

A evolução financeira no mercado de jogos eletrônicos



Daniel Castro Giles
Pedro Garcia Póvoas
Richard Leite Marcondes
Vinicius Fraga Nascimento
Tonny Robert Martins da Costa

Integrantes



**Daniel Castro
Giles**



**Pedro Garcia
Póvoas**



**Richard Leite
Marcondes**



**Vinicius Fraga
Nascimento**

Introdução

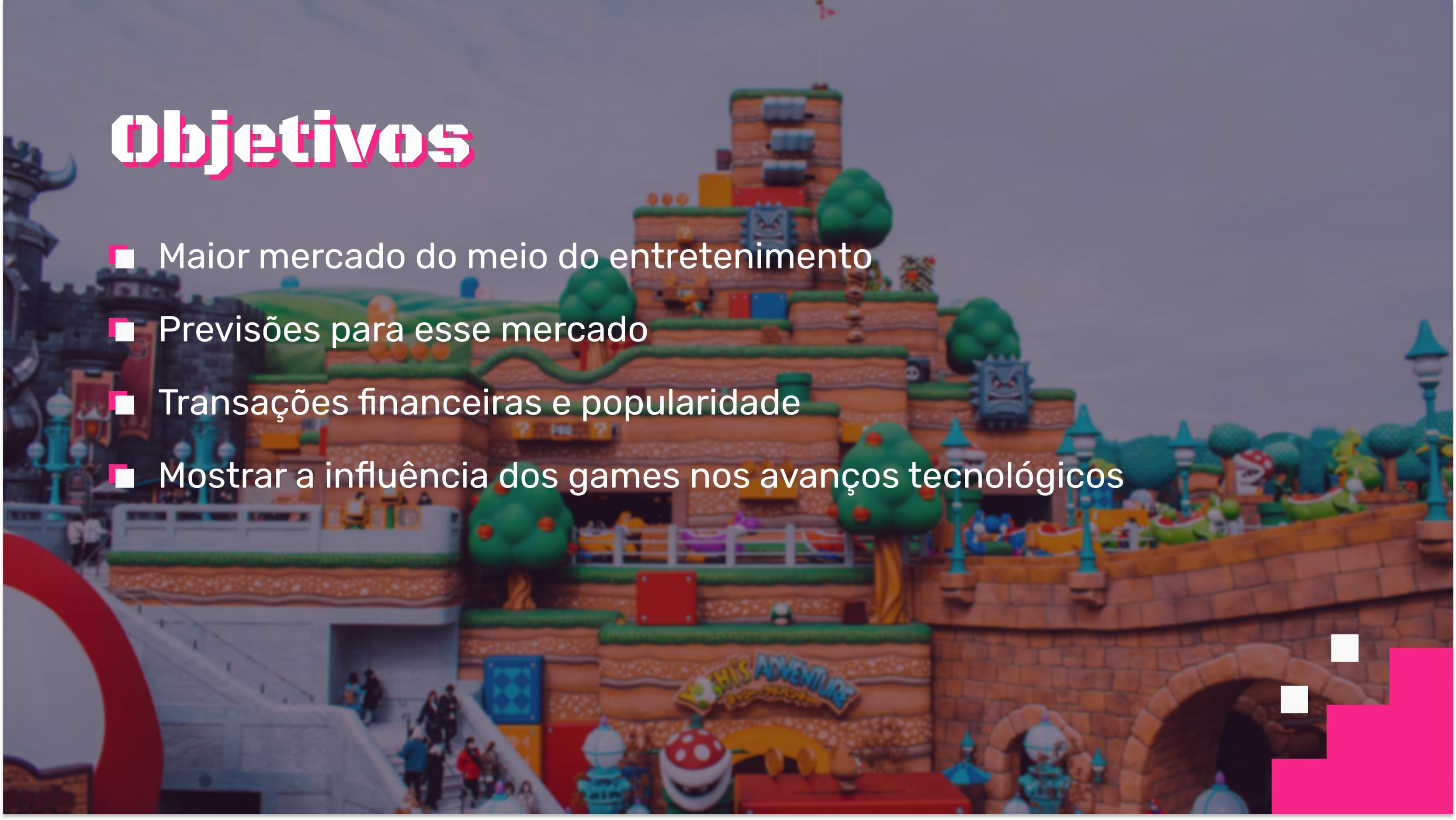
- Jogos NFT's
- E-Sports
- Crescimento da Receita - Estudo Visa
- Eventos nos jogos
- Microtransações (DLC's e skins)
- Influência da pandemia

