

Verificação de Aprendizagem Modular - VAM2

Estado	Finalizada
Iniciado em	domingo, 26 out. 2025, 21:59
Concluída em	domingo, 26 out. 2025, 22:08
Tempo utilizado	9 minutos 39 segundos
Avaliação	20,00 de um máximo de 25,00(80%)

3

Questão 1

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

Documentar um projeto é uma tarefa importante ao se trabalhar em jogos de maior escopo. Porém, em certos cenários, uma documentação informal pode ser o suficiente para guiar todo o desenvolvimento.

Como documentação informal, considere sketches de mecânicas ou uma listagem simples de elementos do jogo em uma única folha ou quadro-negro.

Analise os cenários a seguir:

1. Um experimento com duração de 1 semana, buscando “clonar” o funcionamento de um jogo simples, com uma equipe de 2 pessoas.
2. Um projeto simples, desenvolvido durante uma game jam de 48 horas, com uma equipe de 4 pessoas.
3. Um projeto de duração de 6 meses, com mecânicas simples, com apenas 1 desenvolvedor.

Em quais desses cenários uma documentação informal se mostra suficiente?

- a. Cenário 2
- b. Cenários 2 e 3
- c. Cenários 1 e 2
- d. Cenário 3
- e. Cenário 1

Sua resposta está correta.

Questão 2

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

Um game designer foi contratado para desenvolver um jogo educacional. Ele recebeu um manual para orientá-lo na construção da interface gráfica, baseando-se nos critérios de ergonomia e heurísticas de Nielsen. Depois que concluiu o trabalho, fez um checklist e percebeu que o mesmo comando estava provocando efeitos distintos, de acordo com o nível do usuário.

3

Esse tipo de efeito pode ser considerado um erro? Por quê? Assinale a alternativa correta.

- a. Não, pois os elementos apresentam de forma distinta o resultado de cada ação, como sugere o critério ergonômico de homogeneidade.
- b. Sim, é um erro de usabilidade, pois o jogador não tem o controle e a liberdade do sistema.
- c. Não, a adaptabilidade ergonômica justifica essa ação, pois diz que o sistema deve reagir de maneira diferente a níveis distintos de jogador.
- d. Sim, é um erro de usabilidade, pois dificulta o reconhecimento, em vez de memorização do comando em questão.
- e. Sim, é um erro de usabilidade, pois não é possível ver onde o jogador está nem para onde vai; portanto, não dá para saber em qual nível se encontra para identificar o comando.

>

Sua resposta está correta.

Questão 3

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

O pôquer é um jogo de cartas baseado em combinações específicas (as mãos) e uma mecânica de apostas. De todas as suas variantes, o Texas Hold'em é uma das mais conhecidas e que frequentemente figura em cassinos, casas de aposta e competições. Nas últimas décadas, graças ao sucesso de sites de pôquer on-line e à popularização do jogo como esporte televisionado, o jogo cresceu em adeptos e conquistou novos grupos de jogadores.

Nesse cenário, um jogador de pôquer é desafiado em qual campo, ou em quais campos, de habilidade?

- a. Campos de habilidade física e mental.
- b. Campos de habilidade social e mental.
- c. Campo de habilidade física, apenas.
- d. Campo de habilidade mental, apenas.
- e. Campo de habilidade social, apenas.

Sua resposta está correta.

Questão 4

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

Existem diversas áreas envolvidas para o desenvolvimento de um jogo, como programação, arte e game design. Na área de programação, por exemplo, há uma ferramenta muito utilizada, chamada engine, que é um software que tem um conjunto de bibliotecas com o intuito de criar os elementos de um game.

Sobre as game engines e suas características, assinale a alternativa correta:

3

- a. Unreal é uma engine open source multiplataforma que usa programação na linguagem C#.
- b. Construct 2 é uma engine voltada para jogos 2D multiplataforma e com programação por ações-eventos (checkmark)
- c. Unity é uma engine voltada para jogos 2D multiplataforma, e sua programação é por meio de blocos.
- d. Construct 2 é uma engine que suporta desenvolvimento de jogos 2D e 3D multiplataforma.

- e. Godot é uma engine que suporta o desenvolvimento de jogos 2D e 3D e que apresenta uma versão gratuita com limitações.

Sua resposta está correta.

>

Questão 5

Incorreto Atingiu 0,00 de 2,50

O mindset digital, ou seja, a mudança de mentalidade que relaciona o homem com a tecnologia, transformou a forma de pensar as produções dos meios digitais em geral, trazendo mudanças significativas na produção de todos os produtos digitais, incluindo os jogos.

As interfaces multimodais para jogos, nesse contexto, trazem como característica principal:

- a. alternativas que conectam mídias diversas.
- b. a popularidade da realidade aumentada.

- c. a busca pela naturalização na interação. (cross)
- d. a variedade de opções interativas.
- e. uma produção centrada na experiência do usuário.

