

# Segunda Prova ON LINE

Iniciado: 19 nov em 14:39

## 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 **formato PDF**.

**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 básicos de um jogo?

☐ Desafio

☐ Status

☐ Diversão

- ☐ Astucia
- ☐ Aprendizado
- ☐ Recompensa
- ☐ Ranking

## Pergunta 2

1,5 pts

Sobre mecânicas mais comuns em jogos, correlacione o tipo de mecânica com um jogo:

Mecânica de Interação Social

[ Escolher ]



Mecânica Tática

[ Escolher ]



Mecânica de Progressão

[ Escolher ]



Mecânica Física

[ Escolher ]



## Pergunta 3

1,5 pts

Sobre o Quest Design é **correto** afirmar:

- ☐ É um processo para construir a narrativa de resolução de tarefas (objetivos com conexão) de um level.
- ☐ É um processo mental realizado pelo desenvolvedor que escolhe as regras de um level e como serão realizadas pelo jogador.

- ☐ É um processo de modelagem técnica da fase de um jogo.
- ☐ É um processo para construir objectivos distintos para a integralização de um level.

#### Pergunta 4

1,5 pts

Segundo o modelo de Bartle de perfil de jogadores, qual opção **NÃO** corresponde a sua teoria?

- ☐ Socializers (Socializadores): acham mais importante se relacionar com outros jogadores, mesmo fora do papel de seu personagem.
- ☐ Explorers (Exploradores): gostam de descobrir todos os aspectos de jogo, conhecer todo o terreno do jogo, inclusive easter eggs.
- ☐ Killers (Assasinos): gostam de derrotar outros jogadores. Interesse em competições com outros.
- ☐ Mastermind (Idealizador): gostam de problemas complexos e explorar diversas opções estratégicas.
- ☐ Achievers (Conquistadores): gostam de acumular riquezas e fazer pontos, alcançar os desafios propostos.

#### Pergunta 5

1,5 pts

Sobre como definir o perfil do jogador, correlacione a primeira coluna com a segunda:

Motivação

[ Escolher ]



Capacidade e Limitações

[ Escolher ]



Conhecimento prévio

[ Escolher ]



Contexto do jogo

[ Escolher ]



## 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

[ Escolher ]



Mais exploração de mundo / Menos  
jogabilidade

[ Escolher ]



Mais ação / Menos interação

[ Escolher ]



Mais interação / Menos ação

[ Escolher ]



## Pergunta 7

1,5 pts

Sobre o Level Design é **correto** afirmar que o PACING é:

- ☐ É o conceito utilizado para definir o estado mais agitado do level determinando quais ações o jogador deve realizar par integralizar uma tarefa.
- ☐ Determina o estado crítico de um level onde é necessário realizar o objetivo principal para sua integralização.
- ☐ É o conceito utilizado para definir o estado mais calmo do level determinando quais

ações o jogador deve realizar par integralizar uma tarefa.

- ☐ O pacing determina o ritmo de mudança, quando uma novidade deve surgir, quando os eventos devem acontecer.

### Pergunta 8

1,5 pts

Sobre o Floorplan é **correto** afirmar:

(Marque todas as alternativas corretas)

- ☐ É um documento essencial para que a equipe tenha em mente todo o desenvolvimento do level com as sequências de ações para completar quests.
- ☐ Pode ser desenhado em top down, isométrico, side-scroller.
- ☐ Necessita uma acurácia de desenho para representar os itens do jogo.
- ☐ Deve ser idealizado nas etapas finais do desenvolvimento do jogo para encartar manuais técnicos.
- ☐ É um rascunho (sketch) que determina a estrutura do level de um jogo com as marcações conceituais dos objetivos, regras, inimigos, etc.

### Pergunta 9

1,5 pts

Sobre a Teoria do Flow de Mihaly Csikszentmihalyi é **correto** afirmar:

- ☐ Estabelece a construção de desafios sequenciais que incrementam a dificuldade do jogo.
- ☐ O flow é estabelecido por cargas moderadas de desafios em fluxo contínuo, mas sem guiar o jogador pelo relaxamento.
- ☐ Estabelece um fluxo que deve ser seguido pelo jogador para encontrar o conforto, sem grandes picos de tensão e calma.

- ☐ Estabelece um fluxo que movimenta o jogador por desafios que exploram a exaltação e relaxamento.

**Pergunta 10****1,5 pts**

Sobre blocagem de level é **correto** afirmar:

(marque as corretas)

- ☐ É feito com o uso de assets complexos.
- ☐ Utiliza dimensionamento real do level.
- ☐ Deve apresentar iluminação e materiais finais.
- ☐ Uso de assets placeholders.
- ☐ Essencial para teste de mecânica.

