**Fase I – História dos Games (Ilha da Floresta)**

**OBJETIVAS**

1. Quem foi o criador do jogo "Tennis for Two"?

a) Nolan Bushnell

b) Ted Dabney

c) William Higinbotham

d) Mario

Resposta: c) William Higinbotham

1. Qual foi o primeiro jogo de sucesso lançado pela Atari?

a) Pac-Man

b) Spacewar!

c) Pong!

d) Donkey Kong

Resposta: c) Pong!

1. Em que ano surgiu o jogo "Pac-Man" nos arcades?

a) 1972

b) 1980

c) 1976

d) 1983

Resposta: b) 1980

1. O que são consoles de mesa?

a) Jogos para computador distribuídos por revistas especializadas.

b) Plataformas de jogos portáteis como smartphones e tablets.

c) Máquinas de jogos para uso doméstico conectadas à televisão.

d) Gabinetes verticais utilizados em fliperamas.

Resposta: c) Máquinas de jogos para uso doméstico conectadas à televisão.

1. Qual empresa se tornou a primeira desenvolvedora de videogames com sucesso mundial?

a) Microsoft

b) Atari

c) Nintendo

d) Sony

Resposta: b) Atari

1. O que contribuiu para a popularidade dos consoles portáteis?

a) O lançamento de Tetris no Game Boy.

b) A criação dos gêneros RTS e MMORPG.

c) A evolução dos gráficos rasterizados.

d) A disponibilização de jogos por meio de revistas especializadas.

Resposta: a) O lançamento de Tetris no Game Boy.

1. Quais são alguns dos gêneros originais que surgiram exclusivamente nos computadores?

a) Luta e corrida.

b) Estratégia em tempo real e tiro em primeira pessoa.

c) Plataforma e quebra-cabeça.

d) RPG e ação.

Resposta: b) Estratégia em tempo real e tiro em primeira pessoa.

1. Quem foi o criador do jogo "Colossal Cave"?

a) Ted Dabney

b) William Higinbotham

c) Nolan Bushnell

d) Não é mencionado no texto.

Resposta: d) Não é mencionado no texto.

1. O que foi Spacewar! (1962), criado por estudantes do MIT?

a) Um jogo de corrida com gráficos vetoriais.

b) Um jogo de tênis de mesa desenvolvido por cientistas.

c) Um jogo de nave espacial com defesa contra asteroides.

d) O primeiro RPG de computador com interface gráfica.

Resposta: c) Um jogo de nave espacial com defesa contra asteroides.

1. Por que é importante aprender a história dos jogos?

a) Para antecipar eventuais crises no mercado de jogos.

b) Para desenvolver habilidades de programação em computadores.

c) Para se tornar um jogador profissional de e-sports.

d) Não é mencionado no texto.

Resposta: a) Para antecipar eventuais crises no mercado de jogos.

**DISSERTATIVAS**

1. Quais foram os primeiros jogos desenvolvidos e quem os criou? Explique como esses jogos contribuíram para o surgimento do mercado de videogames.
2. Descreva o surgimento da Atari e a importância do jogo "Pong!" para a consolidação da empresa no mercado de videogames.
3. Explique o papel dos arcades na história dos jogos e mencione alguns personagens icônicos que surgiram nessa época.
4. Como os consoles de mesa competiram com os fliperamas e acabaram superando-os em popularidade? Quais foram as principais características desses consoles?
5. Aborde a evolução dos consoles portáteis, desde os primeiros dispositivos até os sistemas híbridos, como o Nintendo Switch. Como esses consoles influenciaram o mercado de jogos?
6. Discorra sobre a importância dos jogos de computador no desenvolvimento de gêneros originais, como RTS, MMORPG e FPS. Cite alguns exemplos de jogos representativos desses gêneros.
7. Por que é relevante estudar a história dos jogos? Apresente argumentos sobre como esse conhecimento pode ser aplicado para compreender o mercado, prever tendências e antecipar crises.
8. Destaque os desafios enfrentados pelos primeiros desenvolvedores de jogos para PC, que criavam jogos de texto e distribuíam por meio de revistas especializadas. Como esses desafios influenciaram o mercado de jogos para computador?
9. Compare a importância dos consoles de mesa com os consoles portáteis na indústria de jogos. Quais foram as principais empresas que dominaram esses segmentos?
10. Comente sobre a evolução dos gráficos nos jogos, desde os vetoriais utilizados em "Spacewar!" até o pixel art dos arcades. Como essa evolução afetou a experiência dos jogadores e o desenvolvimento de jogos ao longo do tempo?

**PRÁTICA**

Atividade Prática: Linha do Tempo Interativa da História dos Games

Objetivo: O objetivo desta atividade é permitir que os estudantes criem uma linha do tempo interativa da história dos games, destacando os principais marcos e eventos mencionados no conteúdo "Fase I - História dos Games (Ilha da Floresta)".

Materiais necessários:

* Papel pardo ou cartolina
* Canetas coloridas
* Recursos tecnológicos (opcional, para uma versão digital da atividade)

Instruções:

1. Divida os alunos em grupos de 3 a 5 pessoas.
2. Cada grupo receberá uma folha de papel pardo ou cartolina para criar sua linha do tempo. Se preferirem, podem utilizar recursos tecnológicos para fazer uma versão digital da linha do tempo.
3. Os alunos devem utilizar as informações das páginas 1 a 7 do conteúdo para identificar e destacar os principais eventos da história dos games. Cada grupo deverá se concentrar em uma parte específica do conteúdo, por exemplo:
   * Grupo 1: Os primeiros jogos e a criação do Tennis for Two e Spacewar!
   * Grupo 2: O surgimento da Atari e o jogo Pong!
   * Grupo 3: A era dos arcades e os personagens icônicos como Pac-Man, Donkey Kong e Mario.
   * Grupo 4: O desenvolvimento dos consoles de mesa e as principais empresas do mercado.
   * Grupo 5: A evolução dos consoles portáteis e os desafios enfrentados pelo mercado de jogos para PC.
4. Cada grupo deve fazer uma pesquisa adicional para enriquecer sua linha do tempo com imagens, datas específicas e outros detalhes relevantes.
5. Após criarem a linha do tempo, os grupos devem apresentar suas descobertas para a turma, explicando a importância de cada evento e como ele contribuiu para a evolução da indústria de jogos.
6. Encoraje a interação e discussão entre os grupos durante as apresentações para que os alunos possam aprender uns com os outros e obter uma visão completa da história dos games.
7. No final da atividade, o professor pode incentivar a reflexão sobre a importância de conhecer a história dos games e como esse conhecimento pode ser aplicado em projetos futuros na área de desenvolvimento de jogos.

