

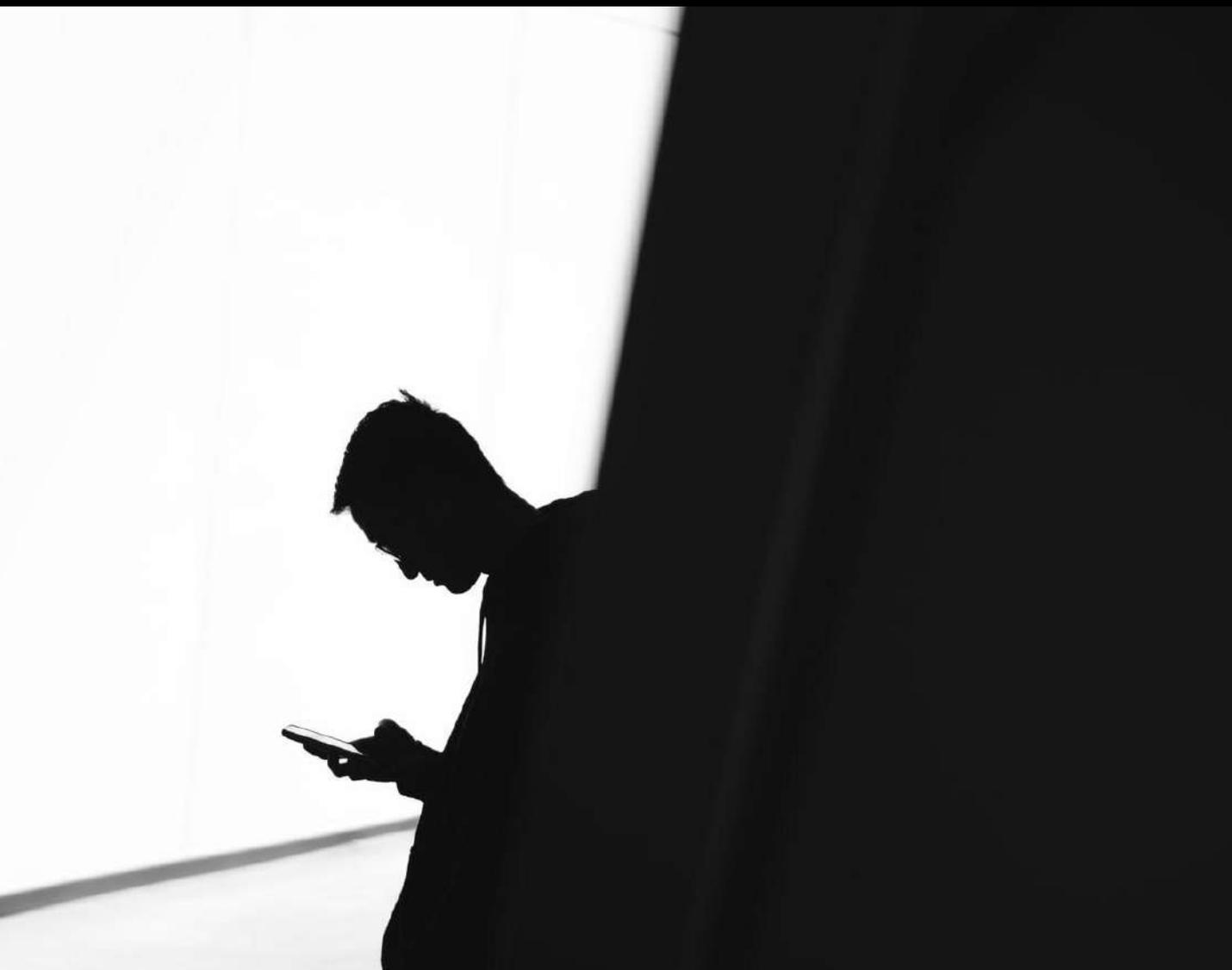
# *ESTÚDIO* *ON*

A REVOLUÇÃO DOS GAMES

.....

A presença da tecnologia é imprescindível na nossa sociedade contemporânea. Cada vez mais, passamos a ter uma relação crescente e intensa com o **ambiente virtual**, fazendo com que ele seja praticamente uma **extensão humana**.