PRESS

START

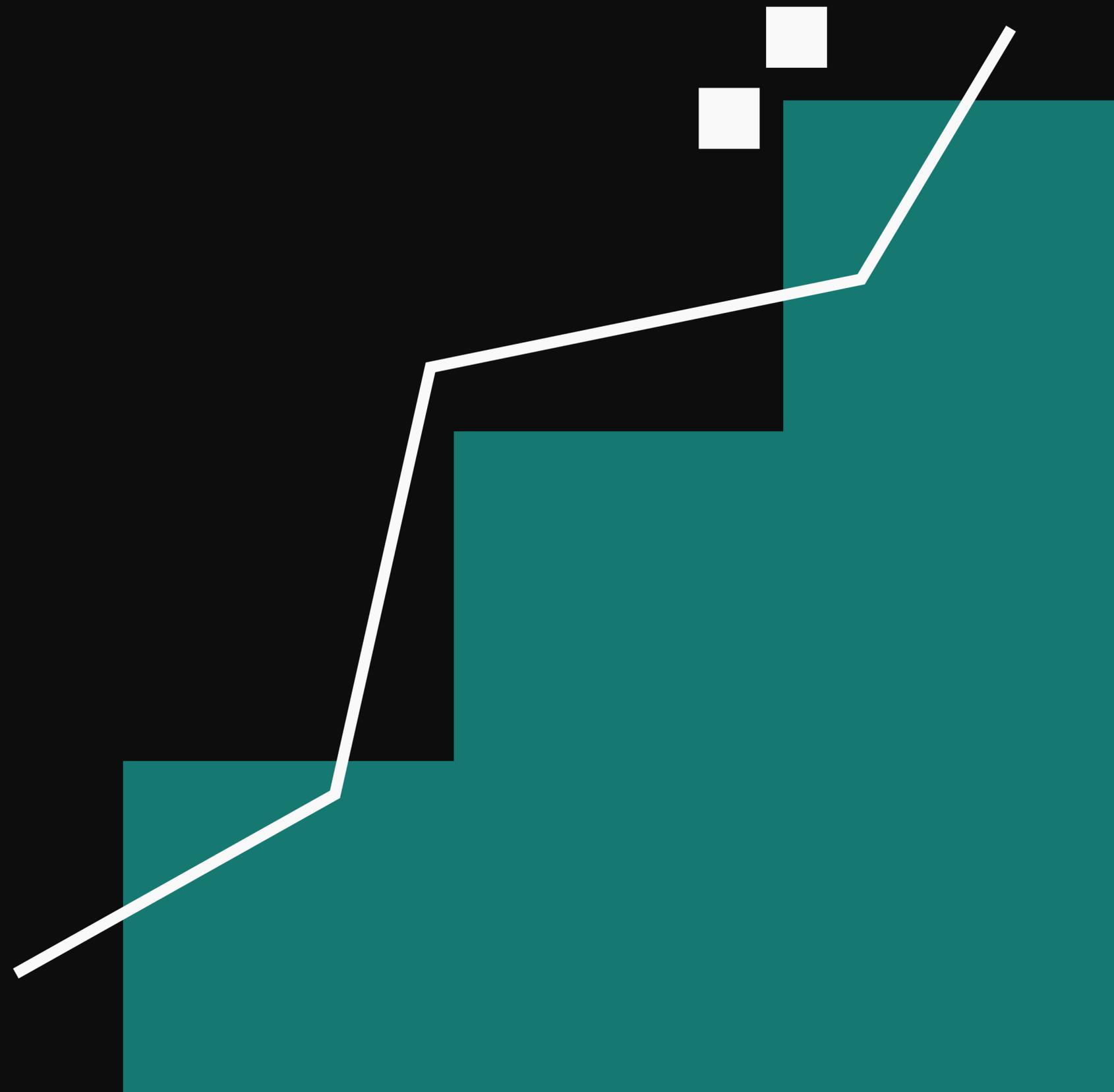
Objetivos

- Maior mercado do meio do entretenimento
- Previsões para esse mercado
- Transações financeiras e popularidade
- Mostrar a influência dos games nos avanços tecnológicos



