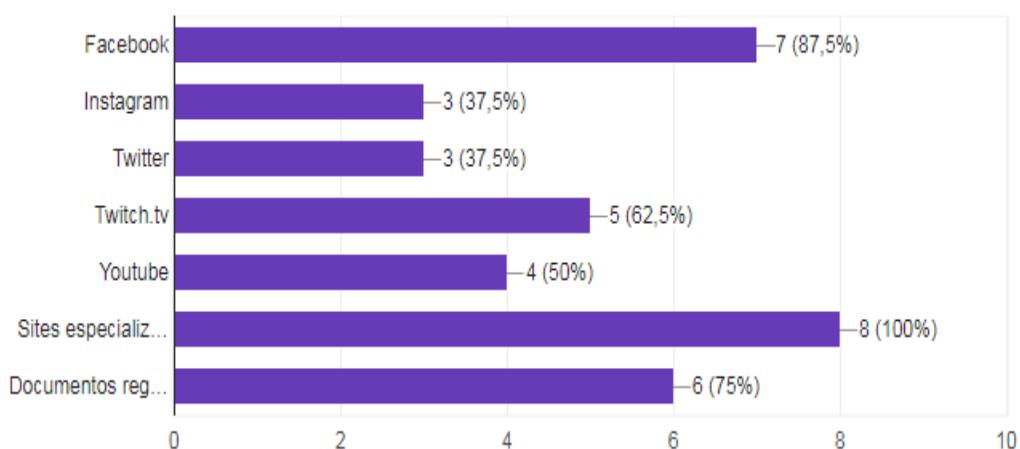
As informações que cada entrevistado depende para exercer sua função foram similares. Quem tem a função de administrador dependem de informações financeiras, de patrocinadores, do público-alvo e da comissão técnica. Um administrador, segundo a entrevista, deve conhecer o básico dos jogos no qual a sua organização está inserida para tomar decisões baseadas nas informações recuperadas pela sua comissão técnica. Outro tipo de informação citada foi do tipo judicial. É importantíssimo para a organização estar a par das leis para não ter problemas contratuais com seus funcionários e técnicos com as organizações de eventos, por exemplo.

Os designers dependem de informações tanto da direção da organização quanto do público em geral. Quanto aos jogadores, eles necessitam de informações referentes aos jogos e também dos equipamentos que utilizarão, os componentes e periféricos de um computador.

Como designer gráfico eu preciso estar sempre alinhado ao pensamento do respondável pelo conteúdo da página ou pelo manager da equipe, dependendo da função que estarei. Ele me passa os dias que os jogos acontecerão, horários, o time que participará, o evento e o local, o jogo e um pouco do contexto do jogo.
(Entrevistado 4, 2017)

As ferramentas mais utilizadas são as redes sociais. Os sites oficiais especializados nas diversas áreas da organização são as mais utilizadas pelos entrevistados, seguido do Facebook (87,5%) e dos documentos registrados pela própria organização (75%).

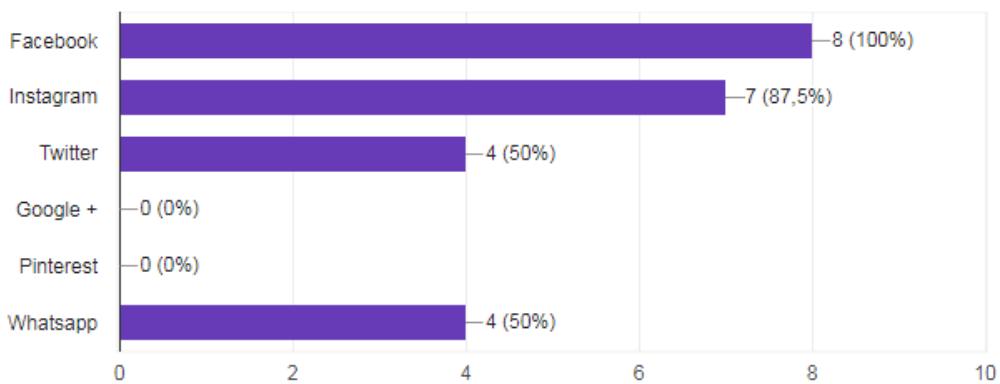
Figura 13 - Ferramentas mais utilizadas para recuperação de informação entre os entrevistados.



Fonte: O autor (2017)

Para comunicação e divulgação das informações, as ferramentas mais utilizadas são também as redes sociais com superioridade de uso do Facebook (100%) e Instagram (87,5%).

Figura 14 - Ferramentas para divulgação de informações entre os entrevistados



Fonte: O autor (2017)

Ao tomar decisões os entrevistados citaram a importância das fontes de informação serem confiáveis. A tomada de decisão também depende do ambiente interno, na precisão das informações que cada participante da organização possui, o planejamento interno, a organização dos processos e o consentimento dos parceiros de equipes.