A internet acabou se tornando uma ferramenta tão essencial que, atualmente, o brasileiro passa em torno de **600 horas** por mês **conectado**.



Isso nos traz uma questão: como as pessoas estão ***gastando seu tempo online?*** Estudos apontam que 82% dos brasileiros recorrem aos jogos de celular para passar seu tempo livre, sendo que seis em cada dez jogadores pertencem ao ***público feminino.***





Aplicativos como Pokémon Go e Wizards Unite vem fazendo as pessoas saírem de seu **confortável sedentarismo** para caçar pokémons e seres mágicos.

.....  
•  
• **Campeonatos mundiais** de jogos *online*  
• lotam estádios em finais, com direito a  
• premiações milionárias, onde jovens  
• fazem suas carreiras de vida. No mesmo  
• passo, novas arenas são abertas para  
• serem utilizadas por times de e-sports,  
• como a *Fusion Arena* na Filadélfia (EUA), e  
• o *E-Stadium*, em SP.



\*maior complexo de e-sports da América Latina, localizado em SP.

Os *games*, porém, não se fazem presentes somente para diversão e entretenimento.





**Aprenda um idioma grátis @duolingo**

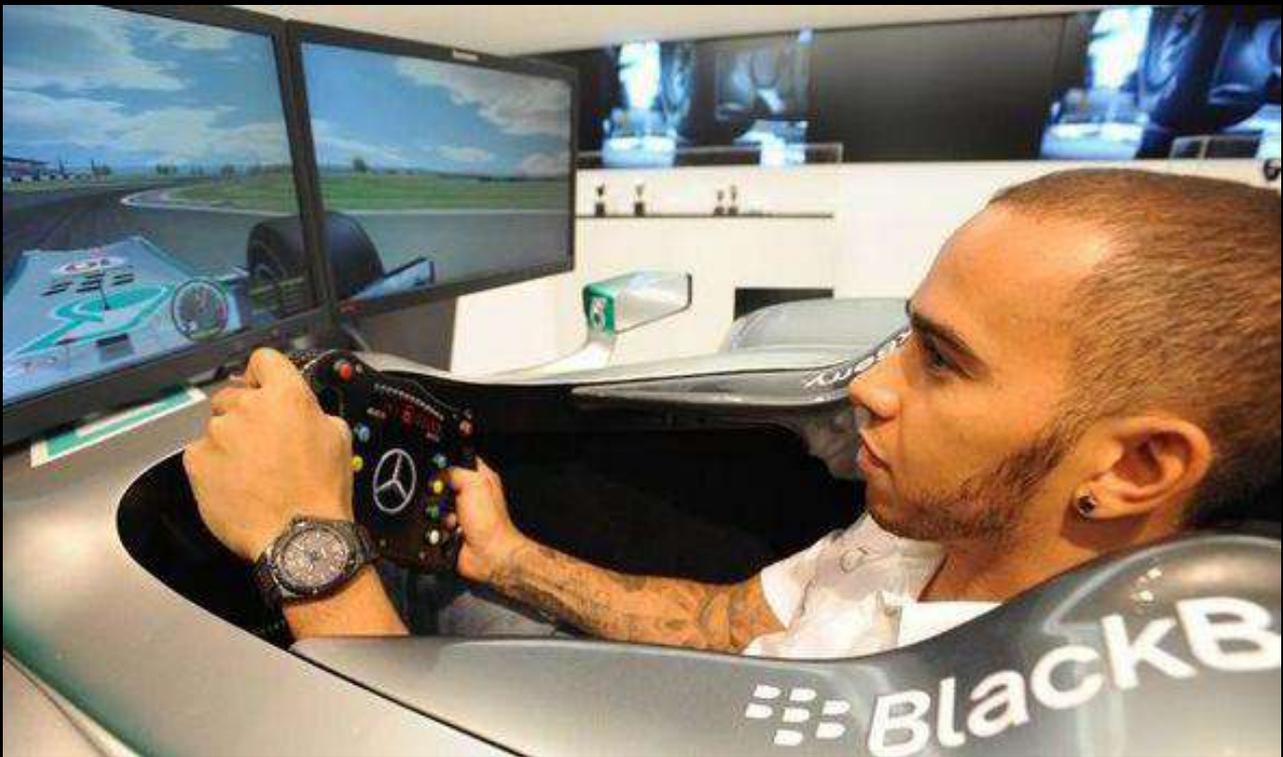
Aprenda línguas jogando. É 100% grátis, divertido e cientificamente comprovado.