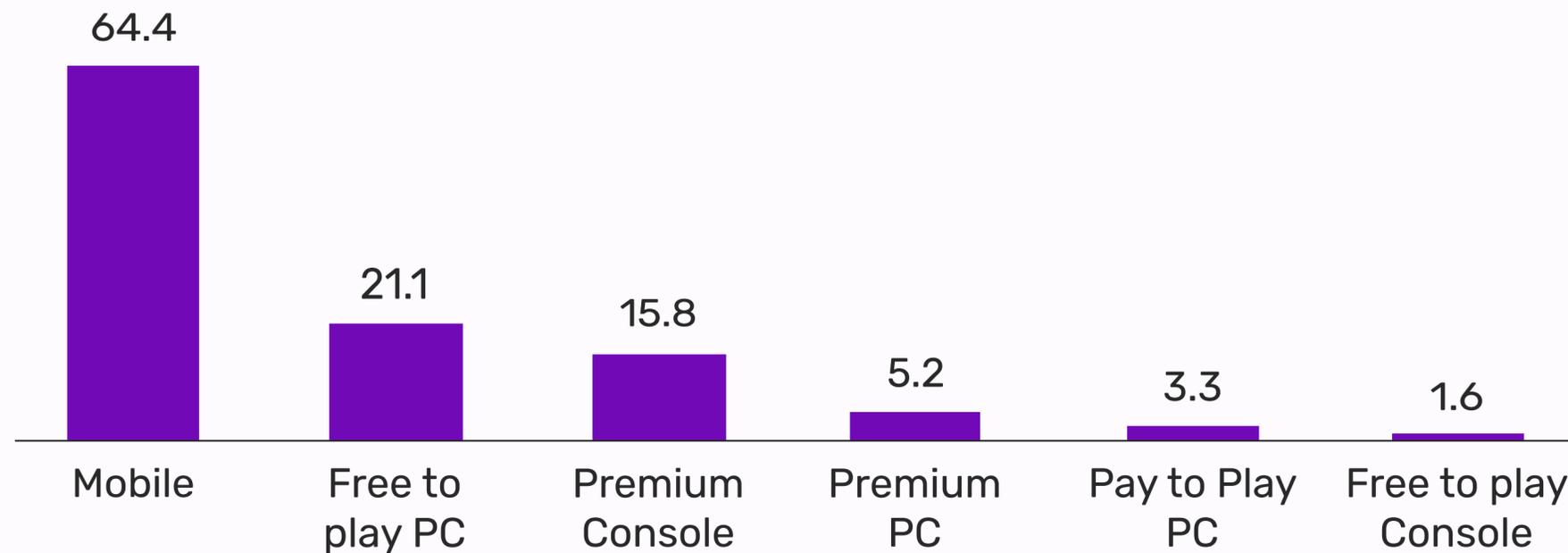
Crescimento Financeiro

- Facilidade no acesso aos games
- Pandemia
- Mercado em franco crescimento
- Receita aumentando = Maior visibilidade



