

A EVOLUÇÃO DE HARDWARES E SOFTWARES NO MUNDO DOS VIDEOGAMES

Vinícius Lameira Pereira;Teylor Silva Borges;Dhenner Wygler Ferreira Silva;
Nei Oliveira de Souza, Jaime Vitalino Santos;

Vinícius Lameira Pereira,Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, IFTM – Campus Uberlândia,
lameiravinicius24@gmail.com

Teylor Silva Borges,Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, IFTM – Campus Uberlândia, tsbgnr@gmail.com
Dhenner Wygler Ferreira Silva,Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, IFTM – Campus Uberlândia,
dhennerrw@outlook.com

Orientador Nei Oliveira de Souza, IFTM – Campus Uberlândia, nei@iftm.edu.br:
Coorientador, IFTM – Campus Uberlândia, email: jaime.santos@iftm.edu.br

RESUMO

1.0-Introdução

Apesar de os *hardwares* não serem tratados com destaque no mercado dos jogos, eles continuam sendo importantes, já que sem eles, o protótipo nunca funcionaria. Os videogames ganharam grande espaço no mercado devido à grande expansão das empresas responsáveis por criá-los, mas apenas três empresas possuem maior espaço de mercado: *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo*. Todas as três possuem um único diferencial: suas plataformas. A Sony vem inovando com a saga Playstation, que já está em seu quarto volume. Em contrapartida, a Microsoft lançou o já famoso XBOX, que conta com grandes capacidades de processamento e armazenamento de dados. A Nintendo ainda não perdeu espaço no mercado, pois recentemente lançou seu mais famoso jogo, Pokémón GO, que conquistou vários fãs. Porém, todas elas não inovam em formatos novos, apenas aperfeiçoam os antigos. Elas transmitem novas ideias apenas com uma evolução: o aperfeiçoamento do hardware, software e do console. O hardware, apesar de influenciar no custo financeiro do produto, contém uma grande variedade de modelos, contando com empresas mundialmente reconhecidas, como a Intel Corporations, a Nvidia, e a GeForce, com suas nunca vistas placas de vídeo. O software influencia minimamente no custo, mas maximiza a qualidade do produto, pois trabalha com a interface e o menu do console, área onde há mais contato com os jogadores. Retornando aos hardwares, esse tipo de equipamento requer muita variedade de matérias primas. Antigamente, era produzido apenas com ferro, que era o único metal que se tinha consciência de que conduzia corrente elétrica. Conforme os anos foram passando, surgiram novos materiais: cobre, lítio, raramente fibras de titânio, entre vários outros. Os novos sistemas de armazenamento e as novas conexões descobertas possibilitaram a maior capacidade de processamento, memória e a comunicação máquina-homem. Essa descoberta originou novos caminhos, por exemplo, compactar os hardwares, possibilitando-os adentrar os celulares.

1.1.-Objetivo

O objetivo dessa apresentação será demonstrar e instruir as pessoas de como o hardware, o software, a máquina e a tecnologia estão presentes em suas vidas. Tão presentes que de certa forma conseguem mais auxiliar do que prejudicar.

Obviamente tem seus contras, mas ela não consegue se manifestar externamente se o homem não a criar e se as empresas não tomarem controle. Sempre há um pouco do hardware nas sociedades atuais.

2.0-Metodologia

A metodologia usada para a apresentação será a apresentação de slides, usando o mecanismo do Microsoft Office PowerPoint.

Palavras-chave: Videogames, Hardwares, Softwares, Mercado.