# Segunda Prova ON LINE

Iniciado: 19 nov em 16:09

# Instruções do teste

### INSTRUÇÕES DA SEGUNDA PROVA ON LINE

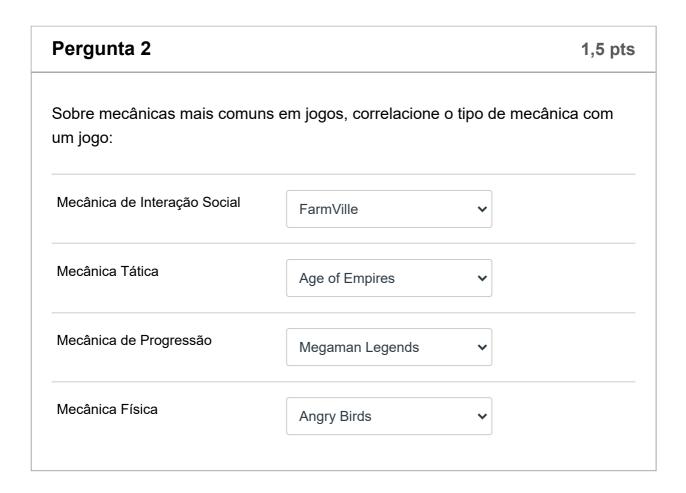
- A prova tem a duração de 90 minutos e se realizará das 14h às 19:30 horas, horário de Brasília.
- Ao clicar em **Segunda Prova ON LINE**, no menu "tarefas" você iniciará a prova. A partir daí, você deverá realizar a avaliação valendo-se de 1 (uma) única tentativa.
- Ao final da prova não se esqueça de enviá-la clicando no botão "ENVIAR TESTE". Só utilize esse botão quando tiver finalizado a avaliação.
- Não deixe para começar no final do turno, pois assim você terá menos tempo para a realização da avaliação. Exemplo: a prova se encerra às 19h30min, se o aluno começar às 19 horas terá somente 30 minutos para a realização.
- Atenção, mesmo abrindo e fechando o navegador o tempo de realização continuará contando após iniciada a avaliação.
- Utilize preferencialmente o navegador Google Chrome.
- Caso sua avaliação possua questões discursivas que requeiram um envio de arquivo, anexe o arquivo em <u>formato PDF</u>.

**ATENÇÃO**: Todas as provas iniciadas e que não houverem sido submetidas, serão automaticamente encerradas pelo sistema transcorridos os **90 minutos** de duração.

Boa	Prova
-----	-------

Pergunta 1	1,5 pts
Qual item NÃO pode ser considerado um dos 6 (seus) aspectos básico jogo?	os de um
○ Recompensa	
○ Ranking	
○ Status	
○ Desafio	
○ Aprendizado	

○ Diversão			
<ul><li>Astucia</li></ul>			



Pergunta 3	1,5 pts
Sobre o Quest Design é <b>correto</b> afirmar:	
○ É um processo de modelagem técnica da fase de um jogo.	
○ É um processo para construir objectivos distintos para a integralização de um	ı level.
<ul> <li>É um processo para construir a narrativa de resolução de tarefas (objetivos conexão) de um level.</li> </ul>	om
<ul> <li>É um processo mental realizado pelo desenvolvedor que escolhe as regras d e como serão realizadas pelo jogador.</li> </ul>	e um level

# Pergunta 4 Segundo o modelo de Bartle de perfil de jogadores, qual opção NÃO corresponde a sua teoria? Achievers (Conquistadores): gostam de acumular riquezas e fazer pontos, alcançar os desafios propostos. Socializers (Socializadores): acham mais importante se relacionar com outros jogadores, mesmo fora do papel de seu personagem. Killers (Assasinos): gostam de derrotar outros jogadores. Interesse em competições com outros. Explorers (Exploradores): gostam de descobrir todos os aspectos de jogo, conhecer todo o terreno do jogo, inclusive easter eggs. Mastermind (Idealizador): gostam de problemas complexos e explorar diversas opções estratégicas.

1,5 pts
jogador, correlacione a primeira coluna com a
Necessidades, preferência ✔
Coordenação motora, visã∈ ✔
Referências externas, níve 🗸
Onde, com quem e quando 🗸

Pergunta 6 1,5 pts

Sobre a combinação de perfil de jogadores do Modelo de Bartle, correlacione a primeira coluna com a segunda:

