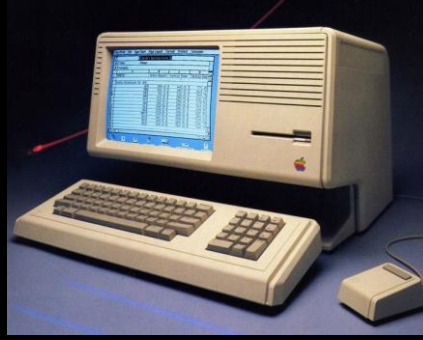


JOGOS ELETRONICOS

Evolução e importância social



ORIGEM



ORIGEM DOS JOGOS ELETRONICOS

• **Spacewar** - Desenvolvido por estudantes do Massachusetts Institute of Technology, Spacewar é considerado um dos primeiros jogos criados para computador. O primeiro teste do game aconteceu em 1961. No comando de uma nave, o jogador tentava atingir com torpedos o adversário.

• **Mario Bros** - 1983 - Os jogadores controlam Mario, ou seu irmão Luigi no modo multijogador, enquanto viajam pelo Reino dos Cogumelos para resgatar a Princesa Peach de Bowser. Eles devem percorrer os mundos em uma visão em rolagem lateral, evitando perigos como inimigos e buracos com a ajuda de power-ups como o Super Cogumelo, Fire Flower e Starman

• **Prince of Persia** - Lançado em 1989, o jogo de aventura criado por Jordan Mechner conquistou a atenção dos jogadores, desde o início. Na história, o protagonista corria, pulava e enfrentava vilões com uma espada para poder salvar a princesa trancafiada em uma torre. Posteriormente, Prince of Persia, virou série de jogos e filme, protagonizado por Jake Gyllenhaal.

• **SimCity** - O primeiro jogo da série foi lançado em 1989. No simulador, o jogador monta e administra uma cidade, resolvendo os problemas que surgem rotineiramente. O jogo não possui fim.



SPACEWAR

MARIO BROS (1983)



©1983 Nintendo of America Inc.

CREDIT 0

PRINCE OF PERSIA

SIMCITY

ORIGEM DOS CONSOLES

- Atari 2600, primeiro vídeo game.
- Computer Space, primeiro fliperama da história.
- Magnavox Odyssey, “primeiro vídeo game 2”.
- Nintendo 8 bits – NES (1985)



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



1985

1993

SEGA GENESIS



1989

1994

1995

1998

SUPER NINTENDO



1991

1997

SONY PLAYSTATION



1995

2000

NINTENDO 64



1996

2000

SONY PLAYSTATION 2



2000

2004

MICROSOFT XBOX 360



2005

2010

NINTENDO WII



2006

2011

SONY PLAYSTATION 3



2006

2009

2012



IMPORTANCIA DOS JOGOS ELETRONICOS

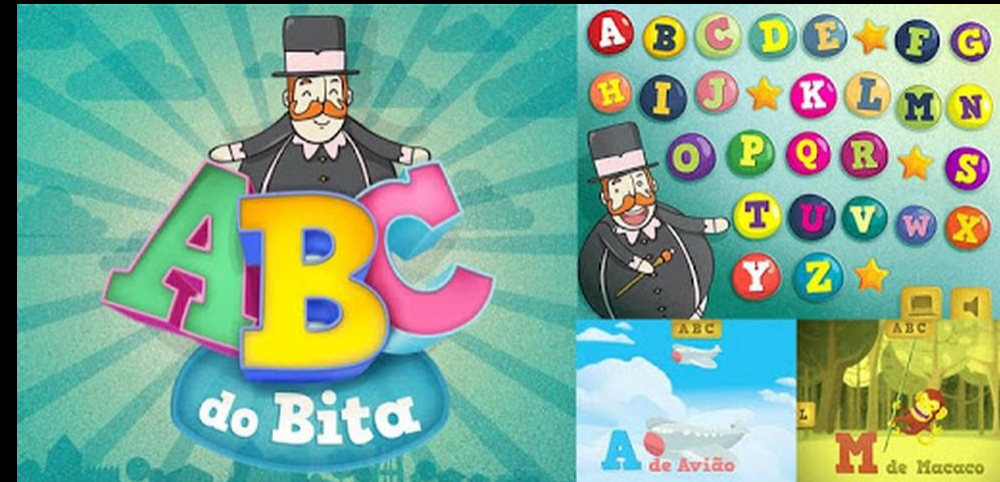
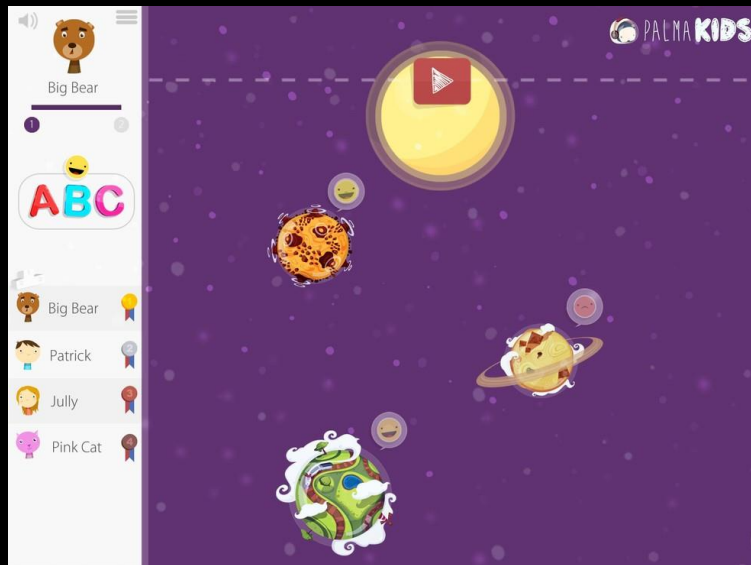
[PARA OS USUARIOS]