Investimentos e popularização

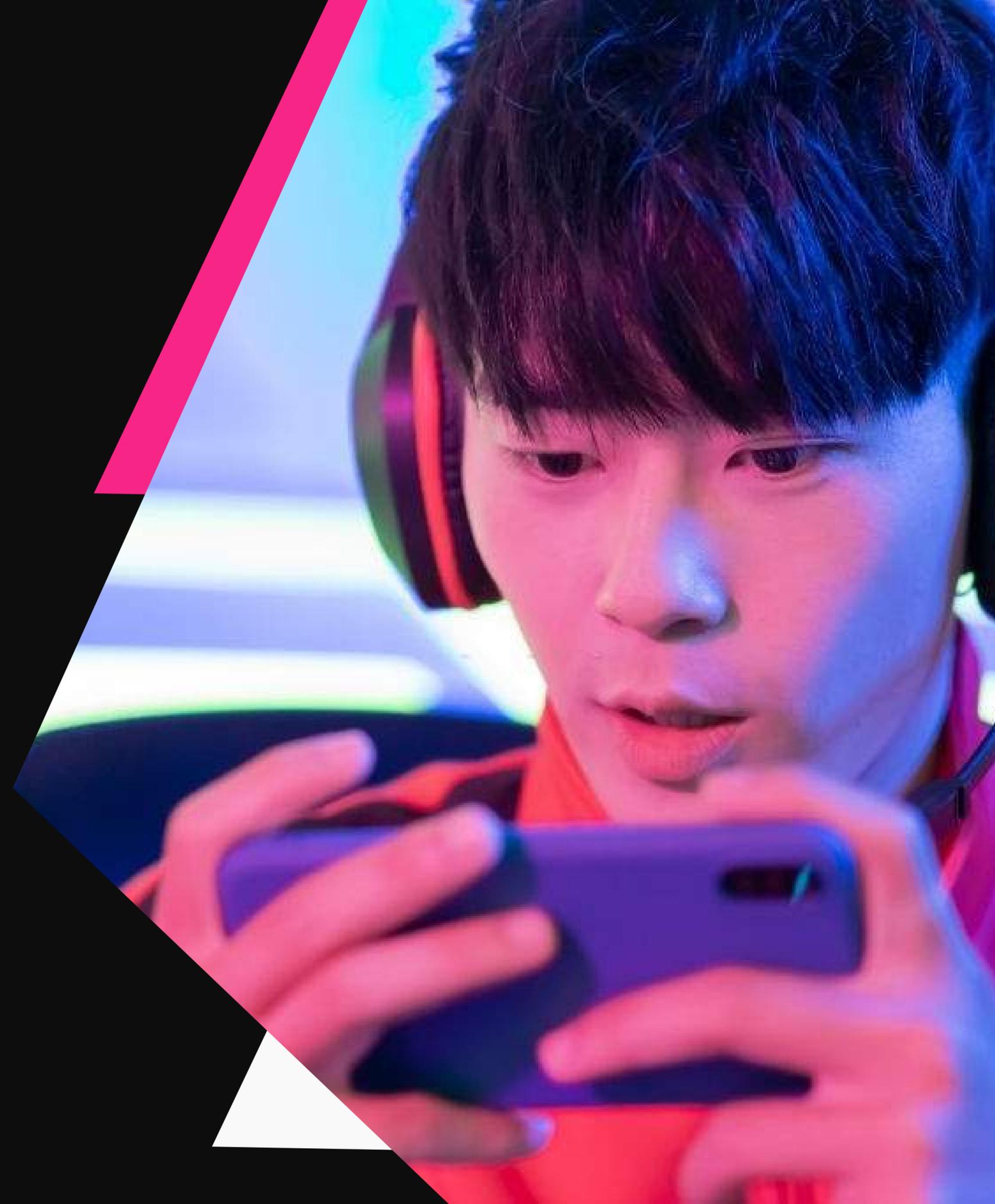
Receita dos principais setores de games em 2020 (US\$ Bi)



- Mercado de entretenimento com grande crescimento
- Facilidade do acesso a smartphones
- Variedade de jogos gratuitos no mobile
- Cenário competitivo profissional em crescimento
- Vendas dentro dos jogos

Importância do Mercado Chinês

- Concentra a produção tecnológica de grandes empresas
- Democratização dos smartphones
- Mineração de criptomoedas
- Grandes conglomerados (Tencent, Alibaba)