 Duolingo

O aplicativo Duolingo, que ensina idiomas através de lições que funcionam na mesma logística dos jogos, já teve sua base curricular reconhecida no Brasil, com certificado aceito por Harvard. Enquanto o jogo “Celeste” é um exemplo que aborda problemas psicológicos como ansiedade e depressão.

- Os simuladores, provenientes dos games,
- são utilizados pela NASA para ***treinar seus***
- ***astronautas*** de forma realista, com
- gravidade zero, pressurização e explosões
- dos sistemas de propulsão.





Já na Fórmula 1, os simuladores de corrida estão atingindo um nível tão avançado, que os jogos virtuais se tornaram uma ferramenta fundamental na formação e no treinamento de pilotos para as pistas de competições.

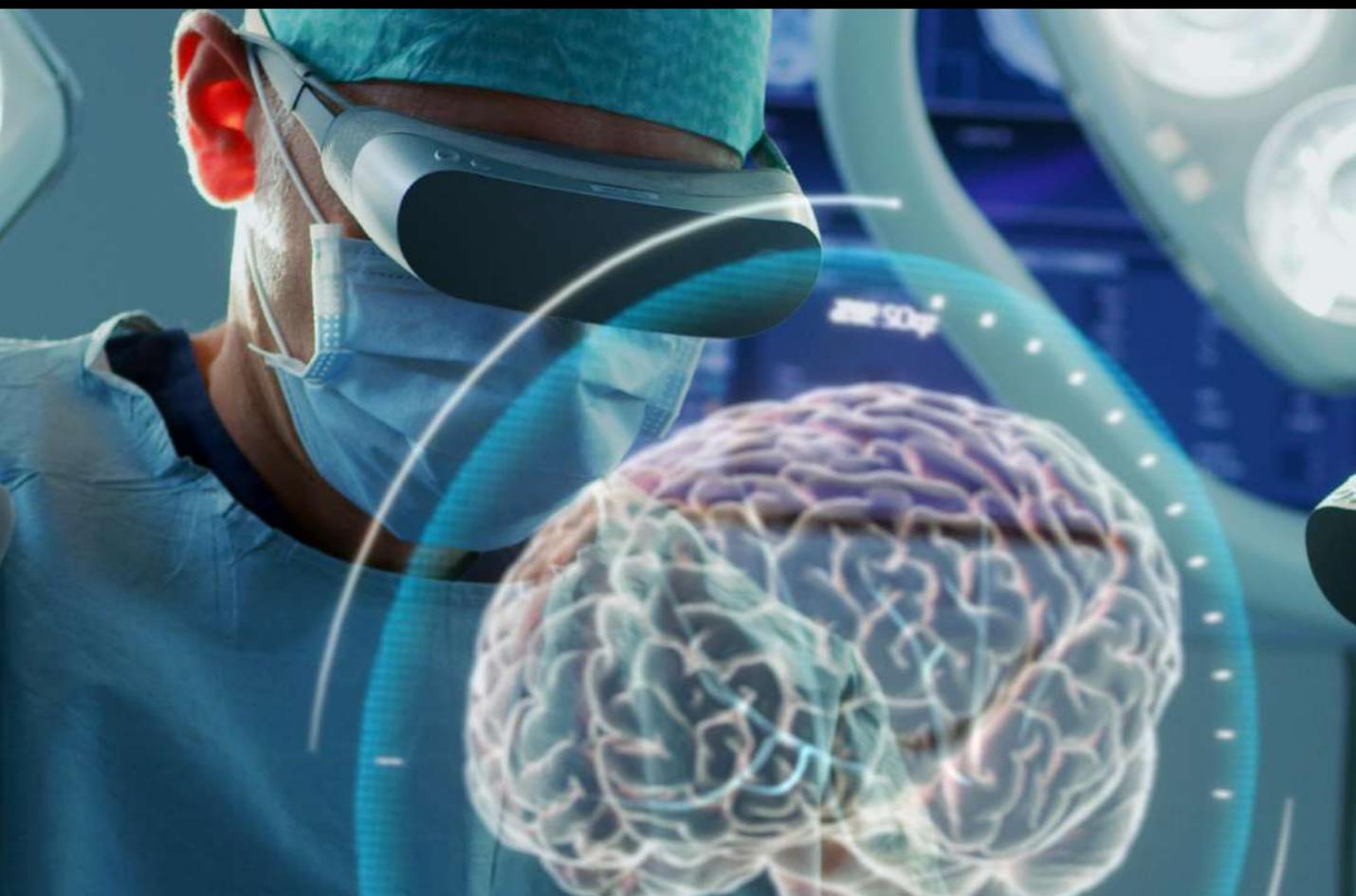


A tecnologia voltada para experiências  
imersivas ***não para de evoluir.***

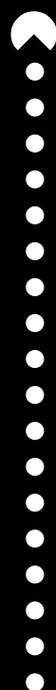


A Realidade Virtual se torna uma ***aliada mais potente para o ser humano***, que tem a oportunidade de aprender, ***praticar e superar suas fobias*** com a ajuda de um ambiente virtual.





A Universidade de Stanford nos Estados Unidos conta com um ***programa virtual de cirurgias*** que permite um treinamento de médicos muito mais eficaz, onde os estudantes podem cometer erros sem riscos e têm a possibilidade de receber feedbacks instantâneos.



Vivemos em uma era onde a inovação tecnológica dos games ***ultrapassa*** o conceito de ***entretenimento***, tornando-se uma aliada imprescindível para melhorar a qualidade de vida do ser humano.



Um futuro pautado pelo espírito de cooperação e pela busca maior de compartilhamento, entrelaçando o ***conhecimento científico com a humanização***. União que sabemos ser primordial para as relações interpessoais.

