**PRÉ-PROJETO DE ARTIGO**

**UEMG – UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS**

**SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**STREAMING DE JOGOS ELETRÔNICOS DIRETAMENTE DA NUVEM NO BRASIL**

**JOÃO VICTOR SOUZA  
MARLON HENRIQUE DA SILVA**

Carangola – MG

2016

**JOÃO VICTOR SOUZA  
MARLON HENRIQUE DA SILVA**

**STREAMING DE JOGOS ELETRÔNICOS DIRETAMENTE DA NUVEM NO BRASIL**

**Pré-projeto de Artigo Científico como requisito para nota no Curso de Sistemas de Informação, na disciplina de Metodologia Científica.**

**Orientador (a): Marcos Antônio Coelho**

Carangola – MG

2016

**SUMÁRIO**

1. **INTRODUÇÃO5**
2. **JUSTIFICATIVA5**
3. **OBJETIVOS5**

3.1 GERAIS**5**

3.2 ESPECÍFICOS....................................................................................... **6**

**4. METODOLOGIA**....................................................................................... **6**

**5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**.............................................................. **6**

**1. INTRODUÇÃO**

Na década de 50 surgiu o primeiro jogo eletrônico, na época os computadores eram inviáveis para a população, então na década de 70 com o surgimento do console Atari os jogos eletrônicos finalmente começaram sua história de sucesso. Já o conceito de computação em nuvem surgiu na década de 60, em 1997 foi usado pela primeira vez o termo computação em nuvem.

Atualmente os jogos estão chegando a patamares impossíveis de se pensar a alguns anos atrás, já conseguem, além de imitar a realidade, simular aspectos mais perfeitos que a própria realidade em si, além de prover novas interatividades e poder ser usando para diversos meios, e não apenas como diversão. Muitos jogos já apresentam sincronia com as nuvens e a nova tecnologia que está nascendo permite streaming dos jogos eletrônicos diretamente da nuvem.

Muitos consoles já estão apostando no streaming de jogos em nuvens, a ideia é executar os jogos diretamente de um servidor em nuvem exigindo assim pouco do hardware do dispositivo e abrindo grandes possibilidades de portabilidade dos jogos, podendo ser executados em vários dispositivos e em consoles próprios para esta tecnologia, porém a grande questão é saber se a internet brasileira vai ter a estrutura, a qualidade e a velocidade para suportar e executar esse novo serviço.

**2. JUSTIFICATIVA**

Este artigo pretende mostrar as principais características do streaming de jogos eletrônicos diretamente da nuvem, pretende também levantar as vantagens que este serviço pode trazer e estudar como a internet brasileira vai lidar com essa nova tecnologia visto que a estrutura da internet brasileira é vista como uma das piores do mundo.

**3. OBJETIVOS**

Mostrar como a internet brasileira irá se comportar diante do serviço de streaming de Jogos eletrônicos diretamente da nuvem.

3.1 GERAL

Pesquisar sobre a estrutura da internet no Brasil e mostrar como esta vai se comportar diante da tecnologia de streaming de jogos eletrônicos diretamente da nuvem.

3.2 ESPECÍFICOS

Pesquisar sobre a estrutura da internet no Brasil, sobre a velocidade da internet; pesquisar sobre a história dos jogos eletrônicos, como eles funcionam atualmente e como funciona o serviço de streaming de jogos; pesquisar como funciona o serviço de nuvem, como está o serviço de nuvem no Brasil, e como funciona o streaming de jogos eletrônicos diretamente da nuvem.

**4. METODOLOGIA**

Explorar meios de pesquisa como, artigos, livros, sítios e também experiências de grandes empresas que apostam nesse novo ramo.

Os meios de produção, educação, saúde, lazer e desenvolvimento serão estudados com diversidade.

**5. CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ATIVIDADES NO 1º SEMESTRE DE 2016** | | **JAN** | **FEV** | **MAR** | **ABR** | **MAI** |
| 1 | Escolha e Delimitação do tema do Pré-Projeto. |  |  |  | X |  |
| 2 | Levantamento de literatura. |  |  |  | X |  |
| 3 | Elaboração do Problema, das hipóteses, dos Objetivos e da Justificativa. |  |  |  | X |  |
| 4 | Elaboração da Fundamentação Teórica. |  |  |  | X |  |
| 5 | Elaboração da Metodologia e do Cronograma, e das Referências. |  |  |  | X |  |
| 6 | Revisão do texto. |  |  |  | X |  |
| 7 | Entrega do Pré-projeto. |  |  |  | X |  |

**6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

*Selectgame Gamehall, os jogos eletronicos. Disponível em: <* *http://selectgame.gamehall.uol.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>. Acesso em 23 de Abril de 2016.*

*Demonweb Wordpress, uma breve historia dos jogos. Disponível em: <* *https://demonweb.wordpress.com/2008/06/18/uma-breve-historia-dos-jogos/>. Acesso em 23 de Abril de 2016.*

*Dell, social cloud. Disponível em: < http://www.dell.com/learn/br/pt/brbsdt1/sb360/social\_cloud>. Acesso em 23 de Abril de 2016.*