- **Funções motoras**
- **Estimulo de criatividade**
- **Desenvolvimento do psicomotor pessoal**
- **Planejamento de situações**
- **Tomada de decisão (invalidando ou validando suas decisões)**
- **Raciocínio logico**

Conservação da saúde física e mental e no equilíbrio socioafetivo

JOGOS ELETRONICOS NA EDUCACAO INFANTIL

ABC do Bitá
PalmaKids
LeLe Sílabas



IMPORTANCIA DOS JOGOS ELETRONICOS

[PARA OS DESENVOLVEDORES]

- **Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019**
- **Fortnite foi o jogo que mais rendeu dinheiro em 2019, com US\$ 1,8 bilhões, seguido por FIFA 19, com US\$ 786 milhões.**
- **De acordo com analistas da SuperData, espera-se um crescimento na movimentação do mercado de games em 2020, chegando perto de US\$124,8 bilhões, aproveitando o crescimento de plataformas mobile, além de lançamentos esperados, como The Last of Us: Part 2, Cyberpunk 2077 e Final Fantasy 7 Remake.**

IMPORTANCIA SOCIAL

- **MOBILE: A pandemia de coronavírus fez o setor de games mobile em 2020 ter um crescimento de 26%, em relação a 2019, e um faturamento de US\$79,5 bilhões, sendo US\$47,9 bi vindos de jogos baixados na loja.**

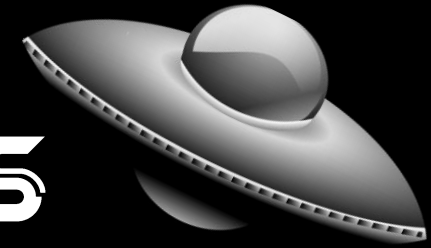
(Computador 4-5k x Celular 1-2k)



MOBILE



JOGOS ELETRONICOS ATUAIS



- **FORTNITE (todas as plataformas) – 350 MILHÕES CONTAS**
- **MINECRAFT (PC) – 112 MILHÕES CONTAS**
- **FREEFIRE (MOBILE) – 50 MILHÕES ATIVOS/DIA**
- **League of legends (PC-MOBILE) – 8 MILHÕES ATIVOS/DIA**
- **COD (PC-MOBILE) - 50 MILHÕES CONTAS**
- **PUBG (PC-MOBILE) – 804 MILHÕES CONTAS**

CAMPEONATOS DE JOGOS ELETRONICOS E-SPORTS

- **A primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia data de 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, cujo nome oficial foi “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar”, o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone.**



CAMPEONATOS DE JOGOS ELETRONICOS E-SPORTS

- **A partir da década de 2010 a popularização do streaming fez o esporte eletrônico crescer rapidamente, sendo a principal fonte o Twitch lançado em 2011, um site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, sendo League of Legends e DOTA as competições mais assistidas. Em 2013 o site registrou 4,5 milhões de visualizações durante a competição de DOTA 2 The International**
- **Já em termos de audiência, durante o The International de DOTA2 5 milhões de pessoas assistiram as finais ao mesmo tempo em 2017. Em 2016, League of Legends chegou a um pico de 14,7 milhões de Torcedores assistindo**



CAMPEONATOS DE JOGOS ELETRONICOS E-SPORTS

- **Já as premiações não ficam atrás. Em 2016 League of Legends pagou um total de US\$6,5 milhões. DOTA2 deu a maior premiação da história em 2017, com mais de US\$24 milhões, sendo mais de US\$10 milhões para uma única equipe.**