**Pergunta 11****1,5 pts**

Técnicas que podem ser utilizadas para gerar Game Juices em um jogo:

(Marque as corretas)

- ☐ SpriteFX.
- ☐ Tweening e Easing.
- ☐ Partículas.
- ☐ Flashes.
- ☐ Otimização de FPS.

☐ Shakes.

### Pergunta 12

1,5 pts

O que o Mito da Caverna de Platão nos ensina sobre restrição conceitual quando vamos conceber um jogo?

- ☐ Que nossa capacidade criativa não pode ser influenciada pelas nossas experiências de vida e conhecimentos conceituais e técnicos.
- ☐ Que nossa capacidade criativa não é limitada a nossas experiências de vida e conhecimentos conceituais e técnicos.
- ☐ Que nossa capacidade criativa não está relacionada a nossas experiências de vida e conhecimentos conceituais e técnicos.
- ☐ Que nossa capacidade criativa está limitada a nossas experiências de vida e conhecimentos conceituais e técnicos.

### Pergunta 13

1,5 pts

Correlacione os tipos de interatividade dentro de um jogo:

Ausência de Interatividade

[ Escolher ]



Interatividade Autoritária

[ Escolher ]



Interatividade Dialética

[ Escolher ]



Interatividade Dialógica

[ Escolher ]



Interatividade Sinérgica

[ Escolher ]

**Pergunta 14****1,5 pts**

Sobre a Lei de Lazzaro, identifique o item que NÃO reflete as 4 chaves da diversão:

- ☐ Expert Fun: as pessoas querem jogos que testem ao máximo a sua capacidade motora e cognitiva.
- ☐ People Fun: as pessoas querem compartilhar as vitórias conquistadas.
- ☐ Hard Fun: as pessoas querem vencer obstáculos e alcançar objetivos definidos.
- ☐ Easy Fun: as pessoas são curiosas ou são capturadas por novas experiências.
- ☐ Serious Fun: as pessoas querem ter experiências no jogo que modifiquem sua vida.

**Pergunta 15****1,5 pts**

Segundo a Lei de Howard, marque com V (Verdadeiro) as afirmações corretas e F (falsas) as afirmações incorretas:

- ( ) Narrativas que mudam ao longo do jogo.
- ( ) Jogabilidades ocultas (ex. plataformas invisíveis).
- ( ) Quests/puzzles que revelam algum local secreto.
- ( ) Locais ocultos ou de difícil acesso.
- ( ) Progressão baseada em mecânicas aleatórias.
- ( ) Eventos ocultos (ex. NPC aparece só à noite).

Indique a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:



☐ V, V, V, V, F, V

☐ F, V, V, F, F, V

☐ V, V, V, V, V, V

☐ V, V, V, F, F, V

### Pergunta 16

1,5 pts

Baseado na regra do MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) marque as respostas CORRETAS:

☐ Mecânicas (Mechanics) se relacionam com Regras.

☐ Estética (Aesthetics) se relaciona com o Aspecto Visual do Jogo.

☐ Mecânicas (Mechanics) se relacionam com a Manipulação do Mundo pelo Jogador.

☐ Dinâmica (Dynamics) se relacionam com a Qualidade das Respostas do Jogo.

☐ Estética (Aesthetics) se relaciona com a Diversão e Resposta Emocional do Jogador.

☐ Dinâmica (Dynamics) se relacionam com a Forma de Interação.

### Pergunta 17

1,5 pts

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:

☐ Provação Máxima.

- ☐ Vingança.
- ☐ Chamado para a aventura.
- ☐ Revolta.
- ☐ Retorno.
- ☐ Sorte.
- ☐ Mentor.
- ☐ Transformação.

**Pergunta 18****1,5 pts**

Sobre blocagem de level é **correto** afirmar:

- ☐ Uma atividade de resolução e/ou senso de realização que geralmente é um item de progressão do level.
- ☐ São regras que constituem as quests de um level e determinam o progresso do jogo.
- ☐ Atividades para distrair o jogador durante um level.
- ☐ É uma atividade de deve ser obedecida por todos os jogadores para que o jogo funcione.

**Pergunta 19****1,5 pts**

Técnicas que podem ser utilizadas para gerar Game Juices em um jogo:  
(Marque as corretas)

- ☐ Regras são podem se repetir.
- ☐ Regras são explícitas e não ambíguas.

☐ Regras são iguais e compartilhadas para todos.

☐ Regras são fixas.

☐ Regras não limitam a ação do jogador.

## Pergunta 20

1,5 pts

Correlacione os tipos de interatividade dentro de um jogo:

Regras operacionais

[ Escolher ]



Regras constituintes

[ Escolher ]



Regras implícitas

[ Escolher ]



Regras de Setup

[ Escolher ]



Regras de Progressão

[ Escolher ]



Salvo em 14:50

Enviar teste