



Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL

Curso de Ciência da Computação

Disciplina: Modelagem de Jogos Digitais

Semestre Letivo: 2018-2

Professor: Charbel Szymanski

Campus de Tubarão

Carga Horária: 60 horas/aula

E-mail: charbel@evoluma.com

Nome do(a) aluno(a):

Giago Beling

8,5
9

AVALIAÇÃO ESCRITA – 03/10/2018

- 1) Explique uma vantagem de se enquadrar um jogo digital em um gênero específico. (1,0 ponto)
- 2) Os jogos digitais podem ser caracterizados em diferentes aspectos. Cite e explique os 4 aspectos em relação aos quais um jogo digital pode ter suas características descritas, conforme apresentado em sala de aula. (3,0 pontos)
- 3) Explique 4 finalidades para jogos digitais, conforme visto em sala de aula. (2,0 pontos)
- 4) Explique 4 papéis que podem ser desempenhados em uma equipe de criação/publicação de um jogo digital, conforme visto em sala de aula. (2,0 pontos)
- 5) Qual o principal problema encontrado nos jogos digitais educacionais em geral? (1,0 ponto)
- 6) Explique 2 características importantes em jogos digitais educacionais para que os mesmos sejam eficientes no sentido de promover o aprendizado. (1,0 ponto)

1) Gêneros definem o público/mercado ao qual o jogo se destina, muitas vezes restringem o processo criativo, mas a vantagem de enquadrá-lo a um gênero seria a "garantia" de que todos os gêneros possuem vários entusiastas, diferentes aplicações no mundo real, fontes de financiamento e orçamentos de marketing. Ex: é esperado que um jogo de esportes tenha mais entusiastas do que um de estratégia. Até porque futebol por exemplo é muito popular e um jogo simulando este esporte possui grandes chances de êxito.

2) Jogador → não somente a quantidade quantos players podem jogar simultaneamente?

Desafio → quais os obstáculos no caminho?

Regras → como o jogador afeta o mundo? Qual a visão do jogador?

Quem ou o que é o jogador?

Objetivo → Como o jogador alcançará o objetivo? O que ele deve fazer para vencer?

- 3) • Treinamento através do gênero de Simulação, onde:
- Motora → treinar certa atividade para fins profissionais.
 - Incentivar o usuário a crescer com base em recursos limitados.
 - Educacional → aprendizado através de diversão.
 - Entretenimento → a mais comum

7,5

4) Em uma equipe:

- Designer conceitual → esboçar o conceito do game utilizando storyboard.
- Produtor de áudio → responsável por efeitos sonoros e vozes dos personagens, Sincronização e outros.
- Programador → faz a animação dos personagens, implementa algoritmos, física do jogo e sincroniza as ações do game.
- Designer → normalmente responsável pelas histórias nos jogos, não se limita apenas ~~as artes gráficas~~, criando diálogos, tutoriais e documentando as cenas.

7,5

5) Em geral os jogos educacionais não costumam ser divertidos e focar no entretenimento. Foca-se demasiadamente no objetivo a ser aprendido, algo que acaba influenciando no insucesso dos mesmos, os tornando chatos / entediantes.

6) Para promover ~~o~~ o aprendizado nos jogos deve-se encontrar uma forma de alinhar diversão e entretenimento ao objetivo a ser aprendido pelo usuário. No caso de memorizar uma atividade motora, o jogo pode influenciar o usuário a realizar movimentos, Como Kinect ou Nintendo Wii.

- Focar entretenimento / ser divertido
- Estar alinhado ao que se deseja ensinar

faltou explicar melhor
uma segunda característica

8,5