

Primeira Prova ON LINE

Iniciado: 24 abr em 14:21

Instruções do teste

INSTRUÇÕES DA PRIMEIRA 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 **Primeira 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**.

Pergunta 1

1,5 pts

Jogos, brinquedos e simuladores compartilham características similares entre si. Pensando nessa afirmação determine qual conceito **NÃO** é comum na correlação entre os três conceitos.

☐ Complexidade.

☒ Regras.

☐ Objetivo.

☐ Abstração.

Pergunta 2

1,5 pts

Sobre o Sistema Brasileiro de Classificação Indicativa, o que significa a atribuição "ER" que alguns títulos recebem?

Assinale a alternativa **correta**:

- ☐ ER – Essencialmente Restrito: é empregado a títulos que abordam um contexto de conteúdo que pode ser entendido por um público específico, muitas vezes relacionado a cultura e padrões socioeconômicos.
- ☐ ER – Estritamente Recomendado: é empregado em conjunto com o título de "18" e aborda conteúdos adultos que violam ou estimulam práticas hediondas.
- ☐ ER – Especialmente Relacionado: é empregado em conjunto com o título de "L" e aborda conteúdos infantis que abordam questões do desenvolvimento motor.
- ☒ ER – Especialmente Recomendado: é empregado em títulos para crianças e adolescentes.

Pergunta 3

1,5 pts

Os jogos digitais, desde 1958 com o jogo Tennis For Two passou por diversas mudanças tecnológicas que permitiram grandes possibilidades gráficas. Muitas vezes, ao se discutir história da arte em jogos digitais, tratamos desse conteúdo apenas do ponto de vista da evolução tecnológica – o que não abrange toda a história da arte de jogos.

Por que não podemos considerar a evolução gráfica em jogos digitais como uma história da arte dos jogos digitais?

- ☐ 60 anos não é o suficiente para se ter uma “história”.
- ☐ A arte de jogos digitais é intrinsicamente dependente de outras formas de arte.
- ☐ A evolução tecnológica não foi o suficiente ainda para podermos avaliar o crescimento artístico em jogos digitais.
- ☒ A evolução tecnológica não compreende todas as explorações estéticas feitas pelos

/pucminas.instructure.com/courses/48817/quizzes/121614/take

:021

Teste: Primeira Prova ON LINE

jogos digitais em diferentes épocas.

Pergunta 4**1,5 pts**

Dentro do espectro da evolução tecnológica, diversos jogos modernos se apoiaram em estilos gráficos anteriores, mesclando estéticas retrô com tecnologias modernas. Nós damos o nome a essa escolha de *Retro Graphics*.

Indique qual das alternativas contém somente exemplos de utilização de *Retro Graphics*.

- ☐ 3D, 2D e Simulação de Luz.
- ☐ Sprite, Ray Tracing e 3D High Poly.
- ☒ Sprites 8bit, 3D Low Poly e 2D.
- ☐ Sprites 8bit, Sprites 16bit e Sprites 64bit.

Pergunta 5

1,5 pts

Um dos conceitos modernos de *game design* é a ideia de *loop de gameplay*, ou seja, o cerne do “como jogar” de um *game*. Normalmente, é esperado que o *loop de gameplay* seja a parte mais divertida de um jogo.

Assinale a alternativa que NÃO indica a importância do *loop de gameplay* no desenvolvimento de jogos.

- ☒ Mostra qual será a duração do jogo.
- ☐ Indica como ganhar e perder no jogo.
- ☐ É a ação que o jogador mais repete durante o jogo.
- ☐ Dele originam as mecânicas principais do jogo.

Pergunta 6

1,5 pts

Uma das características principais de um jogo está nas regras. As regras definem o que você pode ou não fazer em um jogo, como as mecânicas funcionam – basicamente, como se joga o jogo. Contudo, existem situações nas quais os jogadores podem proporcionar experiências muitas vezes não planejadas pelo *game designer*. Isso pode ser feito de acordo com as regras de um jogo, ou **além** delas.

Qual é o nome do termo que representa a situação na qual um jogo apresenta uma forma de jogar diferente da planejada pelos seus criadores?

