

## **Atividade Avaliativa**

**1. Qual das plataformas abaixo NÃO é uma loja de distribuição digital de jogos?**

- A) Steam
  - B) Google Play
  - C) Apple Store
  - D) Spotify
  - E) Epic Games Store
- 

**2. Qual é a principal característica de um game, segundo Reinoso et al. (2012)?**

- A) Ser gratuito
  - B) Possuir gráficos realistas
  - C) Permitir controle e escolha em ambiente artificial
  - D) Utilizar internet
  - E) Ser jogado em console
- 

**3. Qual desses profissionais NÃO é comumente envolvido na criação de um jogo digital?**

- A) Programador
  - B) Músico
  - C) Escritor
  - D) Biólogo marinho
  - E) Designer
- 

**4. O jogo Senet, um dos mais antigos de que se tem notícia, surgiu aproximadamente em:**

- A) 500 d.C.
  - B) 1000 a.C.
  - C) 3500 a.C.
  - D) 2000 d.C.
  - E) 300 d.C.
-

**5. Qual jogo foi desenvolvido por Willy Higinbotham usando um osciloscópio?**

- A) Pong
  - B) Space Invaders
  - C) Pac-Man
  - D) Tênis para Dois
  - E) Spacewar!
- 

**6. O jogo “Spacewar!” foi desenvolvido por estudantes do(a):**

- A) Google
  - B) NASA
  - C) MIT
  - D) Harvard
  - E) IBM
- 

**7. A principal vantagem da gamificação é:**

- A) Substituir jogos de verdade
  - B) Impedir o uso de jogos sérios
  - C) Promover experiências em ambientes não-jogáveis usando mecânicas de jogos
  - D) Criar apenas jogos educativos
  - E) Tornar jogos mais difíceis
- 

**8. Um exemplo de gamificação com fins publicitários foi o jogo:**

- A) Fortnite
  - B) FIFA
  - C) Pepsi Man
  - D) Candy Crush
  - E) Resident Evil
- 

**9. O termo “Serious Games” refere-se a:**

- A) Jogos muito difíceis
- B) Jogos criados para uso em contextos como educação ou saúde
- C) Jogos com gráficos realistas
- D) Jogos sem diversão
- E) Jogos de tabuleiro

---

**10. A criação de um jogo envolve conhecimentos de várias áreas. Qual das opções abaixo representa essa interdisciplinaridade?**

- A) Apenas tecnologia
  - B) Apenas design gráfico
  - C) Linguagens de programação, arte, música, literatura e ciências
  - D) Só matemática e física
  - E) Somente informática
- 

**11. Segundo Huizinga, o jogo é uma função:**

- A) Exclusivamente biológica
  - B) Matemática
  - C) Significante
  - D) Perigosa
  - E) Inútil
- 

**12. Qual é um benefício da gamificação em ambientes escolares?**

- A) Tornar a aula mais longa
  - B) Aumentar as notas automaticamente
  - C) Motivar o aluno e facilitar o aprendizado
  - D) Substituir professores
  - E) Evitar o uso de tecnologia
- 

**13. Durante qual período foi desenvolvido o “Tênis para Dois”?**

- A) Primeira Guerra Mundial
  - B) Segunda Guerra Mundial
  - C) Guerra Fria
  - D) Revolução Industrial
  - E) Pandemia de COVID-19
- 

**14. Em relação ao mercado de games, uma dificuldade enfrentada por desenvolvedores em países subdesenvolvidos é:**

- A) Falta de criatividade
- B) Censura governamental

- C) Ausência de apoio e leis específicas
  - D) Alto custo dos computadores
  - E) Pouco interesse em jogos
- 

**15. A gamificação pode ser usada por:**

- A) Apenas empresas de jogos
  - B) Somente escolas
  - C) Empresas, escolas, governos e outras instituições
  - D) Apenas ONGs
  - E) Jogadores profissionais
- 

**16. Qual a função da gamificação no marketing de um produto?**

- A) Reduzir o preço do produto
  - B) Eliminar concorrência
  - C) Criar conexão emocional com o consumidor
  - D) Tornar o produto mais difícil de ser usado
  - E) Aumentar a burocracia
- 

**17. A gamificação utiliza principalmente:**

- A) Plataformas de streaming
  - B) Técnicas de propaganda tradicional
  - C) Técnicas de design e mecânicas de jogos
  - D) Vídeos engraçados
  - E) Cursos de informática
- 

**18. Qual jogo abaixo pode ser considerado um exemplo de “advergaming”?**

- A) Angry Birds
  - B) Fortnite
  - C) Pepsi Man
  - D) Minecraft
  - E) The Sims
-

**19. Um dos objetivos centrais de aplicar gamificação em contextos não lúdicos é:**

- A) Ensinar a programar
  - B) Incentivar ações e comportamentos específicos
  - C) Criar campeonatos profissionais
  - D) Aumentar o tempo gasto nos aplicativos
  - E) Evitar o uso de tecnologias novas
- 

**20. O jogo digital é considerado uma ponte entre:**

- A) Hardware e software
- B) Trabalho e lazer
- C) Entretenimento e ciência
- D) TV e internet
- E) Jogos de tabuleiro e online