

4

[Página inicial](#) / [Meus Cursos](#) / [Optativa II - Jogos Digitais](#) / [Verificação de Aprendizagem Modular - VAM1](#)

Verificação de Aprendizagem Modular - VAM1

Estado	Finalizada
Iniciado em	quarta-feira, 10 set. 2025, 20:08
Concluída em	quarta-feira, 10 set. 2025, 20:14
Tempo utilizado	5 minutos 59 segundos
Avaliação	15,00 de um máximo de 15,00(100%)

>

Questão 1

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

Este profissional é responsável pela arquitetura do jogo digital, portanto, deve ter conhecimentos básicos de programação e matemática.

A definição acima é referente a que profissional?

- a. **Artista.**
- b. **Designer.** 

>

C. **Engenheiro.**

d. **Produtor.**

e. **Roteirista.**

4

Sua resposta está correta.



Questão 2

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

Poucos organismos são capazes de se mover de forma mecânica, logo, a maioria se movimenta em uma trajetória circular. Ao aplicar esse conceito no universo da animação 2D, chega-se a uma forma de movimentação semelhante à realidade.

Assinale a alternativa que apresenta o nome da técnica de desenho de animação que promove essa movimentação de forma natural.

- a. Arco 

>

- b. **Tempo de ação (timing)**
- c. **Solidez no desenho**
- d. **Ações secundárias**
- e. **Velocidade de movimento (acelerar e desacelerar)**

4

Sua resposta está correta.



Questão 3

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

Existem várias técnicas de animação aplicadas em jogos, tanto em projetos 2D quanto 3D. Em relação a esses conceitos, em especial dentro dos projetos 2D, analise as afirmativas a seguir.

- I. Um jogo sempre seguirá uma técnica única, isto é, não existe integração entre as técnicas no desenvolvimento de um projeto de jogo 2D.**
- II. As animações por sprites utilizam imagens prontas das personagens para qualquer ação feita, isto é, caso seja inserida uma nova ação, deverão ser desenhados todos os novos quadros referentes a essa ação.**

>

III. A animação por frames-chave, ou keyframes, só pode ser usada em jogos 2,5D, devido à necessidade de se trabalhar com três dimensões no cenário, mesmo que a mecânica do jogo seja 2D.

É correto o que se afirma em::

4

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



Sua resposta está correta.



Questão 4

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

Sobre usabilidade, ergonomia e jogabilidade:

- I - A usabilidade baseia-se em teorias da ciência da computação e da psicologia para identificar problemas que ocorram durante o uso de algum sistema digital.**
- II - A ergonomia propõe uma abordagem holística (entendimento integral dos fenômenos), analisando de forma relevante as interações dos homens nos sistemas computacionais.**
- III - Jogabilidade muitas vezes se confunde com o termo inglês gameplay, ou seja, a forma como o jogador interage com o ambiente do jogo. Existem ótimos jogos, com ótimos gráficos, roteiros, sons... todos esses são elementos importantes para a imersão dos jogadores**

>

Sobre as descrições acima:

4

- a. **Todas são verdadeiras** 
- b. **Apenas III falsa**
- c. **Apenas I falsa**
- d. **Todas são falsas**
- e. **Apenas II verdadeira**

Sua resposta está correta.



Questão 5

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

Nas ilustrações digitais, as ferramentas tradicionais foram substituídas por utensílios de última geração como scanners, mouse, mesa digitalizadora e canetas.

Sobre essas ferramentas que auxiliam na produção das ilustrações digitais, é correto afirmar que:

- a. a câmera digital é um periférico que lê uma imagem e a transfere digitalmente para o computador.

>

- b. o scanner é a ferramenta que leva esboço de papel para o computador, registrando situações e objetos de referência para um trabalho posterior.
- c. o scanner é um software que é utilizado para produzir desenhos e ilustrações em vetores.
- d. a caneta digital é utilizada somente para correções gráficas em uma ilustração já pronta.
- e. a mesa digitalizadora é um dispositivo que possibilita que se desenhe diretamente no computador, por meio de um software de edição de imagens.

4



Sua resposta está correta.



Questão 6

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

Como modelos de documentação de design de jogo:

- a. **One-sheet – Maker report – e-book**
- b. **One-sheet – Tem-pager – Bíblia**
- c. **PMI – Tem-pager - Bíblia**
- d. **One-sheet – PMI – e-book**
- e. **Nenhuma das opções acima**

Sua resposta está correta.



Questão 7

Correto Atingiu 1,50 de 1,50



Os 3 elementos base para contexto (criação) de um jogo.

- a. **Gameplay – descrição – painel**
- b. **Painel – descrição – benchmark**
- c. **Gameplay – avaliação – narrativa**
- d. **Painel – narrativa – propoganda**
- e. **Gameplay – narrativa – arte** 

Sua resposta está correta.



Questão 8

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

A edição de vídeo digital apresenta essa característica fundamental, a facilidade de o editor ter total liberdade de arranjar os frames ao longo do tempo do vídeo sem se preocupar com a alteração da ordem desses trechos durante o processo.

Como é chamado esse estilo de edição?

- a. **Animatic**
- b. **Edição de vídeo linear.**
- c. **Motion graphics.**

>

- d. **Edição de vídeo não linear.** 
- e. **Composição de vídeo.**

Sua resposta está correta.



Questão 9

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

A realidade aumentada, ou RA, trouxe facilidades para diversas áreas de trabalho, como o seu uso em treinamentos na indústria ou no suporte a médicos em procedimentos cirúrgicos.

A respeito desse contexto, assinale a única alternativa correta.

- a. Embora próximas, não há como integrar elementos da RA com a realidade virtual.
- b. A RA surgiu em 2016, com a criação do jogo para celular Pokémon Go

>

- c. **A RA é o nome dado para projeções de vídeos manipulados digitalmente.**
- d. **A principal característica da RA é a imersão do usuário em um ambiente 100% digital.**
- e. **A RA pode ser usada para facilitar o aprendizado de conceitos no ambiente escolar.**



4

Sua resposta está correta.



Questão 10

Correto Atingiu 1,50 de 1,50

4

Para o desenvolvimento dos jogos digitais, as animações em 2D se tornaram fundamentais. Elas fazem parte da Concept Art, uma das etapas processuais que definem a estética gráfica de um jogo.

Sobre essa etapa, marque a alternativa correta.:

- a. **Nessa etapa, a equipe de criação é responsável pela programação dos movimentos dos desenhos feitos e definidos anteriormente.**
- b. **Essa é a etapa em que a equipe de criação define o nível de qualidade e estética visual da arte gráfica, além dos movimentos e das atuações que os personagens e cenários terão**

>

- c. É a etapa em que a equipe de criação finaliza as ilustrações que irão compor os principais elementos do jogo.
- d. Essa é a etapa mais importante do desenvolvimento de jogos. É nela que o escopo do jogo, os personagens, etc., são definidos.
- e. Essa é a etapa em que o público-alvo é definido, assim como as estratégias de marketing que serão utilizadas para o lançamento de um jogo.

4

Sua resposta está correta.

◀ AAD/M2

Seguir para...

Contexto em jogos ►

>