Nota: Essa atividade prática é uma oportunidade para os alunos se envolverem de forma mais dinâmica e criativa com o conteúdo da história dos games, ao mesmo tempo em que estimula a colaboração e o pensamento crítico. Além disso, a criação da linha do tempo ajuda a visualizar a progressão dos eventos ao longo do tempo e a compreender melhor a evolução da indústria de jogos.

**Fase II – Indústria dos Jogos (Ilha da Fábrica)**

**OBJETIVAS**

1. Qual profissional é responsável por criar os códigos que permitem que os gráficos sejam exibidos na tela e programar a inteligência artificial dos inimigos em um jogo?

a) Artista conceitual

b) Modelador 3D

c) Programador

d) Designer de níveis

1. Quem é o profissional responsável por criar as trilhas sonoras e músicas que dão vida ao jogo?

a) Compositor

b) Artista técnico

c) Designer de script

d) Gerente de produto

1. Qual a função do testador na indústria de jogos?

a) Criar animações e cutscenes

b) Criar efeitos visuais usando sistemas de partículas

c) Criar ideias e mecânicas do jogo

d) Encontrar erros e garantir a integridade do produto final

1. Qual das seguintes opções não representa uma das funções do designer especializado?

a) Designer de níveis

b) Designer de sistemas

c) Designer de combate

d) Designer de animações

1. O que faz o redator na indústria dos jogos?

a) Gerencia cronogramas e orçamentos

b) Escreve diálogos e organiza a história do jogo

c) Cria trilhas sonoras e efeitos sonoros

d) Cria esculturas tridimensionais de elementos do jogo

1. Qual profissão na indústria de jogos é responsável por pintar os modelos 3D, criando efeitos de luz e sombra?

a) Artista conceitual

b) Modelador 3D

c) Artista de storyboard

d) Artista de textura

1. Qual profissional é responsável por criar os efeitos sonoros do jogo, como tiros, explosões e passos?

a) Compositor

b) Designer de som

c) Programador

d) Diretor de criação

1. Qual é o papel do produtor na indústria de jogos?

a) Criar ideias e personagens para o jogo

b) Programar os controles que possibilitam a interação com o jogo

c) Gerenciar cronogramas, orçamentos e contratações

d) Ilustrar as ambientações e cenários do jogo

1. Quem é o profissional responsável por ilustrar as cutscenes do jogo em forma de histórias em quadrinhos?

a) Artista conceitual

b) Modelador 3D

c) Artista de storyboard

d) Designer de níveis

1. Além dos profissionais ativos no projeto, quais outras funções são importantes para a indústria de jogos?

a) Gerente de Produto e Gerente de Criação

b) Programador e Modelador 3D

c) Compositor e Designer de Som

d) Diretor de criação e Produtor

**DISSERTATIVAS**

1. Como o mercado de jogos tem se expandido ao longo dos anos? Cite uma estatística recente que demonstre o crescimento do setor.
2. Explique a importância do trabalho altamente especializado na criação de jogos e como a divisão em diferentes departamentos e funções contribui para o sucesso de cada projeto.
3. Descreva as principais responsabilidades de um programador na indústria de jogos, mencionando as linguagens de programação comuns que eles utilizam.
4. Quais são as diferentes funções exercidas por profissionais de arte em um projeto de desenvolvimento de jogos? Explique como cada um deles contribui para a concepção visual do jogo.
5. Qual é o papel do designer na indústria de jogos? Dê exemplos de algumas das tarefas específicas que podem ser atribuídas a diferentes tipos de designers.
6. Explique a importância dos testadores na indústria de jogos e como seu trabalho ajuda a garantir a qualidade e integridade dos jogos antes do lançamento.
7. Quais são as funções do compositor e do designer de som em um projeto de desenvolvimento de jogos? Como suas criações contribuem para a experiência do jogador?
8. Qual é a função do redator na indústria de jogos e quando esse profissional é geralmente contratado durante o projeto?
9. Descreva o papel do produtor na criação de jogos, destacando suas responsabilidades em relação à equipe e à gestão do projeto.
10. Além das funções já mencionadas, cite algumas outras profissões importantes na indústria de jogos e explique como elas contribuem para que o jogo seja entregue ao consumidor final.

**PRÁTICA**

Atividade prática: Explorando as Profissões na Indústria de Jogos

Objetivo: Conhecer e entender as diferentes profissões envolvidas na indústria de jogos, bem como suas responsabilidades e contribuições para o desenvolvimento de um jogo.

Instruções:

1. Divida os participantes em grupos e forneça a cada grupo uma cópia das páginas 10 a 18, que descrevem as diferentes profissões na indústria de jogos.
2. Cada grupo deverá escolher uma profissão específica relacionada ao desenvolvimento de jogos, como "Programador", "Artista conceitual", "Designer de níveis", etc.
3. Os grupos devem pesquisar a profissão atribuída a eles, compreendendo suas principais responsabilidades, habilidades necessárias e como essa profissão contribui para o processo de desenvolvimento de jogos.
4. Cada grupo deve preparar uma apresentação sobre a profissão escolhida, incluindo: a. Uma descrição da profissão e seu papel na indústria de jogos. b. Exemplos de projetos ou jogos famosos em que essa profissão desempenhou um papel importante. c. As habilidades e competências necessárias para se tornar um profissional bem-sucedido nessa área. d. Desafios e recompensas associados a essa profissão. e. Como essa profissão contribui para a criação de experiências de jogos envolventes e inovadoras.
5. Após a preparação das apresentações, cada grupo deve compartilhar suas descobertas com o restante da classe. Encoraje a interação entre os grupos, permitindo que façam perguntas e compartilhem suas impressões sobre as diferentes profissões.
6. Como atividade complementar, peça aos participantes que imaginem um jogo fictício e elaborem uma equipe de desenvolvimento composta por profissionais de diferentes áreas, usando as profissões apresentadas durante a atividade. Eles devem explicar por que cada profissional é importante para o projeto e como suas habilidades contribuiriam para o sucesso do jogo.
7. Ao final da atividade, promova uma discussão em grupo sobre as diferentes profissões na indústria de jogos e a importância de uma equipe diversificada e especializada para criar jogos de qualidade.