Sua resposta está incorreta.

Questão 6

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

O gênero puzzle recebe certo destaque em comparação aos demais por exigir um conjunto de habilidades diferentes do jogador. Em vez de reflexos rápidos ou mira precisa, puzzles exigem pensamento lógico e entendimento dos sistemas do jogo. Outros gêneros, como aventura, adotam elementos de puzzle como uma maneira de regular o pacing (ritmo) do jogo e variar os desafios apresentados ao jogador.

Quanto ao gênero de puzzle e aos sistemas aplicados a esses jogos, selecione a afirmação verdadeira.

3

- a. A utilização de cenários de "exercício" não se torna necessária quando os sistemas introduzidos têm regras intuitivas, permitindo a apresentação de diversos sistemas simultaneamente.
- b. A complexidade de um puzzle surge de um conjunto de diferentes sistemas e mecânicas interagindo entre si.
- c. Puzzles devem conter regras simples para cada novo sistema introduzido ao jogador, garantindo que ele irá compreender seu funcionamento durante seu primeiro uso.
- d. Adicionar elementos de aleatoriedade nas mecânicas e nos sistemas do jogo permite oferecer desafios mais complexos ao jogador.
- e. A dificuldade de um jogo de puzzle é definida pela complexidade de cada regra/mecânica individual.

Sua resposta está correta.

>

Questão 7

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

Sistemas de progressão são amplamente utilizados em jogos, permitindo maior controle da evolução do jogador e do ritmo do jogo. Muitos desses sistemas associam a evolução do personagem a um nível, no qual o jogador adquire níveis ao derrotar inimigos ou completar tarefas.

Sobre sistemas de progressão por nível, suas aplicações, vantagens e desvantagens, considere as seguintes afirmações:

3

- I. Sistemas de progressão que apenas aumentam os atributos de um personagem ou liberam novas habilidades (como em Pokémon/Final Fantasy) permitem que o desenvolvedor tenha uma estimativa melhor sobre o nível de força do jogador a cada etapa do jogo.
- II. Sistemas de progressão podem ser utilizados para controlar o ritmo no qual o jogador tem acesso a novos conteúdos, permitindo que a duração do jogo seja mais estendida.
- III. Sistemas de progressão removem o controle que o jogador tem sobre a evolução do seu personagem, movendo essa responsabilidade para o game designer.

É correto o que se afirmar em:

- a. I, II e III.
- b. II e III.
- c. I e III.
- d. III.
- e. I e II. 

Sua resposta está correta.

Questão 8

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

Protótipos são uma parte importante do desenvolvimento de um jogo. A duração de seu desenvolvimento e os recursos utilizados podem variar, mas eles seguem um objetivo em comum.

Qual das seguintes afirmações descreve melhor o objetivo de um protótipo?

- a. Protótipos devem ser utilizados para encontrar novas interações entre os sistemas do jogo.
- b. Protótipos devem ser utilizados para encontrar bugs e inconsistências inicialmente não previstas.
- c. Protótipos devem ser utilizados para definir um escopo e implementar a versão inicial do jogo.
- d. Protótipos devem ser utilizados para mitigar todo e qualquer risco encontrado pela equipe de desenvolvimento.
- e. Protótipos devem ser utilizados para validar as decisões da equipe e ajustar o design do jogo. 

3

Sua resposta está correta.

Questão 9

Incorreto Atingiu 0,00 de 2,50

As interfaces multimodais apresentam características próprias quando comparadas a outros meios de interação homem-máquina. Além do meio semiótico e dos caminhos interativos com várias mídias que podem ser usados como recursos comunicacionais, nos jogos digitais os dispositivos de entrada são fatores predominantes.

Diante disso, podem ser consideradas multimodais as interfaces que:

- a. proporcionam ao jogador um feedback imediato do sistema.
- b. fazem conexão com o cenário, os personagens e o enredo.
- c. permitem flexibilidade na troca entre os dispositivos de interação. 
- d. dão ao jogador a opção de escolha do dispositivo de entrada.
- e. apresentam fluidez na interação centrada em uma narrativa e no enredo.

Sua resposta está incorreta.

Questão 10

Correto Atingiu 2,50 de 2,50

O componente emocional é importante em toda interação homem-computador (IHC). São aspectos que devem ser analisados para tratar das características cognitivas e perceptivas do usuário e das que se referem à tarefa. Jogos digitais trazem particularidades, e uma delas é que é preciso levar em conta a emoção que o jogador tem em completar seus objetivos.

3

Esse componente emocional exclusivo das interações de jogabilidade é chamado de:

- a. abstração
- b. diversão 
- c. imaginação
- d. interação
- e. motivação

Sua resposta está correta.

>

◀ AAD/M5

Seguir para...

Verificação de Aprendizagem Presencial - VAP ►