4.2 Estrutura da organização

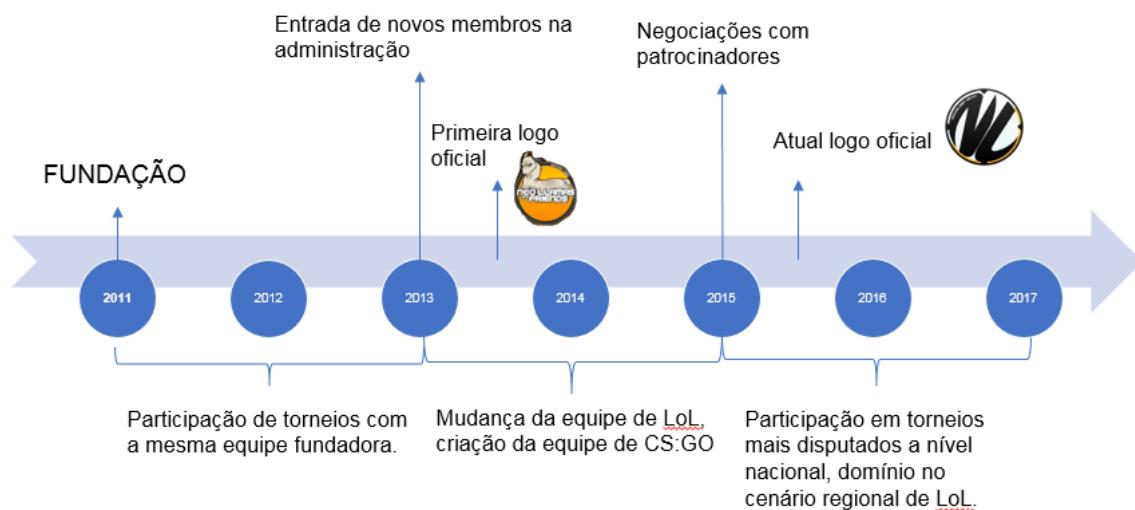
A organização objeto deste trabalho foi criada por um grupo de amigos com o intuito de participação em pequenos torneios de jogos eletrônicos na região, fundada em 2011 no estado de Pernambuco. Inicialmente a organização possuía apenas uma equipe de League of Legends e não havia uma estrutura organizacional definida, não havia um organograma no qual demonstrasse a estrutura hierárquica determinando os diferentes elementos do grupo e suas ligações. Os jogadores muitas vezes tinham diversas funções administrativas que a organização necessitava como: *coachs* (técnicos), *managers* (gerentes), social media, designers e diretores.

Atualmente, a organização dispõe de uma estrutura organizacional definida desde os jogadores aos diretores. Os jogadores têm a função de participar dos torneios no qual a organização se inscreve, mas para que isto

ocorra de uma maneira efetiva há uma comissão técnica competente nos bastidores composta pelo *manager* e pelo *coach*. Os managers são responsáveis por informar à organização sobre torneios, eventos que estão por vir, no meio eletrônico também são responsáveis por contatar outros times para marcar treinos para a equipe, chamados *scrims* no meio dos esportes eletrônicos.

Os *coachs* são literalmente os técnicos da equipe, cada técnico tem especialidade em um determinado jogo e são eles que analisam cada jogador, os treinos e também analisam os times rivais, gerando conhecimento ao grupo a fim de melhorar a performance da equipe. A função do designer é desenvolver as artes da organização, imagens, vídeos para divulgação. O social media é responsável pela interação do público e o time nas redes sociais, atualizando-os com informações relevantes para aproximar o público e até possíveis investidores com a organização. Os diretores são responsáveis por monitorar todas as funções da organização, coletar informações interna e externamente para tomar decisões.

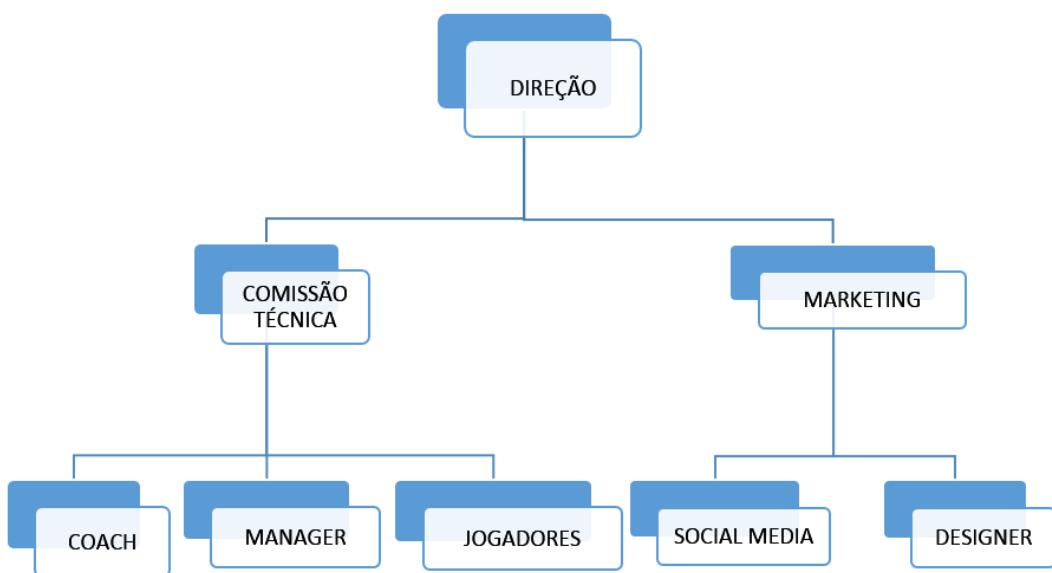
Figura 15 - Linha do tempo da empresa de e-sports



Fonte: O autor (2017)

A linha do tempo evidencia os marcos mais importantes da organização objeto de pesquisa desde a fundação aos dias de hoje. O organograma da empresa mostra como é feita a organização e suas posições quanto a hierarquia na organização.

Figura 16 - Organograma da empresa de e-sports



Fonte: O Autor (2017)

4.2 Demanda Informacional

Uma organização de esporte eletrônico possui um fluxo informacional similar a qualquer outra empresa. Os diversos tipos de informação coletados são importantes para manter uma organização ativa, seja ela financeira ou informações relativas a um determinado jogo. A informação financeira é recuperada diretamente pela direção da instituição para que tomem decisões acerca dos números obtidos. Informações da parte de marketing são recuperados pelo próprio departamento, no qual estão inseridos o social media e o designer a fim de detectar as mudanças de comportamento do público-alvo e tomar decisões com o objetivo de suprir a demanda publicitária e de divulgações. As informações associadas aos jogos são recuperadas pela comissão técnica, através dos dados coletados dos jogadores, treinos, torneios e até de outros times.