Observação: Essa atividade pode ser adaptada de acordo com o nível de conhecimento e a faixa etária dos participantes, podendo ser utilizada em escolas, cursos de desenvolvimento de jogos ou como parte de eventos relacionados à indústria de jogos.

**Fase III – Gêneros de Jogos (Ilha da Biblioteca).**

**OBJETIVAS**

1. Qual gênero de jogo possui ênfase na coleção de itens, resolução de quebra-cabeças e objetivos baseados em longas histórias?

a) Ação/Aventura

b) Simulação de Vida

c) Estratégia em tempo real (RTS)

d) Tiro em Primeira Pessoa

1. Em qual subgênero de Ação, os jogadores enfrentam ondas de inimigos com aumento da dificuldade, utilizando os punhos ou armas brancas para derrotar os adversários?

a) Ação/Aventura

b) Furtividade

c) Luta

d) Tiro em Primeira Pessoa

1. O subgênero "Shoot'em Up" é caracterizado por:

a) Resolução de quebra-cabeças em ambiente de terror.

b) Atirar projéteis em inimigos enquanto se esquiva de perigos.

c) Construção e expansão de alguma locação enquanto lidam com escassez de recursos.

d) Jogo de competições atléticas, como futebol ou basquete.

1. Jogos que possuem foco em coleta de itens, resolução de quebra-cabeças e gestão de inventário pertencem ao gênero:

a) Simulação de Veículos

b) Construção/Gerenciamento

c) Horror de Sobrevivência

d) Aventura

1. O gênero emergente "Auto Battler" caracteriza-se por:

a) Resolver conflitos através de pensamento calculado sobre cada ação.

b) Explorar masmorras geradas proceduralmente com morte permanente do personagem.

c) Jogo de tiro ou combate onde muitos jogadores se enfrentam em um mapa colossal.

d) Escolha de heróis e seu posicionamento em um tabuleiro para enfrentar outros jogadores em rodadas.

1. Qual dos seguintes gêneros possui a câmera que simula a visão do personagem?

a) Simulação de Vida

b) Tiro em Primeira Pessoa

c) Estratégia em tempo real (RTS)

d) Rítmico

1. Jogos em que os jogadores pilotam aeronaves pelo prazer de voar ou pelo combate militar pertencem ao gênero:

a) Simulação de Veículos

b) Horror de Sobrevivência

c) Estratégia em tempo real (RTS)

d) Vôo

1. Gênero de jogo que consiste em competições atléticas, como esportes de futebol ou basquete:

a) Estratégia em tempo real (RTS)

b) Ação/Aventura

c) Sobrevivência

d) Esportes

1. Jogos que possuem foco em evitar ser visto por inimigos ao invés de lutar com eles pertencem ao gênero:

a) Ação Arcade

b) Estratégia em tempo real (RTS)

c) Furtividade

d) Shoot 'em Up

1. O gênero de jogo "Party/Festa" é projetado para:

a) Jogadores simularem a direção/pilotagem de um veículo da forma mais realista possível.

b) Resolver conflitos através de pensamento calculado sobre cada ação.

c) Múltiplos jogadores e consistir em diversos mini-jogos.

d) Coletar itens melhores a cada partida para melhorar seu arsenal e equipamentos.

**DISSERTATIVAS**

1. Explique o que são os jogos de ação e quais são as características que os diferenciam de outros gêneros de jogos.
2. Descreva o subgênero "Ação/Aventura" e explique quais são os elementos que o tornam único em relação aos demais subgêneros de ação.
3. Comente sobre a importância dos reflexos rápidos e da coordenação das mãos e olhos nos jogos de ação, e como essas habilidades são relevantes para o sucesso do jogador.
4. Cite exemplos de jogos pertencentes ao subgênero "Ação Arcade" e explique por que esse tipo de jogo é conhecido por seu gameplay de reflexos e pontuação.
5. Aborde o gênero de jogo "Plataforma" e discorra sobre sua popularidade nas antigas plataformas de videogames, como o Nintendinho (NES) e o Super Nintendo.
6. Detalhe o subgênero "Furtividade" e explique por que a ênfase em evitar ser visto por inimigos ao invés de lutar com eles é comum em jogos de espionagem.
7. Descreva o gênero "Luta" e explique a importância dos combos e dos esquemas complexos de botões nos controles dos jogos de luta.
8. Comente sobre o subgênero "Beat ‘em Up / Hack’ n Slash" e explique como os jogadores enfrentam ondas de inimigos com aumento da dificuldade utilizando os punhos ou armas brancas.
9. Descreva o gênero "Shooter" e explique as características que tornam esse gênero distinto dos demais jogos de ação.
10. Comente sobre o subgênero "Tiro em Primeira Pessoa" e explique como a câmera que simula a visão do personagem afeta a experiência do jogador nesse tipo de jogo.

**PRÁTICA**

Atividade Prática: Pesquisando Jogos e Classificando os Gêneros

Objetivo: O objetivo desta atividade é ajudar os alunos a compreender os diferentes gêneros de jogos e seus subgêneros, além de desenvolver a capacidade de pesquisar e identificar jogos que se enquadrem em cada categoria.

Materiais necessários: Acesso à internet, papel, lápis/caneta.

Instruções:

Passo 1: Explique aos alunos os conceitos básicos dos gêneros de jogos, incluindo a definição de "ação" como um gênero principal que requer coordenação das mãos e dos olhos, além de reflexos rápidos.

