

A INDÚSTRIA DO ESPORTE



INDÚSTRIA

❖ INDÚSTRIA é um mercado no qual produtos similares ou bastante relacionados são comercializados (Porter, 1985)



❖ Quais indústrias estão sendo representadas nas figuras?

INDÚSTRIA

1. Podemos considerar que fazem parte da mesma indústria?



2. São produzidos para o mesmo público consumidor?

U\$ 6,785

U\$ 9

INDÚSTRIA



Mesmos objetivos?
Mesmo público?



INDÚSTRIA

❖ SEGMENTAÇÃO DAS INDÚSTRIAS

- Macro-segmentação (Automobilística, Farmacêutica, Esporte)
- Micro-segmentação (produto, promoção)

❖ POR QUE CONHECER EM QUE SEGMENTO SE ENCONTRA?

- Identificar forças/fraquezas (deficiências)
- Identificar oportunidades/ameças
- Desenvolver estratégias de marketing

INDÚSTRIA

INTERNAS

• Forças

• Fraquezas

S

W

O

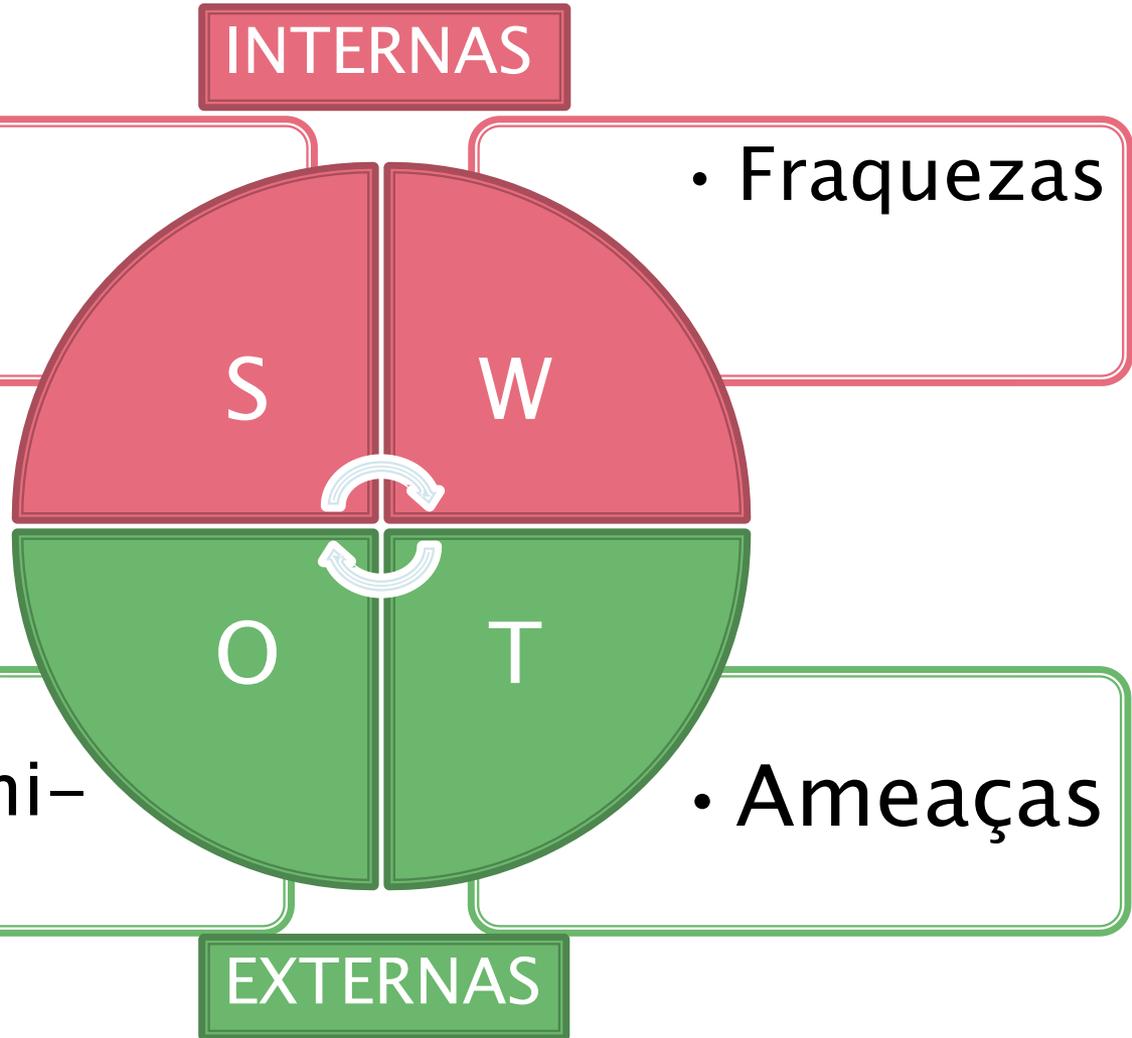
T

• Oportuni-
dades

• Ameaças

EXTERNAS

❖ Análise SWOT



INDÚSTRIA

❖ Análise SWOT

| | Oportunidades | Ameaças |
|-----------|---|---|
| Forças | Como utilizar sua força para melhorar sua oportunidade? | Como utilizar sua força para minimizar o impacto de sua ameaça? |
| Fraquezas | Como garantir que a sua fraqueza não limitará sua oportunidade? | Como corrigir sua fraqueza para que consiga se manter frente à ameaças? |

INDÚSTRIA

❖ Influência da segmentação na análise SWOT



Mark Cuban

Proprietário do Dallas Mavericks (NBA)



“Nós estamos na indústria do entretenimento. Não quero que nada saia errado. O som não pode falhar. O ambiente tem que estar limpo. As concessões tem que vender o que o consumidor deseja. Não pode haver reclamações sobre banheiros mal cheirosos”

<http://www.biography.com/people/mark-cuban-562656>