Tratando-se de uma empresa de e-sports, os meios que prevalecem para recuperação da informação, são digitais.

Tabela 1 - Tabela de demanda informacional dos departamentos da organização

DEPARTAMENTO	INFORMAÇÃO	FONTE
Financeiro	Análise e planejamento financeiro: analisar os resultados financeiros e planejar ações necessárias para obter melhorias; Informações sobre recebimento e uso de caixa da organização; Contas a receber e a pagar.	Registros financeiros em documentos, planilhas. Saldo bancário, movimentação financeira.
Marketing	Informações associadas ao público em geral; Identificação de mudanças no cenário do jogo específico; Possíveis investidores na área do esporte eletrônico; Pesquisa de mercado; Novas tendências de produtos (camisas, casacos, mousepads, etc).	Páginas oficiais da equipe nas redes sociais. Fóruns dos jogos para identificar o cenário do jogo. Outras equipes para se relacionar e trocar informações.
Comissão técnica	Informações relacionadas ao jogo propriamente dito; Identificação de mudanças no jogo através de atualizações (<i>patches</i>); Treinamento dos jogadores; Informações sobre novos torneios, novos times, novos jogos; Informações sobre os times rivais.	Sites especializados nos jogos específicos. Site oficial dos jogos. Comissão técnica das outras equipes. Redes sociais dos organizadores de eventos.

Fonte: O autor (2017)

O departamento financeiro registra e analisa os dados financeiros que a organização recupera. Geralmente as informações são registradas em meio digital através de planilhas e documentos, pois é mais facilmente compartilhada com os outros diretores em meio digital. O marketing recupera informações associadas ao público em geral, identifica mudanças no cenário do jogo específico, através da pesquisa de mercado é possível identificar possíveis investidores na área de esporte eletrônico e também é responsável pela

identificação de novas tendências, por exemplo, de produtos para venda (camisas, casacos, *mousepads*, etc). Essas informações são geralmente recuperadas das páginas oficiais da própria equipe nas redes sociais, de fóruns dos jogos para identificação do cenário do jogo, as outras equipes também trocam informações e para os investidores é possível recuperar esta informação através de portais de notícias.

A comissão técnica depende das informações relacionadas ao jogo propriamente dito, eles necessitam de informações para identificar as mudanças no jogo através das atualizações técnicas que cada jogo possui, os chamados *patches*. Informações sobre o treinamento dos jogadores, sobre novos torneios, novos times, novos jogos e sobre os times rivais. Todas essas informações são recuperadas nos sites especializados de cada jogo, nos sites oficiais dos jogos, redes sociais de organizadores de eventos e até com as comissões técnicas de outras equipes.

4.3 Recursos de comunicação

Para uma instituição de esportes eletrônicos as redes sociais são as principais ferramentas para comunicar e divulgar seu trabalho. A organização objeto de pesquisa utiliza páginas nas principais redes sociais: facebook, twitter, instagram e no serviço de *stream*, twitch.tv. No facebook, o meio mais utilizado para divulgações de informações e interação com o público, a organização possui a maior *fanbase* do competitivo regional, atraindo maior visualização para seu conteúdo com postagens de divulgação de novos patrocinadores, novas aquisições na equipe, divulgações de materiais de patrocinadores, promoções e eventuais postagens com conteúdo interativo com a comunidade.

Figura 17 - Página do facebook



Fonte: Neo Llamas e-Sports (2017)

O twitter é utilizado para divulgar conteúdos em tempo real ao público, geralmente utilizado para informar a participação em torneios naquele momento.

Figura 18 - Página do twitter



Fonte: Neo Llamas e-Sports (2017)

O Instagram é utilizado para registrar imagens e fotos de momentos marcantes, principalmente em eventos no qual tem o contato com seu público.

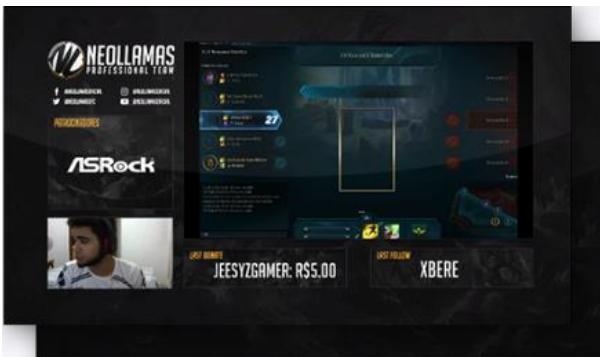
Figura 19 - Página do Instagram



Fonte: Neo Llamas e-Sports (2017)

O serviço de stream, consiste em transmitir ao vivo através da twitch.tv, por exemplo, jogos, palestras e notícias para o público alvo. Este serviço possibilita interação em tempo real entre o streamer (transmissor) e o espectador que utiliza esta plataforma.

Figura 20 - Stream da Twitch.tv



Fonte: Neo Llamas e-Sports (2017)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar organização de esporte eletrônico objeto de pesquisa, ficou claro que é uma organização como qualquer outra. A gestão da informação é feita de modo simples e prático com sua maior parte feita digitalmente nas redes sociais. A rede social mais utilizada pela organização é o Facebook. A gestão da informação começa a ser realizada pela recuperação, onde os departamentos utilizam as fontes necessárias para recuperar informações corretas e úteis. Cada departamento realiza a coleta na sua fonte especializada para depois compartilhá-las entre a organização através da disseminação. E por sua vez utilizam a informação nas tomadas de decisão, este processo diminui os riscos de uma decisão falhar e otimizam o processo de conhecimento dos indivíduos e da organização.