Passo 2: Divida a turma em grupos de 2 ou 3 alunos.

Passo 3: Cada grupo deverá pesquisar e encontrar jogos que se enquadrem em cada um dos gêneros mencionados nas páginas 20 a 33 do conteúdo "Gêneros de Jogos". Eles podem usar a internet ou outras fontes para realizar a pesquisa.

Passo 4: Os grupos devem listar os jogos que encontraram para cada gênero e subgênero, juntamente com uma breve descrição de suas características principais.

Passo 5: Em seguida, os grupos devem compartilhar suas listas e descrições com a turma, explicando por que consideraram esses jogos como exemplos dos gêneros correspondentes.

Passo 6: Como atividade extra, peça aos grupos para elaborarem uma breve análise comparativa entre dois jogos de gêneros diferentes, destacando suas semelhanças e diferenças em termos de jogabilidade e mecânicas.

Passo 7: Para finalizar, promova uma discussão em sala de aula sobre os gêneros de jogos e os exemplos apresentados pelos grupos. Incentive os alunos a compartilhar suas opiniões sobre os diferentes estilos de jogos e como eles podem influenciar a experiência do jogador.

Essa atividade prática incentiva os alunos a pesquisarem e explorarem diferentes jogos para identificar os gêneros e subgêneros em ação na indústria de jogos. Além disso, ao comparar e analisar jogos de diferentes gêneros, os alunos poderão aprofundar sua compreensão sobre as características distintas de cada estilo de jogo.

**Fase IV – Criação da História (Ilha do Egito)**

**OBJETIVAS**

1. Qual é a trama central que está presente na maioria das narrativas?

a) Ação heróica e lutas épicas.

b) Romances e relacionamentos amorosos.

c) A busca do herói por um objeto mágico.

d) O desejo do herói, o surgimento de problemas e a conquista do desejo.

1. Segundo a jornada do herói, em que passo o personagem enfrenta a maior das provações e é testado em todos os conhecimentos adquiridos?

a) Passo I - O mundo comum.

b) Passo IV - Encontro com o Mentor.

c) Passo VI - Provas, Aliados e Inimigos.

d) Passo VIII - A provação.

1. Qual é a função do mentor na jornada do herói?

a) Dar ao herói o que é necessário para enfrentar o desafio proposto.

b) Trazer problemas adicionais para o herói.

c) Ser o vilão da história.

d) Ser a recompensa final do herói.

1. Qual dos seguintes pilares é importante ao criar uma história?

a) Mecânicas de jogo, Gráficos e Música.

b) Personagens, Missões Secundárias e Poderes Especiais.

c) Personagens, Atividades e Mundo.

d) Objetivos, Conflitos e Finais Diferentes.

1. Por que é importante criar um plano de fundo para o universo onde a história se passa?

a) Para dar mais importância aos personagens principais.

b) Para desenvolver ideias coerentes para a trama.

c) Para criar cidades e povos fictícios.

d) Para tornar o mundo mais misterioso.

1. Qual é a dica de ouro para encerrar uma história?

a) Deixar pontos de trama pendentes para uma sequência.

b) Encerrar abruptamente sem conclusão.

c) Introduzir novos personagens no final.

d) Incluir mais batalhas e desafios após o fim da história.

1. Segundo a jornada do herói, em que passo o personagem se encontra em sua vida cotidiana monótona?

a) Passo I - O mundo comum.

b) Passo II - O chamado à aventura.

c) Passo IV - Encontro com o Mentor.

d) Passo X - O caminho de volta.

1. Quais são os três pilares importantes ao criar uma história?

a) Mundos, Cenários e Objetivos.

b) Personagens, Missões e Desafios.

c) Personagens, Atividades e Mundo.

d) Estruturas, Narrativas e Conclusões.

1. Qual é o ponto mais alto da história, onde o vilão ressurge das cinzas para uma nova batalha?

a) Passo III - A recusa do chamado.

b) Passo VII - A aproximação da caverna secreta.

c) Passo IX - A ressureição.

d) Passo XI - A provação.

1. Como a jornada do herói pode ser comparada?

a) Com uma batalha épica entre o bem e o mal.

b) Com um ciclo de crescimento pessoal e transformação do herói.

c) Com uma busca pelo tesouro escondido.

d) Com uma série de desafios que testam a coragem do herói.

**DISSERTATIVAS**

1. Explique a trama central que é comum na maioria das narrativas, conforme descrito no texto.
2. Como é definida a jornada do herói e qual sua importância na escrita de narrativas?
3. Descreva o passo "O mundo comum" da jornada do herói, e dê exemplos de personagens que se encontram nessa situação.
4. O que acontece no passo "A recusa do chamado" da jornada do herói e como isso afeta o protagonista?
5. Qual é a importância do mentor na jornada do herói e como ele auxilia o herói a enfrentar o desafio proposto?
6. Explique o passo "A provação" da jornada do herói e como ele representa a transformação do personagem.
7. Descreva o passo "A aproximação da caverna secreta" e sua importância na história, exemplificando com personagens.
8. O que é o "caminho de volta" na jornada do herói e o que pode ser reflexionado nesse momento da narrativa?
9. Discorra sobre o papel da "ressureição" na jornada do herói e como isso cria um ponto alto na história.
10. Quais são os três pilares importantes ao criar uma história, conforme mencionado no texto? Explique a importância de cada um deles.

**PRÁTICA**

Atividade Prática:

Objetivo: Os alunos serão convidados a criar sua própria história seguindo os passos da jornada do herói apresentados no texto, com ênfase na criação de um mundo único para a narrativa.

Duração: Duas aulas (ou mais, dependendo da complexidade da história e da criatividade dos alunos).

Materiais Necessários:

* Papel ou caderno para anotações;
* Canetas ou lápis;
* Acesso a um computador com recursos para pesquisas (opcional).

Passo 1: Introdução (10 minutos) O professor explicará o conteúdo abordado na Fase IV – Criação da História, destacando os elementos essenciais da jornada do herói e a importância de criar um mundo único para a narrativa.