<http://www.forbes.com/nba-valuations>

INDÚSTRIA

❖ Influência da segmentação na análise SWOT



Potencial turístico do esporte no Brasil...

INDÚSTRIA

❖ Influência da segmentação na análise SWOT



INDÚSTRIA

❖ O que faz parte da INDÚSTRIA DO ESPORTE?

❖ O que se entende por ESPORTE, quando se segmenta a indústria?



ESPORTE

❖ *Deportare* (latim) – Divertir-se, descansar, distrair a mente.



ESPORTE

- ▶ A) Uma prática humana;
- ▶ B) Existência de **competição** contra um oponente, contra si próprio (índices anteriores ou desafios estipulados), ou contra a natureza;
- ▶ C) Existência de **regras sistematizadas** (oficiais),

Práticas esportivizadas ou em processo de esportivização

- ▶ D) A **perspectiva subjetiva** dos participantes em relação a um *habitus* esportivo de prática, seja ele ligado à busca por melhora de desempenho objetivando o alto rendimento, ou como diversão no lazer, ou como parte de um processo educacional, ou de melhora de condições de saúde;
- ▶ E) A **qualidade do movimento humano** ser o principal critério para o resultado da disputa.

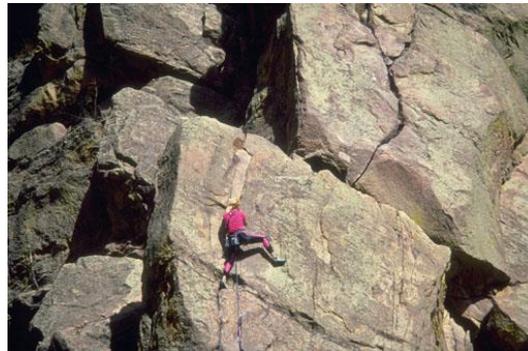
Práticas ou modalidades esportivas

(MARQUES, 2015)

A INDÚSTRIA DO ESPORTE

“É o mercado no qual os produtos oferecidos aos compradores relacionam-se ao esporte, ao fitness, à recreação ou ao lazer e podem incluir atividades, bens, serviços, pessoas, lugares ou idéias”

(Pitts & Stotlar, 2002, p.5)



A INDÚSTRIA DO ESPORTE

❖ Segmentação da indústria do esporte segundo Pitts & Stotlar (2002)

❖ Qual é o seu produto?

Segmento da
prática esportiva

Segmento dos
produtos esportivos

Segmento da
promoção esportiva

A INDÚSTRIA DO ESPORTE

Quem é o consumidor?



