

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 **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?	
<input type="radio"/> Recompensa	
<input type="radio"/> Ranking	
<input type="radio"/> Status	
<input type="radio"/> Desafio	
<input type="radio"/> Aprendizado	

☐ Diversão☒ Astucia

Pergunta 2

1,5 pts

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

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

Pergunta 4**1,5 pts**

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.

Pergunta 5**1,5 pts**

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

Motivação

Necessidades, preferência ▼

Capacidade e Limitações

Coordenação motora, visão ▼

Conhecimento prévio

Referências externas, nível ▼

Contexto do jogo

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

Killers + Socializers



Mais exploração de mundo / Menos jogabilidade

Archivers + Explorers



Mais ação / Menos interação

Killers + Archivers



Mais interação / Menos ação

Socializers + Explorers



Pergunta 7

1,5 pts

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

- ☒ O pacing determina o ritmo de mudança, quando uma novidade deve surgir, quando os eventos devem acontecer.
- ☐ É o conceito utilizado para definir o estado mais agitado do level determinando quais ações o jogador deve realizar par integralizar uma tarefa.
- ☐ É o conceito utilizado para definir o estado mais calmo 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.

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.

- ☒ É um rascunho (sketch) que determina a estrutura do level de um jogo com as marcações conceituais dos objetivos, regras, inimigos, etc.
- ☐ 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.

Pergunta 9

1,5 pts

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

- ☐ O flow é estabelecido por cargas moderadas de desafios em fluxo contínuo, mas sem guiar o jogador pelo relaxamento.
- ☐ Estabelece a construção de desafios sequenciais que incrementam a dificuldade do jogo.
- ☒ 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)

- ☒ Essencial para teste de mecânica.
- ☐ Deve apresentar iluminação e materiais finais.
- ☒ Uso de assets placeholders.
- ☐ É feito com o uso de assets complexos.

- ☒ Utiliza dimensionamento real do level.

Pergunta 11**1,5 pts**

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

(Marque as corretas)

☐ Otimização de FPS.

☒ SpriteFX.

☒ Partículas.

☒ Flashes.

☒ Tweening e Easing.

☒ 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 está relacionada a 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 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

Cut scenes, trailer e vídeos ▼

Interatividade Autoritária

Quebra cabeças, quiz, jogo ▼

Interatividade Dialética

Projetos interativos com ár ▼

Interatividade Dialógica

Jogos com o uso de intelig ▼

Interatividade Sinérgica

Jogos online com multi-jog ▼

Pergunta 14**1,5 pts**

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

- ☐ Hard Fun: as pessoas querem vencer obstáculos e alcançar objetivos definidos.
- ☐ People Fun: as pessoas querem compartilhar as vitórias conquistadas.
- ☒ Expert Fun: as pessoas querem jogos que testem ao máximo a sua capacidade motora e cognitiva.
- ☐ 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:

- () 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:

☐ F, V, V, F, F, V

☐ 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 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:

☒ Chamado para a aventura.

☒ Mentor.

☒ Provação Máxima.

☐ Revolta.

☐ Vingança.

☒ Retorno.

☐ Sorte.

☒ Transformação.

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.

☐ Atividades para distrair o jogador durante um level.

☒ Uma atividade de resolução e/ou senso de realização que geralmente é um item de progressão do 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 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.

Pergunta 20**1,5 pts**

Correlacione os tipos de interatividade dentro de um jogo:

- | | |
|----------------------|---|
| Regras operacionais | São as guias de como se j <input type="text"/> |
| Regras constituintes | São regras não escritas, m <input type="text"/> |
| Regras implícitas | São regras de etiqueta de <input type="text"/> |
| Regras de Setup | Aquilo que acontece ou é f <input type="text"/> |
| Regras de Progressão | O que acontece durante o <input type="text"/> |

Salvo em 16:59

Enviar teste