Passo 2: Apresentação de exemplos (15 minutos) O professor apresentará exemplos conhecidos de narrativas que seguem a jornada do herói, como a história de Harry Potter. Isso ajudará os alunos a entenderem melhor a aplicação dos conceitos teóricos.

Passo 3: Divisão em grupos (5 minutos) Os alunos serão divididos em grupos de quatro ou cinco pessoas, dependendo do tamanho da turma.

Passo 4: Criação do mundo (30 minutos) Cada grupo deverá criar o cenário em que a história ocorrerá. Eles devem pensar em detalhes como localização geográfica, clima, sociedade, cultura, economia, personagens principais, e quaisquer elementos fantásticos ou mágicos, se desejarem. Os alunos podem fazer pesquisas para obter inspiração e informações relevantes.

Passo 5: Desenvolvimento da história (60 minutos) Com o mundo criado, os grupos começarão a desenvolver suas histórias. Eles devem seguir os passos da jornada do herói e aplicar a trama central apresentada no texto. Cada passo da jornada deve ser adaptado à realidade do mundo criado pelo grupo.

Passo 6: Apresentação das histórias (30 minutos) Após o tempo de desenvolvimento, cada grupo apresentará sua história para a classe. Eles podem usar diferentes recursos, como narração oral, apresentações de slides, desenhos, maquetes, ou qualquer outra forma criativa para compartilhar sua narrativa.

Passo 7: Discussão e Feedback (20 minutos) Após cada apresentação, haverá uma breve sessão de discussão e feedback entre os grupos e o professor. Os outros alunos poderão fazer perguntas, comentar sobre os elementos da história e oferecer sugestões para melhorias.

Passo 8: Reflexão individual (10 minutos) Ao final da atividade, cada aluno fará uma reflexão individual sobre o processo de criação da história, o desenvolvimento do mundo, e a aplicação dos elementos da jornada do herói.

Dica Extra (opcional): Se o tempo permitir, os grupos podem ter mais tempo para refinar suas histórias e apresentá-las de forma mais elaborada, como produzindo pequenos vídeos, dramatizações ou até mesmo escrevendo contos baseados nas narrativas criadas.

O objetivo dessa atividade é estimular a criatividade dos alunos, desenvolver suas habilidades de escrita e narrativa, e proporcionar uma experiência prática na criação de histórias ricas e envolventes.

**Fase V – Mecânicas.**

**OBJETIVAS**

1. O que são mecânicas em um jogo?

a) O cenário onde a história se desenrola.

b) Os sistemas de gameplay usados para jogar um jogo.

c) As escolhas morais que o jogador deve fazer.

d) As características físicas dos personagens principais.

1. Qual dos seguintes NÃO é um tipo de mecânica?

a) Quebra-cabeças.

b) Perigos (Hazards).

c) Suportes (Supports).

d) Personagens não-jogáveis.

1. Qual dos seguintes é um exemplo clássico de mecânica?

a) Portas que se abrem com um enigma a ser resolvido.

b) Todas as alternativas estão corretas.

c) Diálogos com NPCs (personagens não-jogáveis).

d) Escolha de um caminho para seguir no jogo.

1. O que são perigos (Hazards) em um jogo?

a) Elementos do cenário que o jogador pode utilizar a seu favor.

b) Mecânicas que ajudam o jogador a progredir na história.

c) Elementos do jogo que tentam matar o jogador.

d) Personagens controlados pelo computador.

1. Por que é importante evitar perigos de morte instantânea nos jogos?

a) Porque eles podem tornar o jogo muito fácil.

b) Porque eles tornam a experiência mais emocionante para o jogador.

c) Porque eles podem ser injustos e frustantes para o jogador.

d) Porque eles são a principal mecânica dos jogos de ação.

1. O que são suportes (Supports) em um jogo?

a) Personagens secundários que auxiliam o jogador na jornada.

b) Mecânicas que criam desafios para o jogador superar.

c) Elementos estáticos do cenário que ajudam a dar vida e realidade ao ambiente.

d) Itens que o jogador pode coletar para melhorar seus atributos.

1. Como o designer de jogos define quebra-cabeças (Puzzles)?

a) Desafios que não possuem uma resposta certa.

b) Objetivos secundários opcionais para o jogador completar.

c) Desafios que oferecem uma recompensa por serem resolvidos.

d) Objetos que o jogador precisa encontrar para avançar na história.

1. Qual é o objetivo do quebra-cabeça em um jogo?

a) Impedir que o jogador progrida na história.

b) Desafiar o jogador e oferecer uma recompensa por ser resolvido.

c) Fazer com que o jogador se perca no cenário.

d) Introduzir elementos de terror e suspense no jogo.

1. O que deve ser oferecido ao jogador ao criar um quebra-cabeça em um jogo?

a) Uma recompensa pela sua resolução e a tarefa a ser realizada.

b) Um enigma complexo e difícil de ser resolvido.

c) Múltiplos caminhos para evitar o quebra-cabeça.

d) Um cenário confuso e cheio de obstáculos.

1. Qual é a importância de fornecer dicas visuais e sonoras ao jogador ao criar quebra-cabeças?

a) Para distrair o jogador e tornar o jogo mais desafiador.

b) Para indicar que o quebra-cabeça está quebrado e precisa ser consertado.

c) Para ajudar o jogador a saber que a peça do quebra-cabeça foi movida.

d) Para criar um ambiente assustador e tenso no jogo.