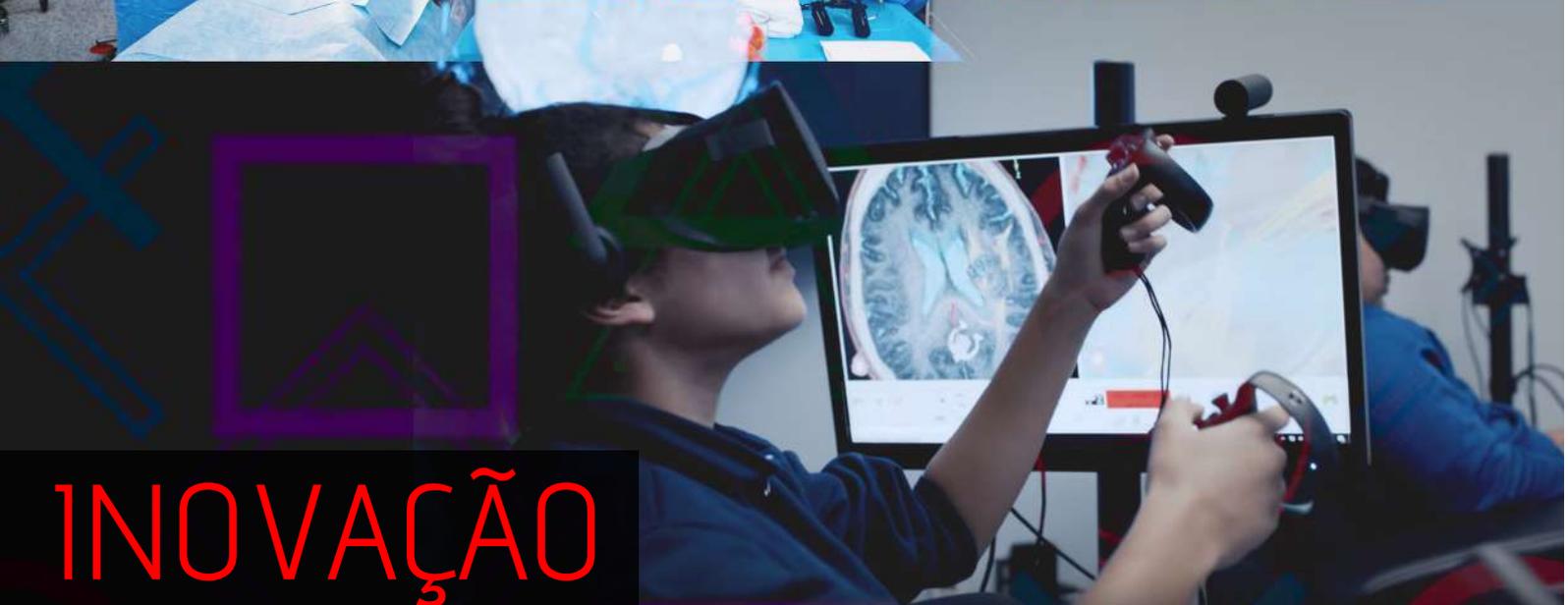
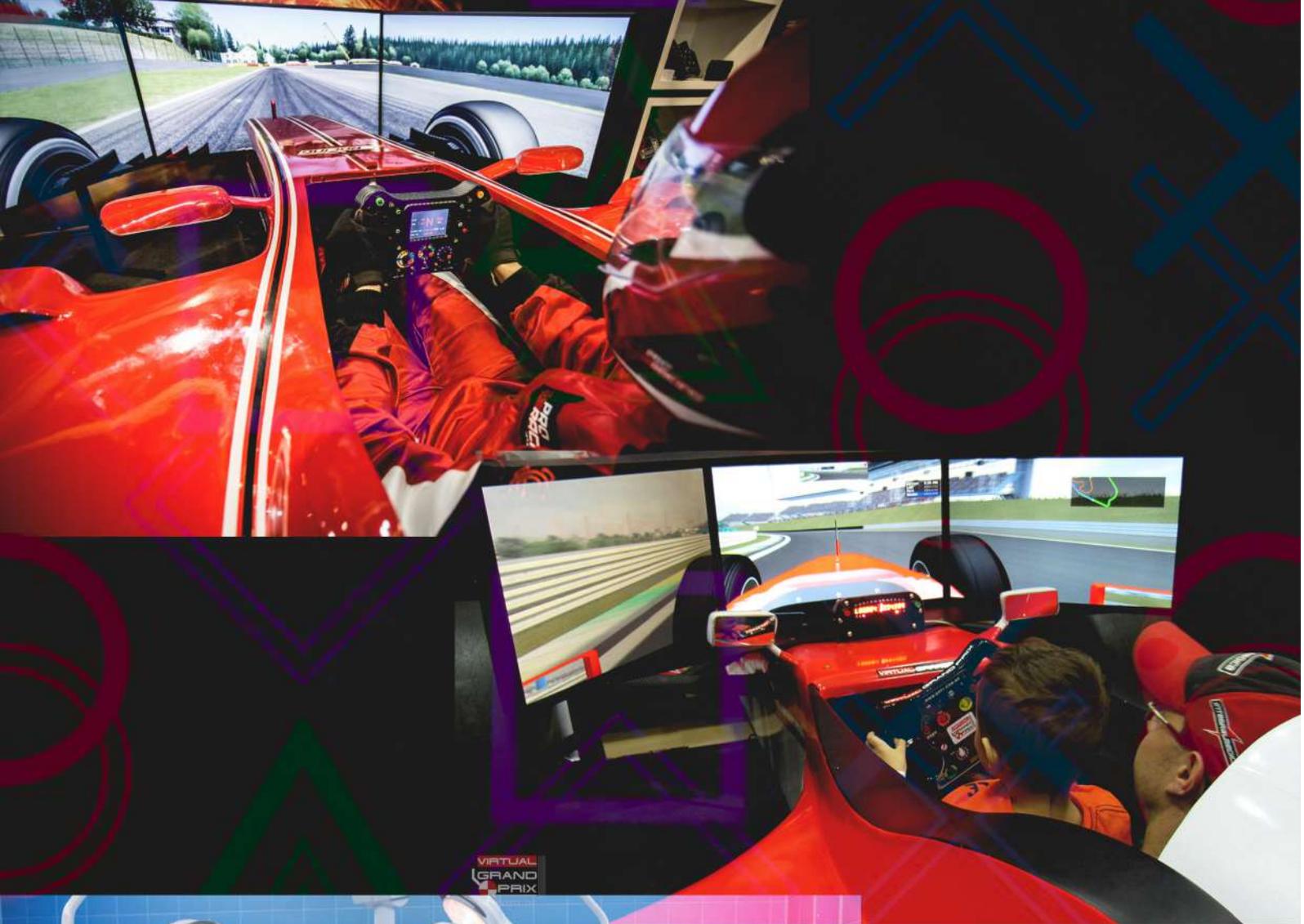


Os games, ao passo que individualizam,  
***agregam e sustentam*** essa necessidade  
latente em nossa sociedade.