A INDÚSTRIA DO ESPORTE

Segmento da prática esportiva

- Participante direto
- Espectador

1. Escolas de esporte
2. Academias de fitness
3. Esporte amador
4. Esporte profissional
5. Outras organizações esportivas

Segmento dos produtos esportivos

- Consumidor de bens
- Consumidor de serviços

1. Bens esportivos
 - Equipamentos
 - Acessórios
2. Serviços
 - Instrutor de fitness
 - Técnico esportivo

Segmento da promoção esportiva

- Consumidor direto
- Consumidor indireto

1. Mídia
2. Eventos
3. Patrocínios
 - De eventos
 - De equipes
4. Endossos

A INDÚSTRIA DO ESPORTE

- ❖ Após identificar o microsegmento
- ❖ Segmentação do mercado (Mullin et al., 2000)
 - Demográfica
 - Geográfica
 - Psicográfica



O TAMANHO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

❖ A IMPORTÂNCIA DA MÍDIA

❖ Audiência (TV) dos últimos Jogos Olímpicos

- ❖ JO 2008 – 4.7 bilhões

- ❖ JO 2012 – 3.8 bilhões

❖ ESPN

- ❖ 92 milhões de assinantes apenas nos USA (2016)

❖ Internet

- ❖ 52% das pessoas que acessam procuram por informações do esporte (CNN, 2010)

- ❖ 29.6 milhões de pessoas jogam esporte fantasia (USA Today, 2008)



"THE FOLLOWING PROGRAM IS INTENDED FOR BEER BELLYED, SPORTS CRAZED, COUCH POTATOES."

O TAMANHO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

10 marcas esportivas mais valiosas de 2015

1. NIKE: US\$ 26 bilhões
2. ESPN: US\$ 17 bilhões
3. Adidas: US\$ 6,2 bilhões
4. Under Armour: US\$ 5 bilhões
5. Sky Sports (canal a cabo Europa): US\$ 4,6 bilhões
6. MLBAM: US\$ 2 bilhões
7. YES (canal de Beisebol, EUA): US\$ 1,3 bilhões
8. Reebok: US\$ 830 milhões
9. NESN (Boston Red Sox e Bruins): US\$ 700 milhões
10. UFC: US\$ 460 milhões

O TAMANHO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

As receitas de esportes no mundo vem crescendo 3,1% a.a.
(2006-2010).



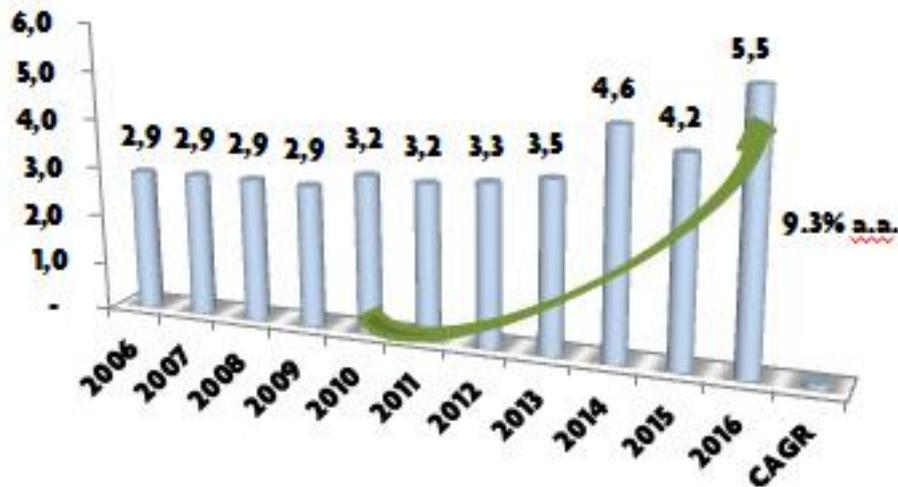
Fontes: PwC, WGA, f-----

Fonte: <http://www.sportpar.com.br/receitas-globais-de-esporte-em-alta/>

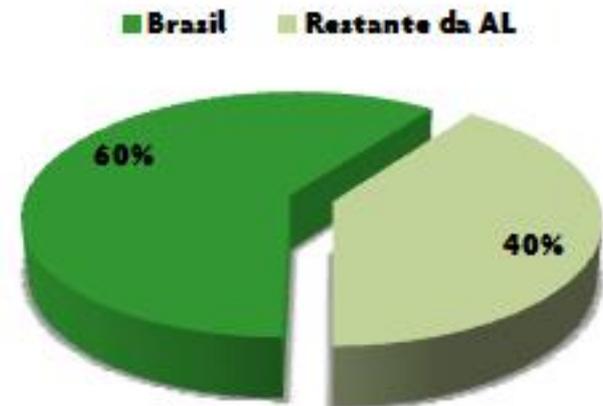
O TAMANHO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

- ❖ No Brasil: R\$ 31 bilhões/ano (3,3% do PIB)
- ✓ Até 2016, as receitas deverão crescer 9,3% a.a. vs. AL 7,6%.
- ✓ Em 2010, o Brasil gerou \$3,2 bi (55% da AL), valor que saltará para \$5,5bi em 2016 (60%).