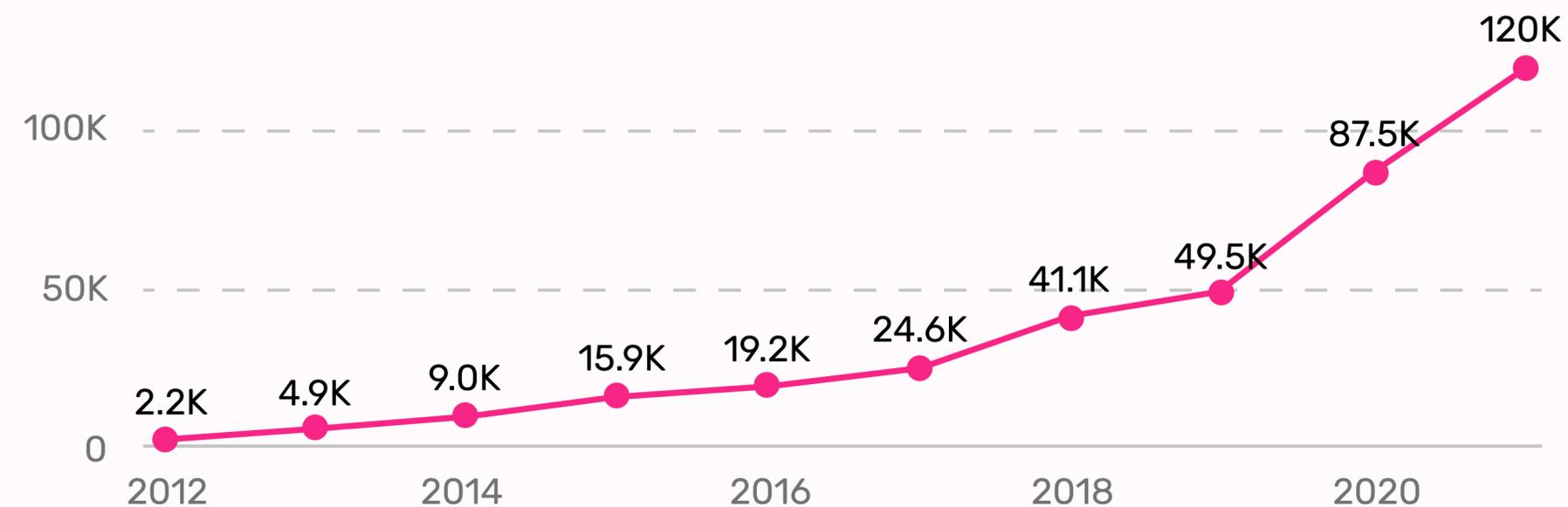


Universalização do E-Sports

- Competições profissionais com grande audiência mundial
- Diversidade de jogos competitivos
- Influência no público adolescente
- Patrocínio de grandes marcas

O momento atual do mercado de jogos

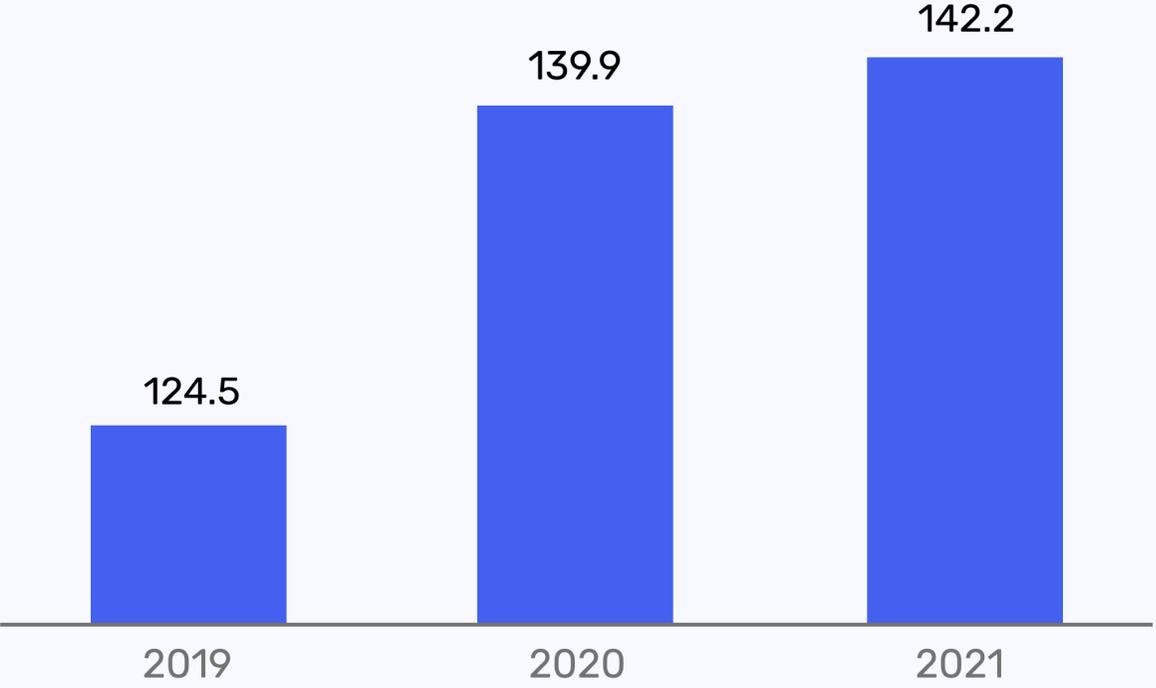
Média de pessoas transmitindo conteúdo na Twitch



