**Padrão do plano de fundo

Descrição gerada automaticamenteSÃO PAULO TECH SCHOOL**

**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

Paulo Reis de Marcena

02231033

**FIFA Connection**

**SÃO PAULO**

**2023**

**Padrão do plano de fundo

Descrição gerada automaticamenteSumário**

[Sobre a FIFA Connection 3](#_Toc133104721)

[Contexto 4](#_Toc133104722)

# **Padrão do plano de fundo Descrição gerada automaticamenteSobre a FIFA Connection**

A FIFA Connection é uma plataforma web onde usuários do FIFA possam se conectar, avaliar as características dos jogadores presentes no jogo, consultar diversas informações e aumentar cada vez mais sua vontade de jogar.

Com a FIFA Connection será possível

* Ter dicas de formações
* Desafios do modo carreira.
* Criação de personagens no game.
* Consulta dos rankings de jogadores e times.
* Simulação do “time dos sonhos” do usuário.
* Ter acesso ao overall de cada jogador do game.

**Logo:**

Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente

**Objetivo:**

Estimular cada vez mais que os jogadores continuem jogando e se divertindo com o FIFA atraves de conexões entre jogadores e desafios.

**Fundador:**

Ícone

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

**Paulo Reis de Marcena**

# **Padrão do plano de fundo Descrição gerada automaticamenteContexto**

Os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais presente na vida das pessoas ao decorrer dos anos. Atualmente, podemos encontrar jogos digitais em várias partes do nosso dia a dia, seja no computador, celular, tablete ou até mesmo em televisões. Os games não estão mais presentes só entre as crianças e adolescentes, mas também entre os adultos e idosos.

Na antiguidade greco-romana os jogos eram considerados apenas como algo voltado para o relaxamento das atividades que exigiam das pessoas esforços físicos e intelectuais, entretanto, essa definição foi mudando ao decorrer das épocas. Na idade média, por exemplo, os jogos começaram a ser associados a algo do “azar” e considerado uma prática “não séria”. Com o decorrer dos anos os jogos começaram a ganhar um sentido voltado a fins pedagógicos, onde era demonstrada uma relevância desse instrumento para situações de ensino, segundo a doutora em linguística pela UFP, Irandé Antunes:

*“O jogo tem função fundamental na aprendizagem do aluno e que os educadores têm o objetivo de estimular as crianças para uma transformação em relação ao processo de ensino visando a concretização da aprendizagem. Esta mudança acontecerá através da mediação feita pelo professor, tendo o aluno o maior interessado pela busca dos conhecimentos” – Antunes (2003).*

Com toda essa evolução ocorrendo, hoje em dia temos os jogos como fonte de renda de diversas pessoas ao redor do mundo tornado a definição de uma prática “não séria” definida na antiguidade algo do passado, partindo do pressuposto que no presente momento temos torneios gigantes sobre os games.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura : Evolução na definição dos jogos

O FIFA é uma série de jogos de futebol produzidos pela EA – Electronic Arts – no setor EA Sports, esse departamento também é responsável pela produção dos jogos Madden NFL e NHL, games de futebol americano e hóquei respectivamente e que tiveram sua produção anos antes do FIFA. No dia 15 de julho 1993 quando o primeiro FIFA foi lançado havia uma grande diferença para a EA em relação a concorrência, pois, diferente dos jogos Madden NFL e NHL que quando foram lançados não havia concorrência, para o FIFA já existia o Sensible Soccer, Kick Off e Match day franquias que já estavam desde 1990 no mercado.

**Padrão do plano de fundo

Descrição gerada automaticamente**Entretanto essa concorrência foi superada muito rapidamente, já que o FIFA era o único jogo de futebol no mercado com a licença oficial da FIFA – Federação Internacional de Futebol Associação – o organismo que coordena o futebol mundial, permitindo o uso de ligas, clubes, nomes e aparência dos jogadores reais dentro do game e tornando a experiencia do usuário extremamente melhor em comparação aos concorrentes que usavam nomes genéricos.

Uma imagem contendo Gráfico

Descrição gerada automaticamente

Figura : FIFA e seus concorrentes em 1993

Vale ressaltar também que quando o FIFA foi lançado ele estava sendo um game pré-copa de 1994, entretanto, não possuía o número “94” como as versões futuras que receberiam os 2 últimos dígitos do ano para identificação da versão. A mídia mundial não poderia ficar calada a respeito do grau de espanto que esse jogo trouxe a realidade dos games, senso exaltado em diversas reportagens. Uma reportagem publicada pelo jornal Folha de São Paulo dizia:

“Se realismo está entre as preferências de jogadores de futebol eletrônico, o “Fifa International Soccer”, da Electronic Arts, é uma boa pedida”

Já em clima de copa do mundo, no dia 11 de junho de 1994, quase um ano após seu lançamento, o jornal Folha definia o FIFA INTERNATIONAL SOCCER como o melhor jogo virtual de futebol, publicando que:

*“Não esqueceram quase nada. Detalhes de gráficos e sons, 48 seleções para você escolher, além de esquemas táticos, estratégia, tempo de jogo, clima e tipo de gramado. A visão diagonal do campo, como numa partida vista pela TV, faz o jogo parecer real. Tem até replay de jogadas”*