Como descrito anteriormente, a organização foi criada por amigos em 2011, no estado de Pernambuco. Com a evolução dos jogos eletrônicos e do esporte eletrônico, houve um interesse de se participar de torneios locais e menores aguardando a consolidação do esporte eletrônico nacionalmente, mantendo a organização ativa. Atualmente a organização atua em dois jogos distintos, possuindo uma equipe de League of Legends e uma de CS:GO. A organização é dividida em departamentos básicos para seu funcionamento: financeiro, marketing e a comissão técnica.

A organização possui um fluxo informacional no qual a maior parte é digital. O departamento financeiro necessita de informações que podem ser recuperadas em registros financeiros, em documentos e planilhas digitais ou não. As informações do marketing são totalmente digitais e relacionadas ao público que consome o jogo em que a organização está inserida e o público da própria equipe. A comissão técnica necessita de informações relacionadas ao jogo, informações sobre jogadores, times rivais e torneios que estão por vir, para isso utilizam como fonte os sites oficiais dos jogos, sites especializados, redes sociais, sites de notícias, etc.

As ferramentas utilizadas pela organização são as redes sociais (Facebook, Twitter, Instagram e Twitch.tv) com destaque para o Facebook. Em sua página do Facebook, a organização possui cerca de quatro mil e quinhentas curtidas e é o meio mais utilizado para divulgação das informações

e interação com o público. As outras redes sociais também têm suas utilidades. O Twitter é usado para divulgar em tempo real o que está acontecendo no momento, geralmente utilizado para “narrar” torneios no qual estão participando. O Instagram é utilizado para registrar as imagens marcantes dos eventos e o Twitch.tv realiza transmissões ao vivo interagindo também em tempo real com o adicional de possuir imagens e áudio como se fosse um programa de televisão.

Os departamentos têm a função de realizar o processo de gestão da informação na organização, pois a gestão da informação é a base para os processos decisórios. A direção da organização recolhe as informações e através delas estudam as melhores decisões a serem tomadas, todas as informações interferem nas decisões a serem tomadas. Por exemplo, uma informação errada durante um torneio gera uma decisão estratégica errada e faz a equipe ser derrotada, mas para conseguir investimento da empresa X a derrota não deveria acontecer, ou seja, uma informação de nível operacional comprometeu toda a organização. Muitas vezes as decisões são tomadas em conjunto, seja entre os diretores ou entre a direção e os departamentos inferiores hierarquicamente, o que muitas vezes agrega valor à decisão final.

Como todo trabalho acadêmico há limitações e com este não foi diferente. Por se tratar de um cenário relativamente novo, o e-sports, há uma dificuldade em recuperar informações sobre o tema de uma forma geral. Outra dificuldade é em identificar o fluxo informacional e a relação com as tomadas de decisão pois muitas vezes as informações geram interpretações diferentes dificultando a decisão.

Como sugestão para trabalhos futuros, conforme foi analisado na entrevista feita, das oito pessoas dispostas a ser entrevistadas nenhuma era do sexo feminino. Por isso, há uma necessidade de entender os motivos no qual as mulheres não estão inseridas no meio profissional do esporte eletrônico.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Sueli Angélica do; SOUSA, Antonio José Figueiredo Pева de. **Qualidade da informação e intuição na tomada de decisão organizacional.** Perspectivas em Ciência da Informação, v. 16, p. 133-146, jan/mar. 2011.

BERNARDES, Cyro; MARCONDES, Reynaldo C. **Teoria geral da administração:** gerenciando as organizações. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Berger. O conceito de informação. Tradução de Ana Maria P. Cardoso, Maria da Glória A. Ferreira e Marco Antônio de Azevedo. **Perspectiva em Ciência da Informação,** Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.

SOUZA, Gilson Luiz Rodrigues; CARDOSO, Lucas de Souza. A GESTÃO DA INFORMAÇÃO NAS ORGANIZAÇÕES CONTEMPORÂNEAS. **Revista Brasileira de Gestão e Engenharia,** São Gotardo, v. 4, n. 1, p.35-46, jun. 2010.

Barros, A. d., do Carmo, M. A., & da Silva, R. (Maio de 2012). *A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS E SEU PAPEL NA SOCIEDADE.* Acesso em 04 de 12 de 2017, disponível em [www.periodicos.letras.ufmg.br:](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/)
<https://guiadamonografia.com.br/citacao-de-site-e-artigo-da-internet/>

Campos, C. J. (2004). *Scielo.* Acesso em 07 de 12 de 2017, disponível em Site da Scielo: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v57n5/a19v57n5.pdf>

CRUZ, V. S. (2017). *Universidade Federal do Rio Grande do Norte.* Acesso em 10 de 12 de 2017, disponível em Site da UFRN: https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/5109/1/VivianeSC_Monografia.pdf

Lopes, P. D., & Perucchi, V. (2015). *Universidade Estadual de Londrina*. Acesso em 06 de 11 de 2012, disponível em <http://www.uel.br>: <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2015v20n3p229>

Lousada, M., & Pomim Valentim, M. L. (2011). *Scielo*. Acesso em 07 de 12 de 2017, disponível em <http://www.scielo.br>: <http://www.scielo.br/pdf/pci/v16n1/a09v16n1.pdf>

Martins Braga, A. M. (1996). *Instituto Politécnico de Viseu*. Acesso em 15 de 08 de 2017, disponível em <http://www.ipv.pt>: http://www.ipv.pt/millenium/19_arq1.htm

Roque Pizza, W. (2012). *Faculdade de Tecnologia de São Paulo*. Acesso em 09 de 12 de 2017, disponível em www.fatecsp.br: <http://www.fatecsp.br/dti/tcc/tcc00074.pdf>

Santos, F. M. (2012). *Universidade Federal de São Carlos*. Acesso em 07 de 12 de 2017, disponível em Universidade Federal de São Carlos: <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/291/156>

SOUZA, A. C. (2015). <http://recil.grupolusofona.pt/>. Acesso em 08 de 12 de 2017, disponível em Repositório Científico Lusófona: <http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/6691/vers%C3%A3o%20Final%20-%20Adriana%20Souza.pdf?sequence=1>

APÊNDICE 1 - PERGUNTAS REALIZADA NA ENTREVISTA

Essa entrevista visa coletar dados para servir de subsídios a este trabalho. As informações serão divulgadas na forma compilada, ou seja, as informações de identificação dos entrevistados não serão divulgadas.