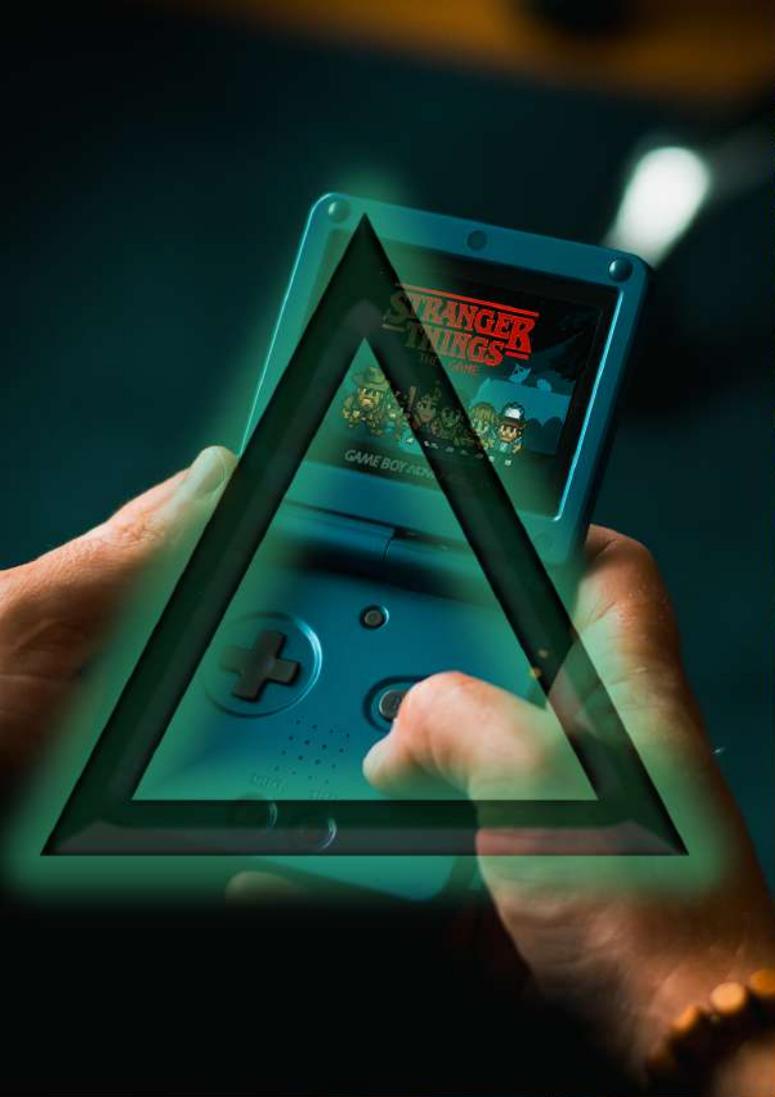




TECNOLOGIA

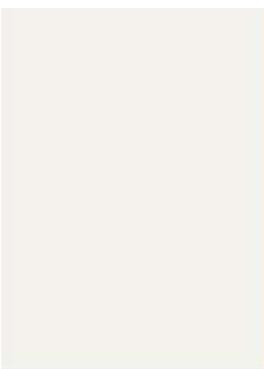
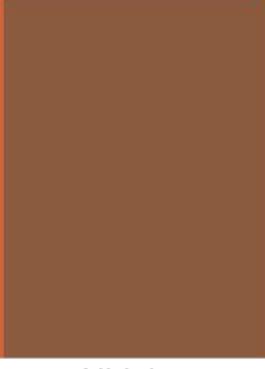


