

ABEL SANTOS

Que competências profissionais são necessárias para se trabalhar no setor do Fitness?

A Escola Superior de Desporto de Rio Maior (ESDRM), enquanto membro do *European Observatoire of Sport and Employment* (EOSE), está a promover, a nível nacional, o primeiro inquérito europeu às entidades empregadoras do sector do Desporto e da Atividade Física sobre as competências da sua força de trabalho. Este projeto, designado como Aliança Europeia de Competências Setoriais para o Desporto e Atividade Física (*ESSA Sport*), é suportado pela Comissão Europeia, no âmbito do Erasmus+, é uma iniciativa transnacional para toda a UE, com a participação de 18 parceiros e 5 redes europeias.

O objetivo do projeto é melhorar a oferta de competências dos profissionais do sector do Desporto. As opiniões dos empregadores são vitais para o sucesso do projeto e os resultados da pesquisa serão usados para constituir: a primeira análise ao nível da UE sobre o emprego e as competências em todo o sector; 28 relatórios nacionais e planos de ação para o sector, um para cada Estado membro da UE, e realizar a primeira cimeira de competências da UE para o sector do Desporto, a organizar em 2019.

Especificamente, pretendem-se constituir recomendações para todas as entidades com responsabilidades no mercado de trabalho no Desporto, desde as entidades formadoras até às empregadoras.

O acompanhamento do projeto e dos resultados pode ser efetuado através do link: <https://www.essa-sport.eu/>

VERA PEDRAGOSA | EDUARDO CARDADEIRO | LUÍSA RIBEIRO

Resumo de projetos (Centro de Estudos Económicos e Institucionais - CEEI e Centro de Investigação em Psicologia - CIP) da Universidade Autónoma de Lisboa (UAL):

Estudo 1: Link

http://www.nassm.org/files/conf_abstracts/2018-149.pdf

Estudo 2: Resumo

Os eSports afirmam-se como fenómeno mundial, gerando eventos online e onsite e despertando o interesse de gigantes do entretenimento, clubes e figuras desportivas e dos nativos digitais em geral. O Brasil representa já o terceiro maior público mundial. Em Portugal a realidade ainda é incipiente. É uma nova profissão (prática profissional de jogos digitais), sobretudo de menores com pouca maturidade psicoafectiva, mas sem enquadramento jurídico.

Estudo 3: Resumo

Utilizando a teoria dos stakeholders e a teoria da identidade, o artigo tem como objetivo identificar métricas sobre a identificação do sócio-membro como um "stakeholder" e, subsequentemente, como isso pode influenciar os seus níveis de satisfação e os seus comportamentos futuros em relação ao ginásio.

Estudo 4: Resumo

O relatório tem como objetivo realizar uma caracterização do perfil de consumidor e do perfil de ginásios em Portugal.

(1) Hedlund, D., Pedragosa, V., Biscaia, R., Dickson, G. & Naylor, M. (2018). *Stakeholders in sports: Examining fitness club members*. Poster apresentado no North American Society for Sport Management Conference (NASSMC), Halifax - Nova Scotia, 5 a 9 junho. http://www.nassm.org/files/conf_abstracts/2018-149.pdf

(2) Laneiro, T., Ribeiro, L. & Cirino, C. (2018). eSports, trabalho ou diversão? Uma perspetiva luso-brasileira. In Lopes, P. & Reis, B., *Comunicação Digital: media, práticas e consumos*. Lisboa: NIP-C@M & UAL, pp. XX-XX. <https://doi.org/10.26619/978-989-8191-87-8.7>. Em fase de revisão final.

(3) Pedragosa, V., Hedlund, D., Biscaia, R., Dickson, G. & Naylor, M. (2019). *Members as stakeholders of fitness organizations: An analysis of members and managers perspectives*. Artigo em fase final de redação.

(4) Pedragosa, V., Cardadeiro, E. & Ribeiro, L. (2019). Barómetro do Fitness 2018. Em fase de redação.