Idade, sexo e escolaridade?

Quais jogos eletrônicos você joga?

Já participou de alguma organização de esporte eletrônico ou similar?

Qual sua função na organização?

Que tipo de informações você depende para exercer sua função na organização?

Quais são as ferramentas utilizadas por você para recuperar as informações necessárias?

Quais as ferramentas utilizadas por você para comunicação (divulgar informação)?

O que você precisa para tomar decisões na função no qual está inserido?

ANEXO 1 – MEDIA KIT

MEDIAKIT

NEOLLAMAS
PROFESSIONAL TEAM

WWW.NEOLLAMAS.COM.BR/MEDIAKIT

[@NEOLLAMASOFC](#) [@NEOLLAMASOFICIAL](#) [@NEOLLAMASOFICIAL](#)

SOBRE A LLAMAS

A MAIOR DO NORDESTE!

ASRock

CRIADA EM 2011 COM O INTUITO DE REUNIR OS AMIGOS PARA JOGAR ALGUNS CAMPEONATOS PEQUENOS DE LEAGUE OF LEGENDS, A ENTRÔ LLAMAS AND FRIENDS NO COMPETITIVO PERNAMBUCANO COMEÇAVA FAZER À DIFERENÇA COM SUA LINE-UP. APÓS A SAÍDA DE ALGUNS MEMBROS PARA EQUIPES MAIS EXPERIENTES E TRADICIONAIS DO CENÁRIO COMPETITIVO NACIONAL E OUTROS PARA SEGUIREM SUAS VIDAS FORA DO MEIO COMPETITIVO, A LLAMAS AND FRIENDS VIRIA A SE TORNAR NEO LLAMAS AND FRIENDS. HOJE TENDO A MAIOR FANBASSE DO ESTADO DE PERNAMBUCO E UMA DAS MAIORES DO NORDESTE, SE FIRMANDO COMO TIER 2 NO CENÁRIO NACIONAL, A NEO LLAMAS TEM SEU DESTAQUE NO CENÁRIO NORDESTINO COMO UM DOS MELHORES SENÃO, O MELHOR TIME DO NORDESTE.

A STAFF



"INICIANDO NO COMPETITIVO DO ESPORTE ELETRÔNICO (E-SPORT) ATRAVÉS DO DOTA (WARCRAFT), MAS MIGRAN-DO PARA O LEAGUE OF LEGENDS, ONDE SE INICIOU A CRIAÇÃO DO TIME LLAMAS AND FRIENDS, ATUALMENTE NEO LLAMAS & FRIENDS, NO QUIL SOU FUNDADOR, ADMINISTRADOR E JOGADOR. CONTINUANDO O DESENVOLVIMENTO DO TIME PARA UMA PROFISSIONALIZAÇÃO NO RAMO DE ESPORTES ELETRÔNICOS QUE VEM CRESCENDO NO BRASIL."

THIAGO "MUCIROKA" MELO, 26 ANOS, DIRETOR FINANCEIRO.



"PASSEI POR GRANDES CLÁSSICOS DOS JOGOS, ATÉ CHEGAR A AQUELES QUE TINHAM UM CENÁRIO DO E-SPORTS. PRIMEIRO FOI COUNTER-STRIKE, COM A PRÁTICA FUI FICANDO CADA VEZ MELHOR, ATÉ ENTRAR PARA UM CLÁ DE CS. DEPOIS CONHECI O LEAGUE OF LEGENDS, ERA MUITO RUIM NO COMEÇO, COM O TEMPO FUI MELHORANDO, ATÉ ME SENTIR PREPARADO PARA PARTICIPAR DE COMPETIÇÕES DO JOGO. AGORA ATUA NA PARTE ADMINISTRATIVA DO E-SPORTS E DESEJO MAIS E MAIS ME APROFUNDAR NA ÁREA, JÁ QUE FAÇO PARTE DE UM TIME. ESPERO QUE O E-SPORTS CONTINUE CRESCENDO NO CENÁRIO BRASILEIRO, E CHEGE A DISPUTAR AUDIÊNCIA COM O FUTEBOL UM DIA"

DIogo "Myth" Lira, 22 ANOS, DIRETOR EXECUTIVO.



"COMECEI A JOGAR A MODULARDE FPS EM 2006 NO COUNTER STRIKE SEM NENHUMA INTENÇÃO COMPETITIVA, MAS COM O TEMPO FUI PARTICIPANDO DE PEQUENOS CAMPEONATOS, QUANDO RESOLVI MONTAR A MINHA PRÓPRIA ORGANIZAÇÃO A ABYSSUS GAMING, ONDE TIVE SUCESSO NO GAME CROSSFIRE. APÓS O RECONHECIMENTO FUI CHAMADO PARA A ACEZONE E FLIPSIDE, ATÉ ENTRAR PARA A NEO LLAMAS TANTO PLAYER COMO ADMINISTRADOR EM MEADOS DE 2014, ONDE VENHO DESENPEHANDO UM ÓTIMO TRABALHO, FAZENDO COM QUE A ORGANIZAÇÃO CRESCA E TOME PROPORÇÕES IMENSAS NO CENÁRIO DO E-SPORTS."

GUILHERME "MOITA" MELO, 22 ANOS, DIRETOR DE MARKETING.