**DISSERTATIVAS**

1. Explique o que são mecânicas em jogos e qual é a sua função no gameplay.
2. Quais são os quatro tipos de mecânicas utilizadas pelos designers de videogames? Dê exemplos de cada tipo.
3. Descreva o que são plataformas como uma mecânica clássica em jogos. Cite diferentes estilos de plataformas e como elas desafiam os jogadores.
4. Por que as portas podem ser mecânicas problemáticas em jogos? Quais são as questões que os designers precisam considerar ao implementar portas em um jogo?
5. Quais são os pontos importantes a se atentar ao adicionar interruptores e alavancas como mecânicas em um jogo? Como garantir que esses elementos sejam facilmente compreendidos pelo jogador?
6. O que são perigos (Hazards) em jogos e como eles se diferenciam de inimigos? Como os perigos são projetados para parecer visualmente perigosos?
7. Por que os perigos de morte instantânea são considerados injustos com o jogador? Qual é a importância de fazer o jogador sentir que a morte foi sua culpa e não do designer?
8. Explique como os designers podem criar perigos que dependem do timing do jogador para atravessar. Quais são as estratégias para tornar esses desafios justos e interessantes?
9. Descreva o conceito de suportes (Supports) em jogos. Como essas mecânicas são usadas para dar vida e realidade ao ambiente do jogo?
10. Qual é a definição de quebra-cabeças (Puzzles) no contexto de jogos de videogame? Como os designers podem criar quebra-cabeças desafiadores com uma resposta certa para o jogador resolver?

**Fase VI – Fluxo e Beat Chart.**

**OBJETIVAS**

1. O que é a teoria do Flow?

a) Um conceito de design de nível que busca equilibrar o desafio e a habilidade do jogador.

b) Uma técnica para adicionar novas mecânicas ao jogo de forma progressiva.

c) Um estado de absorção total do jogador na experiência de gameplay.

d) Um gráfico utilizado para mapear a estrutura do jogo e suas progressões.

1. Quando o desafio é maior que a habilidade do jogador, ele pode entrar em:

a) Flow.

b) Frustração e ansiedade.

c) Tédio.

d) Conflito.

1. Qual é o primeiro passo para adicionar novas mecânicas ao jogo?

a) Introduzir um inimigo.

b) Adicionar um perigo.

c) Deixar o jogador se movimentar com desafios simples de movimento.

d) Combinar duas mecânicas.

1. O que são checkpoints em um jogo?

a) Pontos onde o jogador pode descansar e pausar o jogo.

b) Objetos visuais que fornecem dicas para a progressão do jogador.

c) Elementos que podem causar dano ao jogador.

d) Marcadores que indicam que o jogador completou uma tarefa ou desafio.

1. Como os checkpoints invisíveis diferem dos checkpoints visíveis?

a) Os checkpoints invisíveis são mais fáceis de serem percebidos pelo jogador.

b) Os checkpoints invisíveis podem quebrar a imersão do jogo.

c) Os checkpoints invisíveis são mais distantes da realidade do jogo.

d) Os checkpoints invisíveis não oferecem segurança ao jogador.

1. Quais são os quatro tipos de jogadores definidos por Richard Bartle?

a) Realizadores, Exploradores, Desbravadores e Predadores.

b) Conquistadores, Exploradores, Socializadores e Competidores.

c) Realizadores, Exploradores, Socializadores e Predadores.

d) Exploradores, Aventureiros, Socializadores e Estrategistas.

1. O que é o Beat Chart?

a) Um gráfico que representa a progressão de desafio versus habilidade do jogador.

b) Um mapa da estrutura do jogo, indicando a divisão de mecânicas, inimigos e power-ups.

c) Um diagrama que mostra a interação entre os diferentes tipos de jogadores.

d) Uma técnica de gameplay que permite ao jogador alcançar o estado de Flow.

1. Qual é o objetivo do bom design de nível em relação à teoria do Flow?

a) Levar o jogador ao estado de Flow, onde ele fica totalmente energizado e focado.

b) Aumentar o desafio para tornar o jogo mais interessante.

c) Introduzir mecânicas complexas para atrair jogadores experientes.

d) Frustrar o jogador para aumentar a dificuldade do jogo.

1. O que acontece quando a habilidade do jogador é maior que o desafio apresentado no jogo?

a) O jogador entra em Flow.

b) O jogador fica entediado.

c) O jogador enfrenta ansiedade e frustração.

d) O jogador se torna mais focado.

1. Por que é importante conhecer o público-alvo ao criar a progressão de um jogo?

a) Para garantir que o jogo seja desafiador o suficiente para todos os jogadores.

b) Para garantir que o jogo seja fácil e acessível a todos os jogadores.

c) Para personalizar as mecânicas e desafios de acordo com as preferências dos jogadores.

d) Para evitar que os jogadores explorem segredos e easter eggs do jogo.

**DISSERTATIVAS**

1. Explique a teoria do Flow e como ela se relaciona com o design de níveis em jogos.
2. Qual é o papel da progressão da gameplay na busca do estado de Flow para o jogador? Como o designer deve balancear o desafio versus habilidade para alcançar esse estado?
3. Descreva os oito passos sugeridos para adicionar novas mecânicas ao jogo e criar uma progressão adequada para levar o jogador ao estado de Flow.
4. Como inimigos e perigos bem projetados podem contribuir para o Fluxo no jogo? Dê exemplos de como esses elementos podem se complementar.
5. Por que é importante conhecer o público-alvo ao criar a progressão de um jogo? Como a pesquisa de mercado pode auxiliar o designer nesse processo?
6. O que é o gráfico de ritmo (Beat chart)? Como essa ferramenta ajuda o designer a verificar a distribuição adequada de mecânicas, inimigos e power-ups ao longo das fases do jogo?
7. Quais são os elementos contidos no gráfico de ritmo? Explique a importância de cada um desses elementos na estrutura do jogo.
8. Como os checkpoints contribuem para a progressão do jogo e para a experiência do jogador? Quais são as diferenças entre checkpoints visíveis e invisíveis?
9. Cite algumas dicas importantes ao criar checkpoints em um jogo, garantindo que eles cumpram sua função adequadamente.
10. Explique os quatro tipos de jogadores definidos por Richard Bartle e como o conhecimento desses perfis pode auxiliar o designer na programação da progressão do jogo.

**PRÁTICA**

Atividade Prática: Design de Níveis para Alcançar o Estado de Flow

Objetivo: O objetivo desta atividade é que os alunos pratiquem o processo de criação de níveis de jogo para alcançar o estado de flow dos jogadores. Eles irão aplicar os conceitos de Teoria do Flow e Progressão da Gameplay, além de criar um gráfico de ritmo (Beat chart) para visualizar a distribuição de elementos ao longo do jogo.