Mais jogabilidade / Menos exploração de mundo

Mais exploração de mundo / Menos jogabilidade

Archievers + Explorers

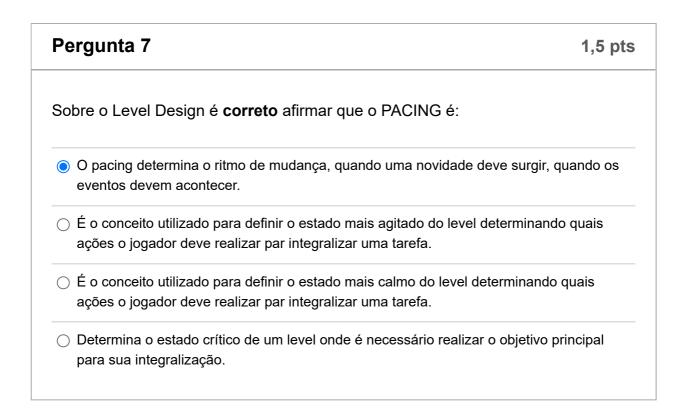
Mais ação / Menos interação

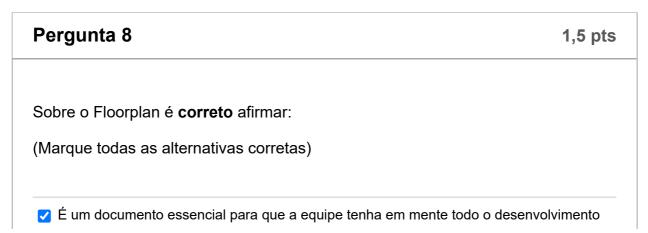
Killers + Archievers

V

Mais interação / Menos ação

Socializers + Explorers





do	level com as sequências de ações para completar quests.
_	um rascunho (sketch) que determina a estrutura do level de um jogo com as arcações conceituais dos objetivos, regras, inimigos, etc.
□ Ne	ecessita uma acurácia de desenho para representar os itens do jogo.
<mark>⊘</mark> Po	ode ser desenhado em top down, isométrico, side-scroller.
	eve ser idealizado nas etapas finais do desenvolvimento do jogo para encartar anuais técnicos.

Pergunta 9	1,5 pts
Sobre a Teoria do Flow de Mihaly Cskiszentmihalyi é <b>correto</b> afirmar:	
<ul> <li>O flow é estabelecido por cargas moderadas de desafios em fluxo contínuo, m guiar o jogador pelo relaxamento.</li> </ul>	as sem
<ul> <li>Estabelece a construção de desafios sequenciais que incrementam a dificuldad jogo.</li> </ul>	de do
<ul> <li>Estabelece um fluxo que deve ser seguido pelo jogador para encontrar o confo grandes picos de tensão e calmaria.</li> </ul>	orto, sem
<ul> <li>Estabelece um fluxo que movimenta o jogador por desafios que exploram a ex relaxamento.</li> </ul>	altação e

Pergunta 10	1,5 pts
Sobre blocagem de level é <b>correto</b> afirmar:	
(marque as corretas)	
✓ Essencial para teste de mecânica.	
☐ Deve apresentar iluminação e materiais finais.	
✓ Uso de assets placeholders.	
☐ É feito com o uso de assets complexos.	

✓ Utiliza dimencionamento real do level.

Pergunta 11	1,5 pts
Técnicas que podem ser utilizadas para gerar Game Juices em um jogo:	
☐ Otimização de FPS.	
<ul><li>✓ SpriteFX.</li><li>✓ Partículas.</li></ul>	
<ul><li>✓ Flashes.</li><li>✓ Tweening e Easing.</li></ul>	
✓ Shakes.	

Pergunta 12	1,5 pts
O que o Mito da Caverna de Platão nos ensina sobre restrição conceitua vamos conceber um jogo?	ıl quando
<ul> <li>Que nossa capacidade criativa n\u00e3o pode ser influenciada pelas nossas experi\u00e3 vida e conhecimentos conceituais e t\u00e9cnicos.</li> </ul>	incias de
<ul> <li>Que nossa capacidade criativa n\u00e3o est\u00e1 relacionada a nossas experi\u00e9ncias de conhecimentos conceituais e t\u00e9cnicos.</li> </ul>	vida e
<ul> <li>Que nossa capacidade criativa n\u00e3o \u00e9 limitada a nossas experi\u00e9ncias de vida e conhecimentos conceituais e t\u00e9cnicos.</li> </ul>	
<ul> <li>Que nossa capacidade criativa está limitada a nossas experiências de vida e conhecimentos conceituais e técnicos.</li> </ul>	

Pergunta 13		1,5 pts
Correlacione os tipos de interativ	vidade dentro de um jogo:	
Ausência de Interatividade	Cut scenes, trailer e vídeos ➤	
Interatividade Autoritária	Quebra cabeças, quiz, jogc 🕶	
Interatividade Dialética	Projetos interativos com ár 🗸	
Interatividade Dialógica	Jogos com o uso de intelig ➤	
Interatividade Sinergética	Jogos online com multi-jog 🕶	

Pergunta 14	1,5 pts
Sobre a Lei de Lazzaro, identifique o item que NÃO reflete as 4 chaves o diversão:	la
○ Hard Fun: as pessoas querem vencer obstáculos e alcançar objetivos definidos	S.
O People Fun: as pessoas querem compartilhar as vitórias conquistadas.	
<ul> <li>Expert Fun: as pessoas querem jogos que testem ao máximo a sua capacidade e cognitiva.</li> </ul>	e motora
○ Serious Fun: as pessoas querem ter experiências no jogo que modifiquem sua	vida.
○ Easy Fun: as pessoas são curiosas ou são capturadas por novas experiências.	