SOBRE O E-SPORTS

CONCEITO DE E-SPORTS

E-SPORTS - OU ESPORTS - É UM TERMO QUE LITERALMENTE SIGNIFICA "ESPORTES ELETRÔNICOS". TOMANDO CUIDADO DE EVITAR POLÉMICA EXUSTI-VA SOBRE CONCEITO DE ESPORTES, A IDEIA CENTRAL É QUE JOGOS ENCARRADOS COMO E-SPORTS NÃO SÃO SIMPLES PASSATIMPOS, MAS ATIVIDADES QUE ENGLOBAM MUITO DO QUE UM ESPORTE TRADICIONAL PROPORCIONA, MAS EM UMA PLATAFORMA ELETRÔNICA.

É IMPORTANTE OBSERVAR QUE, DE UMA COMUNIDADE ENVOLVIDA COM UM JOGO, NÃO NECESSARIAMENTE TODOS SEUS MEMBROS SÃO ENVOLVIDOS OU ENGRUJIDOS COM O E-SPORT. EM OUTRAS PALAVRAS, DE COMUNIDADE DE PESSOAS QUE GOSTAM E JOGAM UM DETERMINADO JOGO, PARTE CONSISTE DE JOGADORES CASUÍS, E PARTE CONSISTE DE PRATICANTES DE UM E-SPORT.

A ANALOGIA QUE PODE SER TRACADA PARA ILUSTRAR ESTE CONCEITO É A DIFERENÇA ENTRE O JOGADOR QUE PRATICÁ O FUTEBOL COM SERIEDADE E REGULARIDADE, BUSCANDO SEMPRE MELHORAR; E O JOGADOR DE FUTEBOL QUE SE ENVOLVE APENAS POR DIVERSÃO, DE MANEIRA OCASional - NA TAL "PELADA" DE FIM DE SEMANA. NOTE O LEITOR QUE NÃO É UMA QUESTÃO DE SER BOM OU RUIM NO QUE FAZ, MAS UMA QUESTÃO DE POSTURA!

COMO FUNCIONAM E SE SUSTENTAM?

SE O GRANDE PÚBLICO NÃO PUDESSE VER O JOGO DO SEU TIME FAVORITO DE FUTEBOL, DIFICILMENTE HAVERIA FLUXO DE RECURSOS QUE JUSTIFICASSE TANTO INVESTIMENTO EM ESTRUTURA PARA REALIZAÇÃO DE GRANDES EVENTOS, COM ATLETAS DE ELITE ETC.

DA MESMA FORMA, OS E-SPORTS TEM COMO PLATAFORMA A TECNOLOGIA STREAMING, TANTO PARA SUA REALIZAÇÃO, COMO PARA SUA DIFUSÃO. EM RESUMO: OS E-SPORTS SÓ SE SUSTENTAM PORQUE EXISTE O "SHOW" E UM PÚBLICO BRASILEIRO



STREAMS

O PAPEL DAS STREAMS BASICAMENTE É TRANSMITIR PARA QUEM ESTÁ ASSISTINDO A EMOÇÃO DO JOGO E OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES, PRINCIPALMENTE LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO QUE BOA PARTE DO PÚBLICO NÃO É TOTALMENTE FAMILIARIZADA COM OS CONCEITOS DO JOGO. CADA UM COM SUA CARACTERÍSTICA PESSOAL, ESTE SERVIÇO TEM O OBJETIVO NÃO APENAS DE APRESENTAR O JOGO, MAS DE ATRAIR O PÚBLICO PARA OS EVENTOS E TEM A RESPONSABILIDADE DE DIRIGIR SEUS OLHARES QUANDO ACOMPANHA OS JOGOS.



CYBER ATLETAS

UM JOGADOR PROFISSIONAL TEM UMA ROTINA MUITO SEMELHANTE À DERA UM PRATICANTE DE QUALQUER OUTRO TIPO DE ESPORTE. O JOGO DEVE SER ENCARRADO COM DISCIPLINA, E SÃO FEITOS TREINAMENTOS QUE VÃO DO PLANO CONCEITUAL AO TREINAMENTO DE HABILIDADES FÍSICAS.



RINDA DUVIDA?

POR EXEMPLO, UM JOGADOR PROFISSIONAL DE STARCRAFT GERALMENTE TEM UMA COORDENAÇÃO MOTORA COM O MOUSE TÃO SUPERIOR À DE UMA PESSOA COMUM, QUANTO À QUE UM JOGADOR DE BASEBALL TEM PARA COLOCAR EFEITOS EXATOS E ARREMESSAR UMA BOLA. A MÉDIA DE AÇÕES POR MINUTO ("APM") DE UM JOGADOR PROFISSIONAL ULTRAPASSA FACILMENTE UMA CENTENA, CHEGANDO EM MOMENTOS CRÍTICOS AO PATAMAR DE 300 APM. PARA COMPARAR, UM JOGADOR CASUAL RARAMENTE ATINGE OU ULTRAPASSA A FAIXA DAS 50 APM. ESTE TIPO DE DIFERENCIACAO É RESULTADO DE LONGAS HORAS DE TREINAMENTO E GRANDE COMPROMETIMENTO. MAS ISTO É SÓ PARTE DA QUESTÃO.

É NECESSÁRIO MUITO ENTENDIMENTO E MUITA ELABORAÇÃO CONCEITUAL PARA SER UM JOGADOR PROFISSIONAL. NÃO É POSSÍVEL CHEGAR NESSE NÍVEL EM POUCO TEMPO. APESAR DE SER POSSÍVEL SUBIR ÀS LIGAS ALTAS, O QUE DIFERENCIARIA UM JOGADOR DE NÍVEL PROFISSIONAL DE UM OPORTUNISTA É JUSTAMENTE A CONSISTÊNCIA NA QUALIDADE DAS DECISÕES QUE TOMA O PROFISSIONAL. HÁ VERDADEIROS COMPÊNDIOS ESTRATÉGICOS ELABORADOS POR JOGADORES EXPERIENTES, CODIFICADOS NA FORMA DE LIVROS, DE VÍDEOS DISPONÍVEIS NA WEB. ALÉM DISSO, HÁ TAMBÉM SITES QUE OFERECEM SERVIÇOS DE COACHING (TREINAMENTO) PARA JOGADORES.