Instruções:

1. Divida os alunos em grupos, e cada grupo será responsável por criar um nível de jogo que proporcione uma experiência de flow para os jogadores.
2. Cada grupo deverá seguir os seguintes passos para criar o nível:

a) Escolha o tema do jogo e o conceito central do nível (por exemplo, plataforma, labirinto, tiro, etc.).

b) Defina os objetivos do nível e o desafio principal que os jogadores enfrentarão.

c) Utilize os passos sugeridos na página 54 do material de referência para adicionar novas mecânicas ao longo do nível. Certifique-se de equilibrar o desafio e a habilidade do jogador.

d) Projete inimigos, perigos e obstáculos que complementem as mecânicas do jogo e ofereçam desafios interessantes.

e) Crie checkpoints estrategicamente posicionados ao longo do nível, considerando a imersão do jogador.

f) Defina como o jogador pode utilizar as habilidades, equipamentos ou poderes ao longo do nível, seguindo as diretrizes da página 56.

1. Cada grupo deverá criar um gráfico de ritmo (Beat chart) para representar a estrutura do nível, conforme descrito na página 58 do material de referência.
2. Após a criação dos níveis e dos gráficos de ritmo, cada grupo deverá apresentar seu trabalho para a classe, explicando como o nível foi planejado para proporcionar a experiência de flow aos jogadores.
3. Ao final das apresentações, a turma pode discutir as diferentes abordagens e elementos utilizados em cada nível, bem como as estratégias para manter os jogadores engajados e focados.

**Fase VII – Documentação de Design de Jogo.**

**OBJETIVAS**

1. O que é um documento de dez páginas no game design?

a) Uma história de um jogo com apenas dez páginas.

b) Um plano detalhado para a criação de um jogo, contendo informações essenciais.

c) Um resumo do gameplay do jogo em apenas dez páginas.

d) Um documento com dez ideias para novos jogos.

1. Qual é o objetivo da Página 1 do documento de dez páginas?

a) Apresentar os inimigos do jogo.

b) Descrever as mecânicas de gameplay.

c) Introduzir o leitor ao jogo, com informações como título, faixa etária, etc.

d) Fornecer imagens do mundo do jogo.

1. O que é descrito na Página 3 do documento?

a) O resumo da história do jogo.

b) O gameplay e as mecânicas do jogo.

c) Os controles do personagem principal.

d) Detalhes sobre o protagonista do jogo, suas habilidades e história.

1. Na Página 6 do documento, o que deve ser abordado?

a) Os inimigos presentes no jogo.

b) Os elementos que compõem a atmosfera e sensação do jogo.

c) As mecânicas de gameplay específicas do jogo.

d) Os níveis e ambientes do mundo do jogo.

1. O que é tratado na Página 7 do documento de dez páginas?

a) As cutscenes presentes no jogo.

b) As mecânicas de gameplay, incluindo perigos, suportes, quebra-cabeças, power-ups e coletáveis.

c) Os objetivos do jogo.

d) A experiência do jogador durante o jogo.

1. Qual é o objetivo da Página 9 do documento?

a) Descrever a história completa do jogo.

b) Fornecer imagens e rascunhos dos personagens do jogo.

c) Detalhar os inimigos presentes no jogo.

d) Descrever as cutscenes ou diálogos do jogo.

1. O que são cutscenes em um jogo?

a) Itens colecionáveis escondidos nos níveis.

b) Pequenos desafios adicionais para o jogador.

c) Momentos de descanso da gameplay, apresentando mais da história ao jogador.

d) Habilidades especiais do personagem.

1. Qual é o objetivo da Página 10 do documento de dez páginas?

a) Apresentar os bônus de um jogo, como conquistas e troféus.

b) Descrever os power-ups presentes no jogo.

c) Detalhar os controles do jogo.

d) Explicar as mecânicas de progressão do jogo.

1. O que deve conter na Página 5 do documento de dez páginas?

a) A história completa do jogo.

b) Desenhos dos inimigos do jogo.

c) Imagens e rascunhos do mundo do jogo e descrições dos locais e objetivos do jogador.

d) As cutscenes do jogo.

1. Qual a importância do documento de dez páginas no game design?

a) É um resumo do jogo para ser usado na campanha de marketing.

b) Serve apenas como uma referência para a equipe de desenvolvimento.

c) Proporciona uma estrutura concisa e abrangente para transformar o conceito do jogo em realidade.

d) Contém apenas informações básicas sobre o jogo.

**DISSERTATIVAS**

1. Explique a importância de um documento de dez páginas no game design, e como ele auxilia na criação de um jogo, fornecendo um plano detalhado para sua produção.
2. Na Página 1 do documento de dez páginas, quais informações devem ser apresentadas ao leitor? Descreva a importância de cada uma delas para introduzir o jogo.
3. Na Página 2, qual é a finalidade do "Rascunho do Jogo"? Descreva a importância de resumir a história e explicar a progressão do gameplay em torno dela.
4. Na Página 3, qual é o foco ao descrever o personagem do jogo? Além disso, como essa descrição deve se relacionar com o gameplay?
5. Detalhe a importância da Página 4, onde é abordado o gameplay do jogo. Além disso, explique como as particularidades e elementos específicos do gameplay podem torná-lo original em relação ao gênero escolhido.
6. Na Página 5, o que é esperado que seja fornecido ao leitor sobre o "Mundo do Jogo"? Descreva a importância de fornecer imagens e rascunhos desse mundo para facilitar a compreensão.
7. Explique o conceito de "Experiência de Jogo" apresentado na Página 6 do documento, e como essa parte contribui para a criação da atmosfera e sensação desejada no jogo.
8. Na Página 7, quais elementos são abordados sobre as "Mecânicas de Gameplay"? Descreva como essas mecânicas, perigos, suportes e quebra-cabeças podem ser importantes para o jogo.
9. Detalhe a importância da Página 8, onde são descritos os inimigos do jogo. Explique como a progressão de inimigos e a presença de um chefe podem criar um senso de desafio e evolução para o jogador.
10. Na Página 9, qual é o papel das "Cutscenes" dentro do jogo? Explique como elas podem proporcionar momentos de descanso da gameplay e como devem ser apresentadas ao jogador para contribuir com a experiência do jogo.