Pergunta 15		1,5 pts

Segundo a Lei de Howard, marque com V (Verdadeiro) as afirmações corretas e F (falsas) as afirmações incorretas:				
<ul> <li>( ) Narrativas que mudam ao longo do jogo.</li> <li>( ) Jogabilidades ocultas (ex. plataformas invisíveis).</li> <li>( ) Quests/puzzles que revelam algum local secreto.</li> <li>( ) Locais ocultos ou de difícil acesso.</li> <li>( ) Progressão baseada em mecânicas aleatórias.</li> <li>( ) Eventos ocultos (ex. NPC aparece só à noite).</li> </ul>				
Indique a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:				
○ F, V, V, F, F, V				
○ V, V, V, V, V				
○ V, V, V, F, F, V				
V, V, V, V, F, V				

Pergunta 16 1,5 pts
Baseado na regra do MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) marque as respostas CORRETAS:
☑ Dinâmica (Dynamics) se relacionam com a Forma de Interação.
☐ Dinâmica (Dynamics) se relacionam com a Qualidade das Respostas do Jogo.
✓ Mecânicas (Mechanics) se relacionam com Regras.
☑ Estética (Aesthetics) se relaciona com a Diversão e Resposta Emocional do Jogador.
☐ Mecânicas (Mechanics) se relacionam com a Manipulação do Mundo pelo Jogador.
Estética (Aesthetics) se relaciona com o Aspecto Visual do Jogo.

Pergunta 17	1,5 p	ots
. organica ii	.,•	, ,

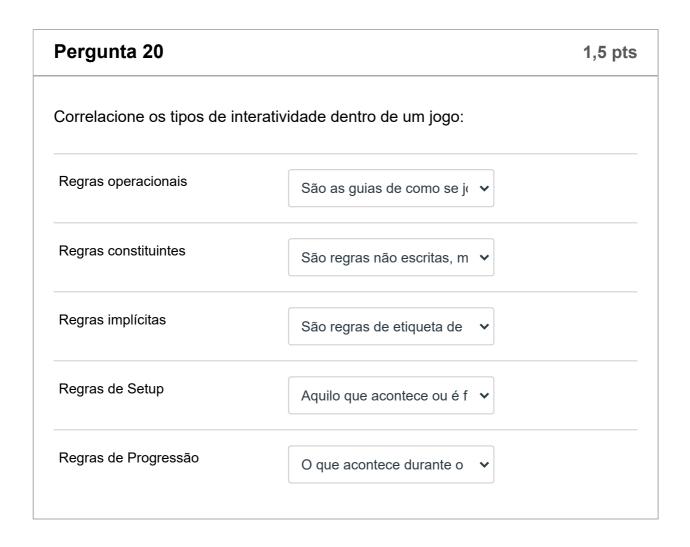
Pensado na Jornada do Herói (Monomito) de Joseph Campbell descreve uma trajetória que um herói tem que seguir para que a humanidade o reconheça como tal. Essa teoria tem sido utilizada por filmes, livros e jogos para a criação de suas narrativas.

Baseado no seu entendimento sobre os 12 passos dessa jornada, indique as fases que pertencem a esse ciclo:

✓ Chamado para a aventur.	l.	
Mentor.		
Provação Máxima.		
Revolta.		
☐ Vingança.		
✓ Retorno.		
☐ Sorte.		
✓ Transformação.		

Pergunta 18	1,5 pts
Sobre blocagem de level é <b>correto</b> afirmar:	
○ São regras que constituem as quests de um level e determinam o progresso d	lo jogo.
Atividades para distrair o jogador durante um level.	
Uma atividade de resolução e/ou senso de realização que geralmente é um ite progressão do level.	em de
<ul> <li>É uma atividade de deve ser obedecida por todos os jogadores para que o jog funcione.</li> </ul>	lo

# Pergunta 19 Técnicas que podem ser utilizadas para gerar Game Juices em um jogo: (Marque as corretas) Regras não limitam a ação do jogador. ✓ Regras são iguais e compartilhadas para todos. Regras são podem se repetir. ✓ Regras são explícitas e não ambíguas. ✓ Regras são fixas.



Salvo em 16:59

Enviar teste