- ☐ Mecânicas Surpresa.
- ☒ Jogabilidade Emergente.
- ☐ “Resolver fazendo”, como visto em jogos de ação.
- ☐ Loop alternativo.

Pergunta 7

1,5 pts

Dois gêneros muito importantes para jogos digitais são os jogos de ação, e os de estratégia. Ambos os estilos têm *loops* com pensamentos praticamente contrários.

Escolha a opção que descreva os raciocínios básicos do *loop* de jogos de ação e de jogos de estratégia, respectivamente:

- ☐ Fazer Soluções e Resolver Soluções.
- ☒ Resolver Fazendo e Resolver Antes de Fazer.
- ☐ Fazer Antes e Resolver Depois.
- ☐ Resolver Problemas e Fazer Problemas.

Pergunta 8

1,5 pts

Mesmo compartilhando várias mecânicas, os jogos do gênero *Puzzle* apresentam dois caminhos de *design*. O modelo clássico e o modelo moderno.

Qual dessas mecânicas é parte do gênero *puzzle* moderno, e não do *puzzle* clássico?

- ☐ Desafios de reconhecimento de padrões.
- ☐ Sistemas de lógica.
- ☐ Manipulação de objetos.
- ☒ Solução Incerta.

Pergunta 9

1,5 pts

Em um jogo sistêmico, as mecânicas trabalham em conjunto, sinergicamente, gerando situações únicas em cada sessão de jogo. Jogos sistêmicos oferecem várias oportunidades para jogabilidade emergente ocorrer com maior controle do *game designer*.

Sobre a relação objeto-jogador em um jogo sistêmico, marque a opção **correta**:

- ☐ Oferecem interações jogador-jogador, independentes das ações dos objetos.
- ☐ Oferecem interações objeto-objeto, dependentes das ações do game designer.
- ☒ Oferecem interações objeto-objeto, independentes das ações do jogador.
- ☐ Oferecem interações jogador-game designer, dependentes das mecânicas do jogo.

Pergunta 10**1,5 pts**

cmnas.instructure.com/courses/48817/quizzes/121614/take

Teste: Primeira Prova ON LINE

A mecânica de *permadeath* é frequente em jogos do gênero *Rogue-Like*, mas isso não quer dizer que não são utilizadas em jogos de outros gêneros. Jogos de ação, jogos de *survival*, entre outros, frequentemente oferecem mecânicas de *permadeath*.

Qual o nome dado aos jogos de *Rogue-Like* que deixam o jogador manter recursos, experiências ou habilidades após a morte do seu personagem?

☐ Permalight.

☐ Rogue-Life.

☒ Rogue-Lite.

☐ Permalife.

Pergunta 11**1,5 pts**

Um dos subgêneros dos *Strategy Games*, os *4X* são jogos de estratégia por turno, com um forte exemplo na franquia *Sid Meier's Civilization*. São jogos que apresentam quatro *loops* distintos de jogabilidade.

Indique a alternativa que apresenta corretamente os quatro *loops* de um *4X*.

- ☒ Investigar, expandir, explorar e exterminar.
- ☐ Investigar, explorar, estender e exterminar.
- ☐ Explorar, expandir, explodir e exterminar.
- ☐ Explorar, expandir, exterminar e empreender.

Pergunta 12**1,5 pts**

Porque sistemas de jogos baseados em sorte podem comprometer um bom jogo?

- ☐ Porque um jogo não pode ter mais 50% de mecânicas baseadas na sorte.

cmnas.instructure.com/courses/48817/quizzes/121614/take

1

Teste: Primeira Prova ON LINE

- ☒ Porque não classificam ou bonificam jogadores por suas habilidades cognitivas e motoras. O resultado é quantificado ao acaso, o que pode frustrar o uso do jogo.
- ☐ Porque estimulam o jogador a cometer trapagens e utilizar técnicas que fogem as regras tradicionais do jogo.
- ☐ Porque o componente de aleatoriedade não deve ser utilizado em jogos digitais.

