

① NO desenvolvimento de um jogo digital um foco DEMASIADO no gênero do mesmo pode provocar uma ruptura com os temas estabelecidos no escopo do projeto. Com isso o game deixa de possuir uma série de características até então "prometidas" PARA o usuário o seu gênero, ou seja, o tipo na qual é representado.

② OS quatro aspectos de um jogo são:

* Jogadores: Define a principal característica do jogo, ou seja, a interface responsável pela comunicação com o usuário. Neste ponto são definidas questões como campo de visão (1ª pessoa, 3ª pessoa etc.), modos de jogo (single-player, multi-player etc.), entre outros.

* Objetivos: Relacionado à finalidade do jogo, ou seja, o motivo na qual o usuário está jogando. Ex.: no jogo Super Mario World o objetivo é salvar a princesa. ✓

* Desafios: São os obstáculos enfrentados pelo usuário para alcançar seus objetivos, como fases, níveis, inimigos a derrotar etc. ✓

* Regras: São os limites estabelecidos ao usuário, ou seja, o que pode ou não fazer. Ex.: algumas regras do jogo Super Mario World.
- O jogador não consegue irar sem uma vida;
- O jogador não pode pegar dois itens simultaneamente;
- entre outros. ✓

2,5

③ APÓS desenvolvidos por empresas:

* Desenvolvedora: A real criadora do jogo, ou seja, quem desenvolveu os códigos-fonte relacionados ao game.

* Publishadora: Empresa responsável por "vender", ou seja, divulgar e expandir o game.

* Fabricante: Em caso de necessidade de um hardware, é a empresa responsável pelo desenvolvimento do mesmo. Ex. Sony (Playstation)

* Licenciadora: Responsável pela emissão da licença que permite a distribuição do game. relacionada a algum conteúdo usado no game

④ Dentre as formas de uso, os jogos digitais, na aprendizagem motora, podem ser utilizados para fins de incentivar exercícios físicos, onde o usuário acaba realizando determinadas atividades para queima de calorias enquanto joga. Um dos maiores exemplos da atualidade é a plataforma Kinect. ✓