Receitas de Esportes no Brasil
(US\$ bilhões)



Participação nas Receitas da AL
(US\$ 9,2 bilhões, 2016)



Fontes: PwC, WGA, SportPar.

O TAMANHO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

**Corrida de rua
(+25% ao ano)**

```
graph TD; A[Corrida de rua (+25% ao ano)] --> B[Corredores (SP)  
2004: 100 mil  
2012: 800 mil]; A --> C[Eventos  
2011: 13  
2012: 176]; A --> D["- Academias  
- Vestuário  
- Turismo  
- Nutrição"]
```

Corredores (SP)
2004: 100 mil
2012: 800 mil

Eventos
2011: 13
2012: 176

- Academias
- Vestuário
- Turismo
- Nutrição

FATORES QUE INFLUENCIAM O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

1. Quantidade de atividades esportivas, recreativas e de *fitness*
 - i. *Difusão de modalidades esportivas (futebol americano).*
 - ii. *Criação de outras formas/ atividades para condicionamento físico (cross fit, funcional, pilates)*
2. Oferta de locais para a prática
 - i. *Clubes, quadras ou espaços em parques para a prática (Maurílio Biagi, Praça das Bicicletas)*
3. Quantidade de revistas/jornais/sites especializados
 - i. *Jornal Lance, Revistas: Go Outside, Mens/Womens Health, Triathlon...*

FATORES QUE INFLUENCIAM O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

4. Exposição à mídia de massa

- i. Sessão de notícias esportivas em diferentes programas da grade*
- ii. Transmissão de jogos/ Eventos esportivos (Jogos Olímpicos)*
- iii. Canais exclusivos de esporte (SporTV, ESPN, FOX Sports)*

5. Quantidade e tipos de instalações e eventos esportivos

- i. Academias de pequeno, médio e grande porte (+concorrência, +acesso das pessoas ao serviço)*
- ii. “Academia só para mulheres”*
- iii. Escolinhas de esporte*
- iv. Espaços que oferecem a prática de modalidades específicas: pilates+treino funcional*

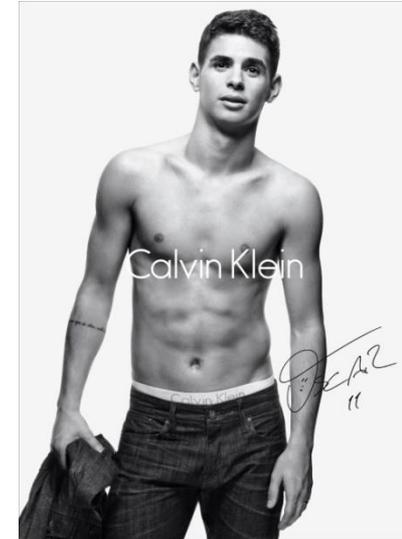
FATORES QUE INFLUENCIAM O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

6. Expansão de bens e serviços (esportivos) para a variedade de segmentos de mercado
 - i. *Vestuário e calçados com modelagem diferente para homens e mulheres*
 - ii. *Material esportivo (bolas, raquetes, vestimenta específica) produzidos com diferentes materiais (com + ou – tecnologia: \$)*
 - iii. *Academias ou escolas de esporte que oferecem serviços complementares (lavanderia, encordoamento de raquetes, spa)*

FATORES QUE INFLUENCIAM O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

7. Aumento do patrocínio e de fundos para o esporte por parte da comunidade empresarial

8. Aumento dos endossos



FATORES QUE INFLUENCIAM O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DO ESPORTE

9. Destaque do esporte como produto de consumo

- i. *Venda do esporte em “pacotes” Ex: pacote turismo+esporte para esporte de participação ou para espectadores*
- ii. *Venda do esporte como entretenimento (partida+show no intervalo ou ao final; atividades de interação com o público: fotos, sorteios)*

10. Aumento da tecnologia em bens, serviços e treinamento relacionado ao esporte

- i. *Softwares e equipamentos para: avaliação física, análise do movimento, análise de parâmetros fisiológicos*
- ii. *Desenvolvimento de tecnologia para aprimoramento de materiais utilizados para a produção de equipamentos/vestuário*