Pergunta 13**1,5 pts**

Brainstorming, ou tempestade de ideias é uma técnica para conseguir facilitar a produção criativa em indivíduos ou em equipes. É um processo que utiliza de alguns pilares para funcionar corretamente.

Qual das alternativas abaixo NÃO é um pilar do *braistorming*?

- ☐ Se abrir para novas ideias.
- ☒ Oferecer críticas.
- ☐ Atrasar a decisão final.
- ☐ Foco em quantidade.

Pergunta 14**1,5 pts**

Historicamente os jogos tiveram um importante papel no desenvolvimento de culturas. Os projetos de jogos digitais que emergiram a partir da década de 50 só foram possíveis pela evolução tecnológica da época.

Qual fator pode ser considerado determinante para essa evolução?

- ☐ A criação da Televisão colorida e a venda de consoles com venda casada.
- ☐ A criação das placas de vídeo para processamento gráfico dos jogos.
- ☒ O desenvolvimento das tecnologias frente ao incentivo da Segunda Guerra Mundial.
- ☐ Criação das máquinas de calcular na década de 40.

Pergunta 15**1,5 pts**

Qual é considerada a primeira produtora de jogos independentes da história que não está associada a produção de consoles proprietários e que até os dias atuais figura na indústria dos jogos?

- ☐ Ubisoft.
- ☒ Activision.
- ☐ Nintendo.
- ☐ Blizzard.

Pergunta 16**1,5 pts**

De acordo com o entendimento acerca de jogos, qual item NÃO pode ser caracterizado como componente básico para sua existência?

- ☒ Sorte.
- ☐ Diversão.
- ☐ Desafio.
- ☐ Recompensa.

Pergunta 17

1,5 pts

Existem várias formas de monetização no desenvolvimento de jogos. Qual alternativa de monetização é considerada uma atividade transversal (correlacionada) da área de jogos?

- ☐ Ir trabalhar em uma empresa grande consolidada.

ucminas.instructure.com/courses/48817/quizzes/121614/take

.1

Teste: Primeira Prova ON LINE

- ☐ Desenvolvimento indie utilizando marketplaces.
- ☒ Virando celebridade no Youtube com Gameplays..
- ☐ Abrir uma empresa de jogos.

Pergunta 18

1,5 pts

Sobre a teoria do Circulo Mágico de Johan Huizinga, é **incorreto** afirmar:

- ☐ Dentro do circulo mágico o jogador encontra sonhos, imersão, catarse e desafios.
- ☒ É comum o jogador sair do circulo mágico e executar por sobre o mundo real as ações, afirmações e modelos mentais que ele vive na experiência de jogo.
- ☐ Ao sair de um jogo o jogador retorna ao mundo real com experiências e significados capazes de contribuir para a resignificação da vida real.
- ☐ Que o mundo real possui aspectos de questionamentos, medo, incertezas e responsabilidades que o jogador carrega das suas experiências prévias de vida.

Pergunta 19

1,5 pts

Pensando nos processos neurológicos e hormonais que envolvem o uso de um jogo e estão diretamente relacionados ao círculo mágico, assinale qual estímulo hormonal NÃO é comumente desencadeado pelo uso de jogos.

- ☒ Glândula Hipófise Anterior – Somatotrofina: hormônio responsável pelo crescimento.
- ☐ Glândula ad-renal – Adrenalina: responsável por preparar o organismo para a realização de grandes feitos.
- ☐ Hipocampo – Endorfina - hormônio do bem-estar associado a melhora da memória, bom humor e resistência.
- ☐ Cortex orbit-frontal – Dopamina: desempenha um papel importante no sistema de comportamento motivado a recompensa.

Pergunta 20

1,5 pts

Sobre a Teoria da Diversão de Raph Koster, é **incorreto** afirmar:

- ☐ O autor fala que bons jogos ensinam as habilidades que se pode precisar na vida real.
- ☐ Para ser divertido o jogo tem que ensinar algo que ainda não sabemos.
- ☒ Deve utilizar analogias e simbolismos concretos diretamente ligadas as atividades cotidianas do jogador.
- ☐ Um bom jogo é aquele que ensina tudo o que tem para oferecer antes que o jogador pare de jogar.