

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!

Pergunta 1	1,5 pts
Qual item NÃO pode ser considerado um dos 6 (seus) aspectos básicos de um jogo?	
<input type="radio"/> Desafio	
<input type="radio"/> Diversão	
<input type="radio"/> Aprendizado	
<input type="radio"/> Status	
<input type="radio"/> Recompensa	

☐ Ranking☒ 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 para construir objectivos distintos para a integralização 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 a narrativa de resolução de tarefas (objetivos com conexão) de um level.

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 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:

- ☐ 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.
- ☒ 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)

- ☐ 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 Csikszentmihalyi é **correto** afirmar:

- ☒ Estabelece um fluxo que movimenta o jogador por desafios que exploram a exaltação e relaxamento.
- ☐ 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 a construção de desafios sequenciais que incrementam a dificuldade do jogo.

Pergunta 10

1,5 pts

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

(marque as corretas)

- ☒ Utiliza dimensionamento 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 conceitual quando vamos conceber um jogo?

- ☐ 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.
- ☐ Que nossa capacidade criativa não pode ser influenciada pelas 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, jogos ▼

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:

- ☐ Easy Fun: as pessoas são curiosas ou são capturadas por novas experiências.
- ☐ Hard Fun: as pessoas querem vencer obstáculos e alcançar objetivos definidos.
- ☒ 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.
- ☐ People Fun: as pessoas querem compartilhar as vitórias conquistadas.

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, F, F, V

☐ V, V, V, V, V, V

☐ F, 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:

☒ Mecânicas (Mechanics) se relacionam com Regras.

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

☐ 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 Jogador.

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.
- ☐ 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.

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.

Pergunta 20

1,5 pts

Correlacione os tipos de interatividade dentro de um jogo:

Regras operacionais

São as guias de como se joga

Regras constituintes

São regras não escritas, mas

Regras implícitas

São regras de etiqueta de jogo

Regras de Setup

Aquilo que acontece ou é feito

Regras de Progressão

O que acontece durante o jogo

Salvo em 14:32

Enviar teste