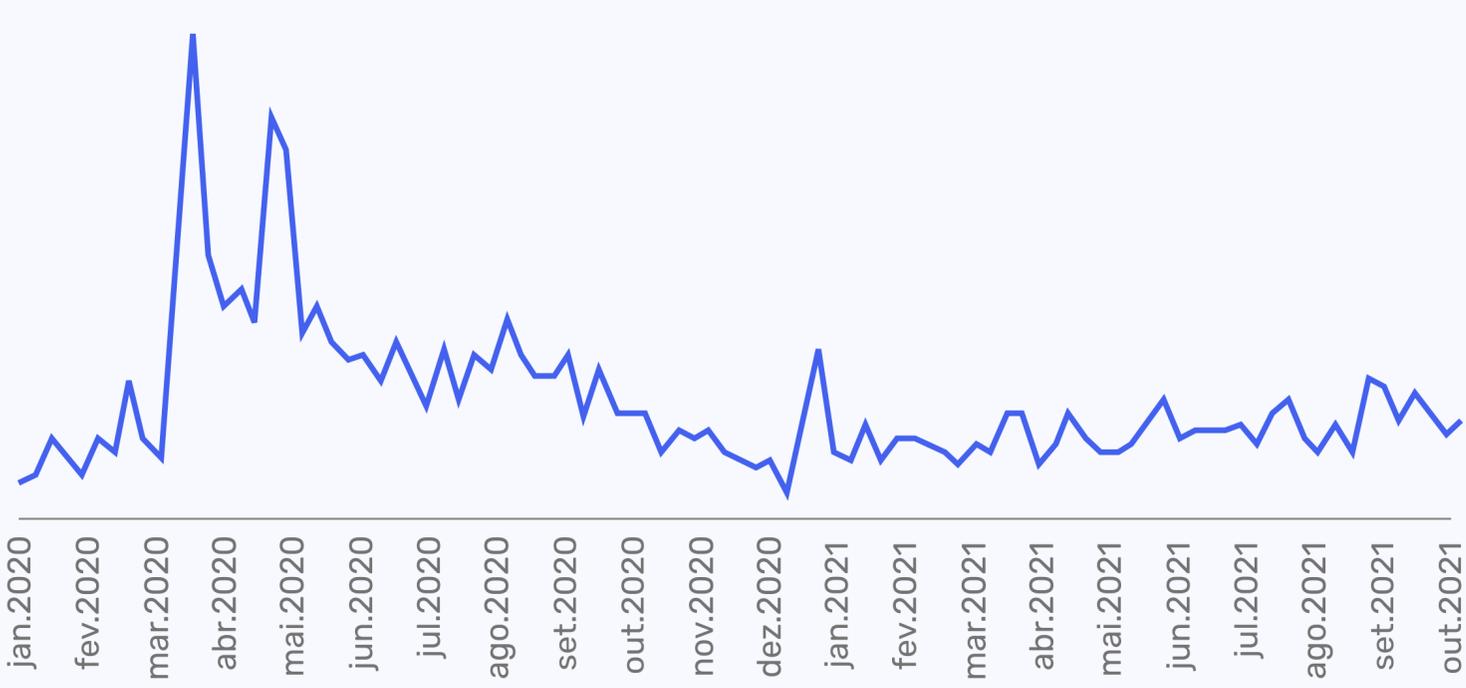
- Crescimento acelerado pós pandemia
- Campeonatos atraindo milhões de visualizações
- Jogos mobile atraindo centenas de players
- Plataforma de streaming de jogos

Covid-19 e o Mercado de Games

Faturamento global do mercado de games (US\$ Bi)



Evolução das pesquisas sobre jogos online no Google



Jogos NFT's

- Certificado digital - Blockchain
- Itens colecionáveis
- Jogos play-to-earn
- União do mercado de criptomoedas com jogos
- Axie Infinity