INOVAÇÃO

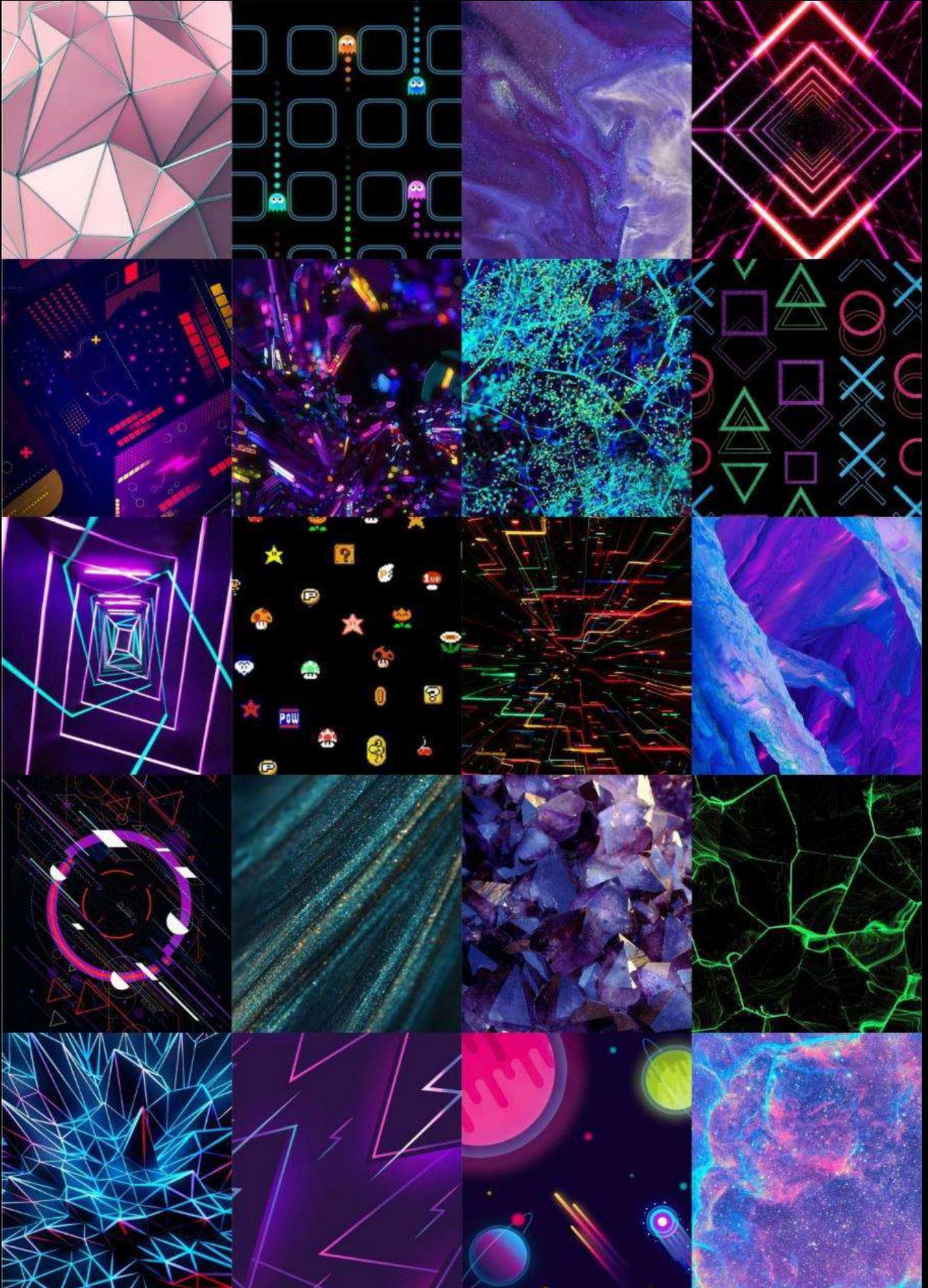


GAMEFICAÇÃO

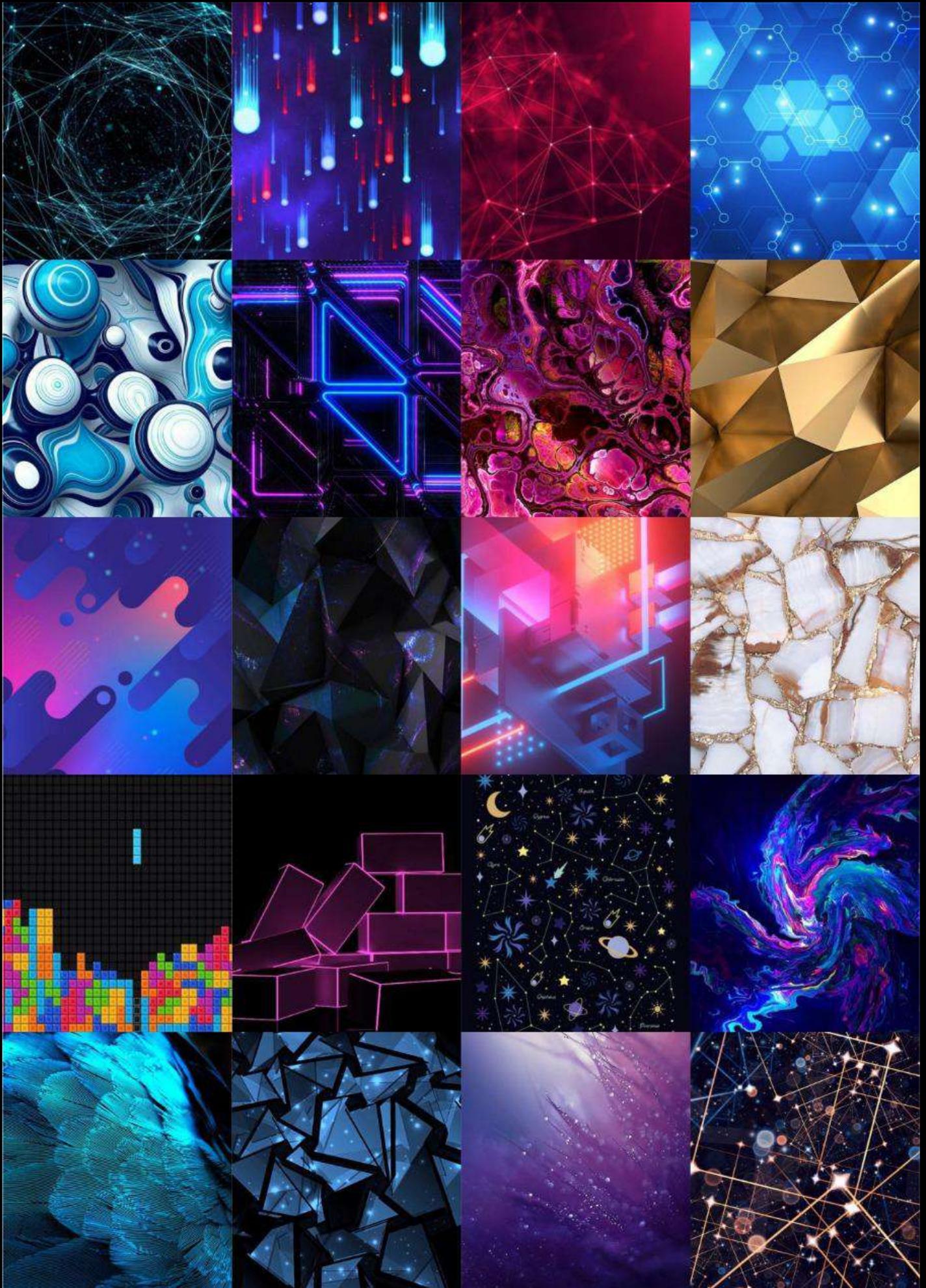
# CARTELA DE CORES

					
LeBlanc 11-4201 TCX	Yuumi 12-1010 TCX	Aurelion 11-0617 TCX	Ekko 13-5313 TCX	Zoe 15-3716 TCX	Flora 15-2217 TCX
					
Diana 14-5002 TCX	Neeko 16-1541 TCX	Pantheon 14-0760 TCX	Sona 14-4516 TCX	Xayah 17-3023 TCX	Irelia 17-1930 TCX
					
Ivern 17-1328 TCX	Teemo 16-1325 TCX	Lux 15-0927 TCX	Rakan 16-5123 TCX	Veigar 19-3642 TCX	Katarina 18-1659 TCX
					
Qiyana 19-1214 TCX	Brand 16-1260 TCX	Nidalee 17-1142 TCX	Ahri 18-4244 TCX	Nasus 19-3952 TCX	Nocturne 19-4003 TCX

# CARTELA DE TEXTURAS



# CARTELA DE TEXTURAS



# ESTÚDIO ON

A REVOLUÇÃO DOS GAMES



STUDIO 10



ESTÚDIO FIMEC 2020