

Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL

Curso de Ciência da Computação

Disciplina: Modelagem de Jogos Digitais

Semestre Letivo: 2017-B Professor: Charbel Szymanski

Campus de Tubarão Carga Horária: 60 horas/aula

E-mail: charbel@evoluma.com

Nome do(a) aluno(a): 10hento Ahner Bento

## AVALIAÇÃO ESCRITA - 20/09/2017

- Explique por que pode ser um problema focar demasiadamente no gênero de um jogo digital durante o desenvolvimento do mesmo. (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)
- Explique os 4 principais papéis desempenhados por empresas ou desenvolvedores independentes no mercado de games. (2,0 pontos)
- Explique uma das formas em que os jogos digitais podem ser utilizados para aprendizagem motora. (2,0 pontos)
- Explique 2 características importantes em jogos digitais educacionais para que os mesmos sejam eficientes no sentido de promover o aprendizado. (2,0 pontos)

DOS 50005 EDUCACONOIS, tem-58: \* NAO HAVEN um pow mneto no aprie 10 zaw, Pois Pope OCASIONAN UM JN. VCESSO NA VENDA DO 3000. O JUDICADO: FUCONANAN un meiu-te no extre A versão e A APNEND ZAJem. \* Definin un of in, ou sesa, o que Medmente pesesa-si en NAM AD USUANO, A fin de que 2 jour NA Compina com A find dade NA find foi (1:006. Ex. se você en a un pro de domino com As places of himselo, a sojo acara pois prenecato se estrutura do abjeto dos conhecimento ensinan a lójica no pominó ao suvés ne refere à estrutura do abjeto dos conhecimentos nespostas => ensinan a Lógica no dominó ao Juvés ne eusinan sobre as placas de thânsito.

(5) Denthes as caractinslins essencias

DNO Desembly, ento de um Jogo ogital um Foco Demas, Apondo seveno do mesmo pode provocan uma Ruptura com os tenmos estabelecidos no escopo do projeto. Com Jose O Game Deixa de Possun uma sénire de canadisticax até então "mometidas" PANA ANANTIN O SEU GÊNERO, OU SESA, O TIPO NA QUAL É MEPHESENTADO.

20 05 qualno as aspectos de gran jogo são: 3 apris resempenhados pon emphesas: \* Joyadones: Define a principal canatteristics | \* Deservolverons: A neal chiadona ab joyo, do jogo, ou sesa, a Jutentace nesponsavel pela Comunicação com o usuáno. Neste ponto SÃO

Offiniales questoes como campo de Visão (1º Pesson, 3º Pesson etc.), modas de jojo.

( single-player, multi-player ctc.), entre outros.

\* objetivos: MelaCionADO à Finaldade do jojo, ou sega, o motivo NA qual o usumo esta 50 mils. Ex: NO 500 SUPEN MANO Wohld o 00 set NO é SALVAN A PHINCESA.

\* DesAtios: SAU OS obstáculas enfrentados pelo. USUAND DAMA ALANÇAM SEUS OBSETINOS, COMO @ DENTRE AS FORMAS DE USO, OS SOJOS DIJITAS, fases, Nivers, Jumyos A Dennotan Ctac

\* Meynas: SAD os limites estabelecidos AO USUANO, DU SESA, O que porce ou NAD fazen Ex. Aljumas nejnas do jos supen Minio World.

- 0 JojAdon NÃO CONSEIVE VOAN SEM UMA PEVA;

- D. Japolon Não Poole Peran Dois Vistres 5 multaveamentes;

nelacionpoles AD Game. Deservolver os coelijos-forte

\* Publicadona: Emp. 1250 pos "verden" OU seso, Divolyane expandin o Game.

\* Fabricante: Em CASO de Necessidade de um HANDWANE, É A empnesa nes pousavel pelo Deservation Do mesmo. [x. sony (Playstation).

\*L': Cenciadona: Nesponsavel pela emissas Da licença que penmite a Distabilica do Game. relacionada a algum contento

NA apriendizajem motom, podem sen utilizados ians fins de Jucentuan exencicios fisicos, anble O USUANO ACADA MEAL: ZANDO DEFENONNADOS ctencicios para queima de Calonias eva usuto JOGA. Um 2005 MASONES exemplos on Atvalidade e A Plataforma Kinect.