Segunda Prova ON LINE

Iniciado: 20 nov em 14:02

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	3
-----	-------	---

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

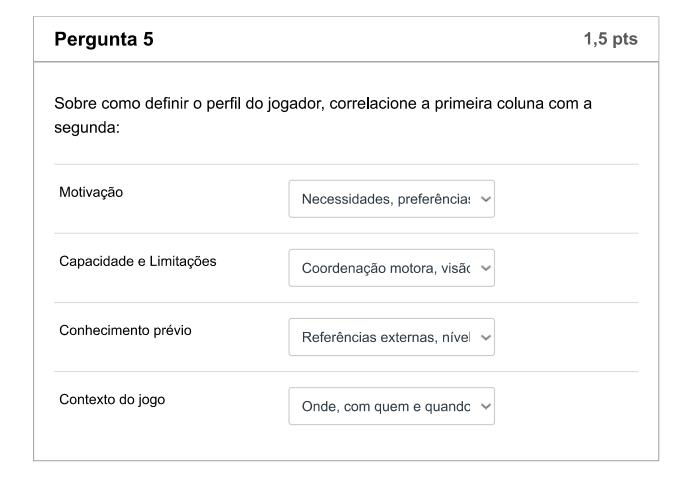
○ Ranking		
Astucia		
© 7 lotadia		

Pergunta 2		1,5 pts
Sobre mecânicas mais comuns um jogo:	em jogos, correlacione o	tipo de mecânica com
Mecânica de Interação Social	FarmVille	~
Mecânica Tática	Age of Empires	~
Mecânica de Progressão	Megaman Legends	~
Mecânica Física	Angry Birds	~

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

Pergunta 4 1,5 pts

Segundo o modelo de Bartle de perfil de jogadores, qual opção NÃO corresponde a sua teoria?
Explorers (Exploradores): gostam de descobrir todos os aspectos de jogo, conhecer todo o terreno do jogo, inclusive easter eggs.
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.
Mastermind (Idealizador): gostam de problemas complexos e explorar diversas opções estratégicas.
Killers (Assasinos): gostam de derrotar outros jogadores. Interesse em competições com outros.



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

Killers + Archievers

Socializers + Explorers

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 ações o jogador deve realizar par integralizar uma tarefa. 	o quais
 É o conceito utilizado para definir o estado mais calmo do level determinando ações o jogador deve realizar par integralizar uma tarefa. 	quais
 Determina o estado crítico de um level onde é necessário realizar o objetivo prepara sua integralização. 	rincipal
 O pacing determina o ritmo de mudança, quando uma novidade deve surgir, q eventos devem acontecer. 	uando os

Pergunta 8

1,5 pts

Sobre o Floorplan é correto afirmar:

(Marque todas as alternativas corretas)

Mais interação / Menos ação

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

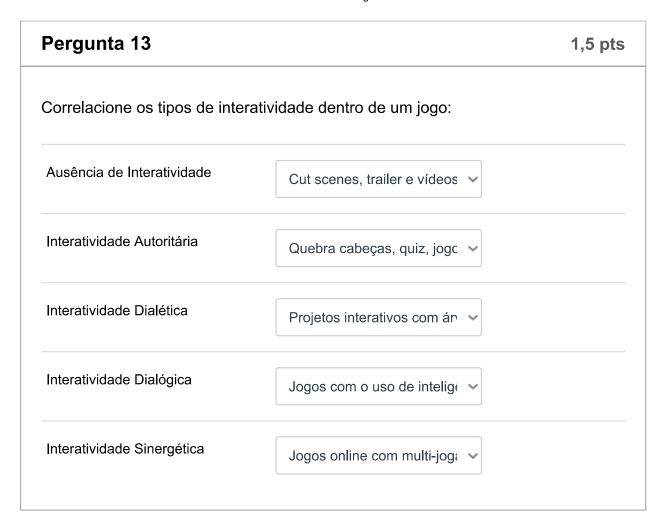
Pergunta 9	1,5 pts
Sobre a Teoria do Flow de Mihaly Cskiszentmihalyi é correto afirmar:	
 Estabelece um fluxo que movimenta o jogador por desafios que exploram a e relaxamento. 	xaltação e
 O flow é estabelecido por cargas moderadas de desafios em fluxo contínuo, r guiar o jogador pelo relaxamento. 	nas sem
 Estabelece um fluxo que deve ser seguido pelo jogador para encontrar o conference picos de tensão e calmaria. 	orto, sem
 Estabelece a construção de desafios sequenciais que incrementam a dificulda jogo. 	ade do

Pergunta 10	1,5 pts
Sobre blocagem de level é correto afirmar: (marque as corretas)	
✓ Utiliza dimencionamento real do level.	
É feito com o uso de assets complexos.	
✓ Uso de assets placeholders.	

✓ Essencial para teste de mecânica.
Deve apresentar iluminação e materiais finais.

Pergunta 11	1,5 pts
Técnicas que podem ser utilizadas para gerar Game Juices em um jogo: (Marque as corretas)	
✓ Flashes.	
✓ Partículas.	
✓ SpriteFX.	
Otimização de FPS.	
✓ Tweening e Easing.	
✓ Shakes.	

Pergunta 12	1,5 pts
O que o Mito da Caverna de Platão nos ensina sobre restrição conceitua vamos conceber um jogo?	al quando
 Que nossa capacidade criativa n\u00e3o \u00e9 limitada a nossas experi\u00e9ncias de vida e conhecimentos conceituais e t\u00e9cnicos. 	
 Que nossa capacidade criativa não está relacionada a nossas experiências de conhecimentos conceituais e técnicos. 	vida e
 Que nossa capacidade criativa está limitada a nossas experiências de vida e conhecimentos conceituais e técnicos. 	
 Que nossa capacidade criativa n\u00e3o pode ser influenciada pelas nossas experi- vida e conhecimentos conceituais e t\u00e9cnicos. 	ências de



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

Pergunta 15 1,5 pts

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, F, F, V
○ V, V, V, V, V
○ F, V, V, F, F, V

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

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.

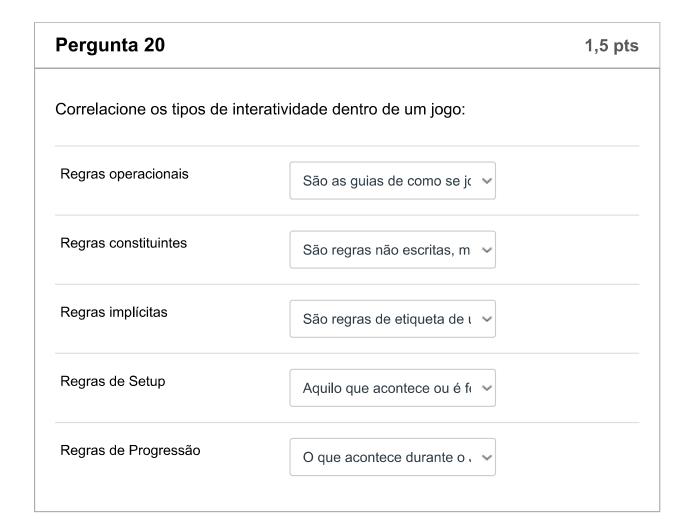
Baseado no seu entendimento sobre os 12 passos dessa jornada, indique as fases que pertencem a esse ciclo:

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

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

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 iguais e compartilhadas para todos.
✓ Regras são fixas.
✓ Regras são explícitas e não ambíguas.
Regras não limitam a ação do jogador.



Salvo em 14:32

Enviar teste