E NO BRASIL?

NA TERRA TUPINIQUIM O FENÔMENO DO E-SPORTS CRESCE EM POPULARIDADE, PRINCIPALMENTE COM A DIFUSÃO DE PLATAFORMAS COMO YOUTUBE E OUTRAS FORMAS DE TRANSMISSÃO DE VÍDEO, COM OS SERVIÇOS DE STREAMING (TRANSMISSÃO AO VIVO PELA INTERNET). É UM GRANDE DESAFIO ANGARIAR O APOIO DE PATROCINADORES, ALÉM DE UMA CONSIDERÁVEL RESISTÊNCIA DO PÚBLICO QUE NÃO ESTÁ INSERIDO DIRETAMENTE NAS COMUNIDADES QUE POSSUEM SEU BRAÇO DE E-SPORTS.

ALÉM DISSO, COM ESSA EXCESSIVA POPULARIZAÇÃO DOS CHAMADOS "NERDS", HÁ MUITA CONFUSÃO SOBRE O QUE É FEITO EM NOSSAS COMUNIDADES, E PRINCIPALMENTE QUANTO AO NÍVEL DE "BITOLAMENTO" (NA FALTA DE EXPRESSÃO MELHOR) DOS PARTICIPANTES. O FATO É QUE O CENÁRIO É MUITO PROMISSOR, COM O VERDADEIRO E-SPORT CONQUISTANDO SEU ESPAÇO, COM O SURGIMENTO DE LIGAS NACIONAIS E O OLHAR ESTRANGEIRO PARA O PAÍS, TANTO COMO UM MERCADO CONSUMIDOR DO GAME, QUANTO COMO UM PARTICIPANTE DE PESO NA COMUNIDADE DE E-SPORTS MUNDIAL - PELA QUALIDADE DE SEUS CYBERATLETAS.

ONDE ATUAMOS

ATUALMENTE A NEO LLAMAS ATUA NOS CENÁRIOS COMPETITIVOS DO LEAGUE OF LEGENDS E COUNTER-STIKE, DOIS JOGOS QUE SÃO FEBRE NACIONALMENTE E MUNDIALMENTE (OS 2 MAIS JOGADOS EM 2014/2015/2016, POSSIVELMENTE EM 2017), SENDO A NEO LLAMAS CONSIDERADA NO COMÉRCIO DO COMPETITIVO NACIONAL DE LEAGUE OF LEGENDS UMA DAS MAIS PROMISSORAS EQUIPES.



LEAGUE OF LEGENDS É UM JOGO ONLINE COMPETITIVO QUE MISTURA A VELOCIDADE E A INTENSIDADE DE UM RTS COM ELEMENTOS DE RPG. DURAS EQUIPES DE PODEROSOS CAMPEÕES, CRIA UM COM DESIGN E ESTILO ÚNICO, LUTAM EM DIVERSOS CAMPOS DE BATALHA E MODOS DE JOGO, COM UM ELenco DE CAMPEÕES EM CONSTANTE EXPANSÃO, ATUALIZAÇÕES FREQUENTES E UMA CENA COMPETITIVA EXUBERANTE, LEAGUE OF LEGENDS OFERECE DIVERSÃO INCESSANTE PARA JOGADORES DE TODOS OS NÍVEIS DE HABILIDADE.



COUNTER-STIKE: GLOBAL OFFENSIVE É A SEQUÊNCIA DO TÍLVEZ MÁIS CLÁSSICO E INFLUENTE FPS DEPOIS DE DOOM. O QUE MUDOU NUM JOGO TÃO CONSAGRADO, QUE MESMO 17 ANOS APÓS O SEU LANÇAMENTO CONTINUAR SENDO UM DOS MAIS JOGADOS NO MUNDO, SEM DESAPONTAR OS FãS E AO MESMO TEMPO TRAZER ALGUM AR DE NOVIDADE? ERA ESSA A DURA TAREFA QUE A VALVE E A HIDDEN PATH TINHAM PELA FRENTE. E JÁ ADIANTO, ELES CONSEGUIRAM.

PRINCIPAIS PREMIAÇÕES

CAMPEONATOS MAIS POPULARES QUE PARTICIPAMOS



TORNEIO CLASH AMD
LOL

CAMPIONATO PRESENCIAL CONTRARIO COM 32 EQUIPES DE TODO BRASIL, PASSANDO PELO QUALIFY ONLINE COM 1024 EQUIPES, ONDE NA FASE PRESENCIAL FICAMOS EM SEGUNDO LUGAR, PERDENDO PARA A EQUIPE QUE VIRIA A SE TORNAR CAMPEÃ BRASILEIRA VTL.

MUCIROKA, HOROWITZ, UBB3RPUBB3R, SIRT E PRUMONUCA.



SAGA-LAN PERNAMBUCO
LOL & CS:GO - 2016

CAMPIONATO REALIZADO COM PRIMEIRA FASE ONLINE, ONDE NOS CLASSIFICAMOS PARA A FASE PRESENCIAL E EM SEGUIDO GARANTIMOS O TÍTULO EM UM CAMPIONATO REUNINDO TIMES DE TODO O NORDESTE.

LEAGUE OF LEGENDS
MARCELINHO, NINHO, STORM, GRETTHIR E BRLTD.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
IMP, BEBE, F11, PAB E LUO.



POLOL17
POL - PORTO DIGITAL
LOL - 2016

CAMPIONATO REALIZADO COM PRIMEIRA FASE ONLINE, ONDE NOS CLASSIFICAMOS PARA A FASE PRESENCIAL E EM SEGUIDO GARANTIMOS O TÍTULO DE CAMPEÃO PERNAMBUCANO.

