

# Como stream de jogos pode ser referência ao mercado de trabalho

Pedro de Oliveira César  
e-mail: pedro.usa02@gmail.com



## Introdução

A stream é o trabalho do futuro. É uma “live”, onde ocorre uma transmissão ao vivo com a possibilidade de ser dentro da sua própria casa.

Normalmente, na maioria das streams, ocorrem transmissões de jogos, tanto de vídeo games quanto de esportes, porém, podem ocorrer da própria pessoa, gerando entretenimento e diversão



### ▶ Objetivo

- ▶ O objetivo dessa pesquisa é mostrar como *lives* de jogos podem ser referência ao mercado de trabalho, ganhando dinheiro, carga horária e publicidade, entre outros, mostrando meios de trabalho diferentes e desconhecidos, trazendo informações sobre o assunto a todos.

<https://mktesports.com.br/blog/twitch/o-que-e-twitch/>

## ▶ Resultado

- ▶ O resultado encontrado foi a dispersão de informação sobre a nova área de trabalho e o entendimento sobre esse assunto, inovando os conhecimentos gerais de sua própria pessoa e concedendo uma nova visão de mundo tecnológico e inovador, tendo também um novo meio de entretenimento para toda família. As respostas ao formulário concentram pessoas com a renda média acima da renda média da população brasileira, principalmente homens e com muitos adolescentes na faixa de 14 a 17 anos. Geralmente as pessoas conseguem ficar sem assistir as “lives” por um grande período de tempo se ficar com algum tipo de distúrbio mental



<https://www.apptuts.net/tutorial/android/o-que-e-o-twitch/>