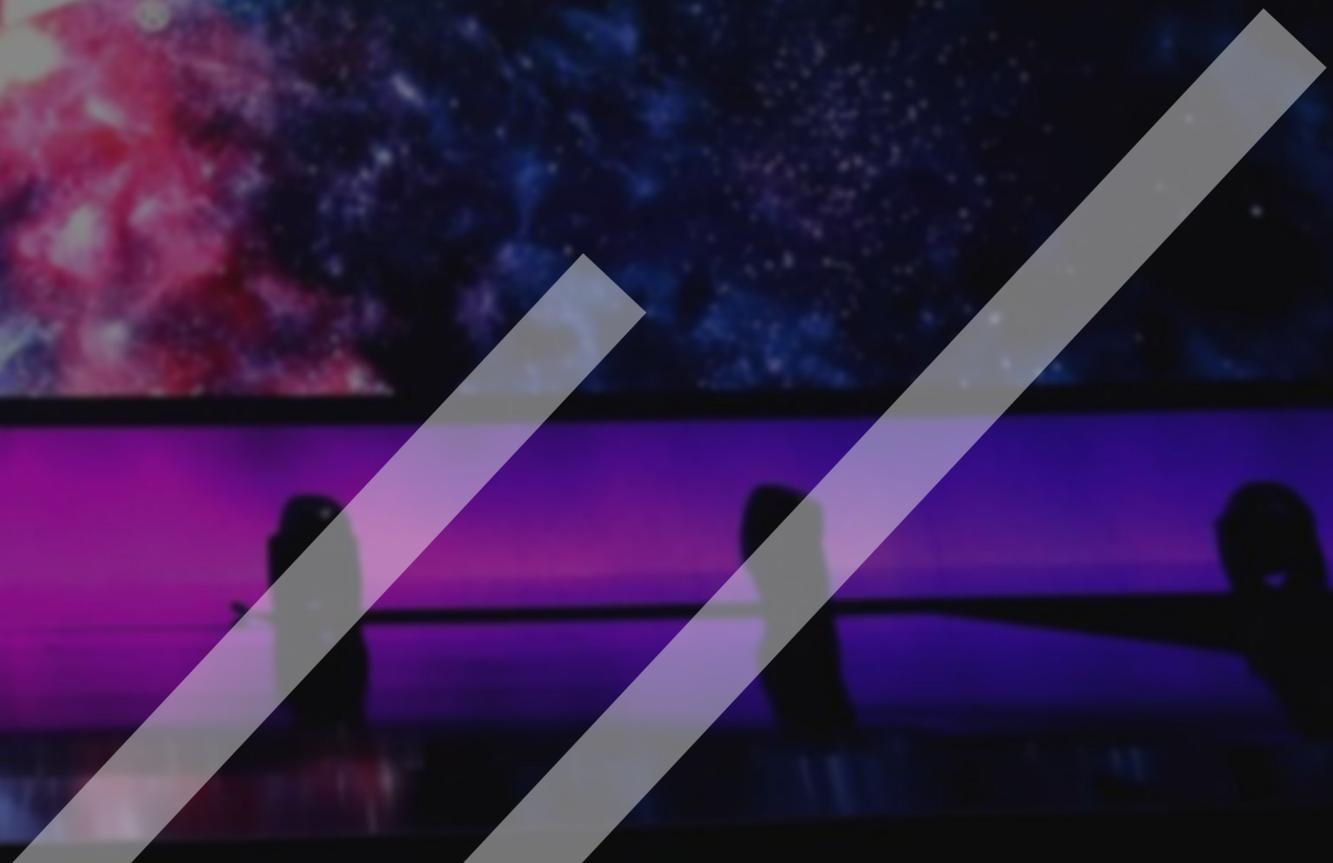


Indústria 4.0 e sua influência nos jogos

- Jogos se beneficiam diretamente de avanços tecnológicos
- Realidade aumentada e realidade virtual
- Tecnologias dos jogos sendo usadas em benefícios da sociedade
- Inteligência artificial
- Democratização dos jogos via streaming

Metodologia

- Pesquisa quantitativa
- Agrupamento de informações
- Análise de períodos



Resultados

- Mercado que mais cresce
- Cada vez mais popular entre pessoas de todas as idades
- Expansão direta em áreas tecnológicas

Conclusão

- Excelente mercado para se investir, pois é extremamente adptável
- Crescimento cada vez maior
- Diversas opções para gerar renda (Venda de skins, Streams, etc)

The image shows the word "GO GAME" in a pixelated, 8-bit font style. The letters are arranged in two rows: "GO" on top and "GAME" on the bottom. Each letter is a different color: 'G' is light blue, 'O' is red, 'A' is red, 'M' is light blue, 'E' is light blue, 'E' is light blue, and 'A' is pink. The text is set against a dark background with a warm, golden glow emanating from below, suggesting a stage or display.

Obrigado!

A collection of vintage electronic devices is displayed on a surface. In the center is a Commodore CBM Model 8032 computer with its monitor and keyboard. To the left is a light blue Nintendo Game Boy. Behind the computer is a joystick. To the right is a keyboard and a VHS tape. The scene is lit with a mix of blue and purple light.

Daniel Castro Giles
Pedro Garcia Póvoas
Richard Leite Marcondes
Vinicius Fraga Nascimento
Tonny Robert Martins da Costa