MARCELINHO, MRV3RICK, SPHR, PKR E HITS.



SAGA-LAN PERNAMBUCO
CS:GO - 2015

CAMPIONATO ACONTECIDO PRESENCIALMENTE EM 2015, COM 8 EQUIPES DE TODO O ESTADO.

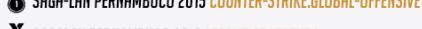
MOITA, MENTORI, SMILLW, PRSHR E LEDZITOW.



CAMPEONATOS



TORNEIO GG LEAGUE OF LEGENDS



SAGA-LAN PERNAMBUCO 2015 COUNTER-STRIKE:GLOBAL-OFFENSIVE



SAGA-LAN PERNAMBUCO 2013 LEAGUE OF LEGENDS



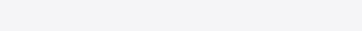
ARENA CDU 2013 LEAGUE OF LEGENDS



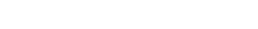
CAMPIONATO CLASH OMARÉ LEAGUE OF LEGENDS



3º FESTIVAL DO VÍDEO-GAME FÉRIAS NA SAGA LEAGUE OF LEGENDS



POLOL TORNEIO PORTO DIGITAL 2016 LEAGUE OF LEGENDS



TORNEIO ANISFEST LEAGUE OF LEGENDS



TORNEIO NAGEM RIO-MAR LEAGUE OF LEGENDS



TORNEIO NAGEM CCXP LEAGUE OF LEGENDS



STRIKE GAMENEXUS PB LEAGUE OF LEGENDS



STRIKE GAMENEXUS PB COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



QUALIFICATÓRIO CIRCUITO DESAFIANTE 2017.1 LEAGUE OF LEGENDS



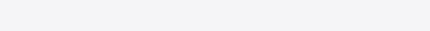
CPLOL GAMEFESTIVAL 2014 LEAGUE OF LEGENDS



POLOL TORNEIO PORTO DIGITAL 2017 LEAGUE OF LEGENDS



TORNEIO CLASH AMD LEAGUE OF LEGENDS



CAMPIONATO CS:UNINASSAU II COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



CPELOL SUPERCON COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



CIRCUITO GAME7 LEAGUE OF LEGENDS

JÁ NOS APOIARAM



MEU TRABALHO COM A LLAMAS COMEÇOU EM 2013 QUANDO JOGAVA NO TIME B DE LERGUE OF LEGEDS, DE LÁ PRA CÁ A ORGANIZAÇÃO VEM CRESCIDO DE FORMA EXPRESSIVAMENTE, DIRIA QUE GRACIAS A GESTÃO PROFISSIONAL DOS ADMINISTRADORES, COMO SABEMOS O MERCADO NACIONAL DE E-SPORTS É UM FENÔMENO REAL E O QUE FALTA PARA DECOLAR DE VEZ SÃO QUE AS EMPRESAS INCENTIVEM AS EQUIPES QUE COM TODA A COMPETIÇÃO QUE HÁ NO CENÁRIO SE TORNAR NECESSÁRIO TER O E-SPORT COMO UMA PROFISSÃO E NÃO APENAS UM HOBBY.

Hugo Xavier
CEO DO ECAMESBET, O PRIMEIRO SITE BRASILEIRO DEDICADO À APOSTAS EM E-SPORTS.

SOU O ATUAL ATIRADOR E CAPITÃO DA NEO LLAMAS, ESTOU NA ORGANIZAÇÃO DESDE 2014 SE ME RECORDO BEM, SEMPRE VI A ORGANIZAÇÃO COMO UMA FAMÍLIA, ONDE A STAFF AGEM COMO AMIGOS E NÃO COMO CHEFES, POR MOTIVOS DE CONDIÇÃO FINANCEIRA NUNCA RECEBI GRANDES BENEFÍCIOS, PORÉM, COM EFORÇO E NOVOS MEMBROS, TEM TUDO PARA MUDAR, CONFIÓ NELES E ELES CONFIAM EM MIM, MEUS PLANOS PARA O FUTURO É CRESCER INDIVIDUALMENTE E MAIS RINDR EM EQUIPE, E GARANTIR MAIS E MAIS CONQUISTAS PARA A MINHA ORGANIZAÇÃO.

Marcelo Francisco
RO-CARRY E CAPITÃO DA LINE-UP DE LERGUE OF LEGENDS DA NEO LLAMAS.

REDES SOCIAIS

ATUALMENTE A NEO LLAMAS POSSUI A MAIOR FANBASE DO COMPETITIVO REGIONAL, SENDO ASSIM, ATRAINDO UMA MAIOR VISUALIZAÇÃO PARA SEU CONTEÚDO SEJA ELA COM:

- POSTAGENS DE DIVULGAÇÃO DE NOVOS PATROCINADORES;
- POSTAGENS EVENTUAIS COM CONTEÚDO DE INTERAÇÃO COM A COMUNIDADE; (EXIBIR NÚMEROS E RELATAR A CURVA DE ACESSOS E INTERAÇÃO DA COMUNIDADE, LIKES, COMPARTILHAMENTOS - SEJAM ESTES EM IMAGEM OU NÚMEROS MESMO);
- NOVA AQUISIÇÃO DA EQUIPE (SEJA ESSA NA PARTE ADMINISTRATIVA OU NAS LINEUPS);
- POSTS DE DIVULGAÇÃO DE MATERIAL DO PATROCINADOR;



7669 CURTIDAS
ORGANIZAÇÃO + PLAYERS



356 SEGUIDORES
ORGANIZAÇÃO + PLAYERS



872 SEGUIDORES
ORGANIZAÇÃO + PLAYERS



1140 SEGUIDORES
PLAYERS

