

# Twitch: Aprendizado e entretenimento interativo

...

CS405 - Educação e Tecnologia  
Projeto 3 - Uso de TDIC em situações educacionais

# Twitch.tv

- É uma plataforma de streaming de jogos dos próprios usuários
- Era apenas uma divisão do site Justin.tv focada em jogos
- Cresceu rapidamente, dominou o setor e foi vendida para a Amazon



# Como funciona

- Streams com chat, moderação, comandos, regras e periodicidade
- Interação em tempo real -> Pedidos, dúvidas e diálogo
- Propagandas fixas, ads e doações
- Conteúdo variável: jogos, softwares, desenho, culinária
- Twitch plays pokemon, social eating*



# Aprendizagem

- Aprendizado não formal e informal
- Softwares gráficos e programação
- Usuários podem aprender sem intenção enquanto se entretém
- Os professores eram usuários comuns e estão em constante aprendizado



# Conclusões

- É uma plataforma muito utilizada pelos jovens usuários que dissemina conhecimento para esse público específico
- Aprendizado dinâmico, interativo e descontraído



# Referências

GARROCHO, Luís Felipe Matsya de Aruanda Ramos; JOSEPHSON, Joana Ziller de Araujo. Rastros de um Dispositivo do Jogar: Agenciamento de Agrupamentos no Experimento Social Twitch Plays Pokemon. **In: VIII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura (ABCiber)**. São Paulo: ESPM, 2014

Disponível em:

<<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/historia-da-midia-digital/twitch-e-o-levantamento-do-estado-da-arte-sobre-o-streaming-ao-vivo-de-games/view>>. Acesso em: 17 nov.2016.



# Referências

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria da Mídias Digitais: Linguagens, Ambientes, Redes.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2014

PAZ, Samyr. Twitch e o levantamento do estado da arte sobre o streaming ao vivo de games. **In: X Encontro Nacional de História da Mídia.** Porto Alegre: UFRGS, 2015

Disponível em:

<<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/historia-da-midia-digital/twitch-e-o-levantamento-do-estado-da-arte-sobre-o-streaming-ao-vivo-de-games/view>>. Acesso em: 16 nov.2016.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, 2016

Docente: José Armando Valente

CS405 - Educação e Tecnologia

Artemis Lyrae Oliveira - 159613

George Marques - 135870

Raphael Evangelista - 157102