**PRÁTICA**

Atividade Prática: Criando um Documento de Design de Jogo

Objetivo: Os alunos deverão criar um documento de dez páginas no game design para um jogo fictício, seguindo as diretrizes apresentadas nas páginas do capítulo. Eles devem pensar em todos os elementos essenciais para a criação do jogo, como título, resumo da história, mecânicas de gameplay, personagens, mundo do jogo, inimigos, cutscenes, entre outros.

Instruções:

1. Divida a turma em grupos de 3 a 4 alunos. Cada grupo será responsável por criar um documento de design de jogo para um jogo fictício de sua escolha.
2. Cada grupo deve escolher um líder para coordenar a atividade e garantir que todas as páginas do documento sejam elaboradas de forma completa.
3. Primeiramente, os grupos devem discutir e decidir o conceito geral do jogo, incluindo o gênero, a ambientação, e a sensação pretendida para o jogador ao longo da experiência.
4. Em seguida, cada grupo deve iniciar a elaboração das páginas do documento, seguindo a estrutura apresentada nas páginas 69 a 74. O líder do grupo deve assegurar que todas as informações essenciais sejam incluídas em cada página.
5. Durante a criação do documento, os alunos podem utilizar desenhos, diagramas e outras formas visuais para facilitar a compreensão das ideias.
6. Ao final da atividade, cada grupo deve apresentar o documento de dez páginas ao restante da turma, explicando o conceito do jogo e os elementos abordados em cada página.
7. Após as apresentações, os alunos devem fazer perguntas e oferecer feedback construtivo aos outros grupos, incentivando a troca de ideias e aprimorando os documentos criados.
8. O professor pode avaliar os documentos e as apresentações com base na clareza das informações, originalidade do conceito, organização do documento, e criatividade na abordagem dos elementos do jogo.

**Fase VIII – Personagens.**

**OBJETIVAS**

1. Qual é a dica fundamental para criar personagens de forma coesa e consistente?

a) Escolher um nome apropriado para o personagem.

b) Definir a trajetória do personagem na história.

c) Pensar em três pontos de vista: História, Comportamento e Aparência.

d) Descrever detalhadamente as roupas do personagem.

1. Qual é a finalidade de um briefing de personagem?

a) Apresentar uma lista de palavras-chave para definir o personagem.

b) Fornecer uma visão geral do papel do personagem na narrativa.

c) Descrever a aparência física do personagem em diferentes poses.

d) Mostrar ilustrações do personagem em ação no jogo.

1. O que é uma model sheet de personagem?

a) Uma ficha com informações sobre a história do personagem.

b) Um resumo das características essenciais do personagem.

c) Um conjunto de ilustrações mostrando diferentes poses do personagem.

d) Uma lista de nomes sugeridos para o personagem.

1. Qual é a relação entre a história e a aparência do personagem?

a) A história influencia o design das roupas do personagem.

b) A história determina a personalidade do personagem.

c) A história define a aparência física do personagem.

d) A história não tem relação com a aparência do personagem.

1. Como o Google Tradutor pode ser útil na escolha de nomes para personagens?

a) Ele fornece exemplos de model sheets de personagens.

b) Ele ajuda a traduzir as palavras-chave do personagem.

c) Ele sugere traços de personalidade para o personagem.

d) Ele auxilia na busca por palavras que podem servir como nomes interessantes.

**DISSERTATIVAS**

1. Descreva a importância de pensar nos três pontos de vista (história, comportamento e aparência) ao criar um personagem para um jogo ou filme. Como essas facetas estão interconectadas e por que devem ser coesas umas com as outras?
2. Explique como a história do personagem influencia seu comportamento e personalidade. Quais são os elementos da história que podem moldar a mente do personagem ao longo do jogo?
3. Como a aparência física do personagem é definida pela história e comportamento? Explique como os gostos e traços de personalidade do personagem podem ser refletidos em suas roupas e aparência geral.
4. Dê exemplos de três palavras-chave que podem ser usadas para definir o todo de um personagem, como demonstrado nos exemplos de Nathan Drake, Kratos e Geralt de Rívia.
5. Na escolha de nomes para personagens, qual é a relevância de pensar nos traços e características do personagem antes de fazer a busca por palavras em outros idiomas? Como o Google Tradutor pode ser útil nesse processo e fornecer nomes que reflitam bem o papel do personagem na história?

**PRÁTICA**

Atividade Prática: Criando um Personagem para um Jogo

Objetivo: Nesta atividade, os participantes serão desafiados a criar um personagem para um jogo, levando em consideração os três pontos de vista essenciais (História, Comportamento e Aparência) e criando um briefing e uma model sheet para transmitir a ideia do personagem à equipe de desenvolvimento.

Instruções:

Passo 1: Introdução ao Conteúdo Apresente brevemente o conceito de criação de personagens e explique a importância de pensar nos três pontos de vista (História, Comportamento e Aparência) para criar personagens consistentes e interessantes.

Passo 2: Brainstorming de Ideias Divida os participantes em grupos ou individualmente, dependendo do tamanho do grupo. Cada participante ou grupo deve começar a desenvolver ideias para um novo personagem de jogo. Eles devem responder às seguintes perguntas:

* Qual é a história por trás do personagem? Como ele chegou ao momento em que o jogo se passa?
* Como a história influenciou o comportamento e personalidade do personagem? Quais são seus traços principais? O que ele gosta e não gosta?
* Como o personagem é fisicamente? Quais são suas roupas e aparência geral?

Passo 3: Definindo as Palavras-Chave Cada participante ou grupo deve escolher três palavras-chave que definem o personagem como um todo, assim como nos exemplos de Nathan Drake, Kratos e Geralt de Rívia.

Passo 4: Escolhendo um Nome Com base nas características definidas anteriormente, os participantes devem escolher um nome para o personagem. Eles podem usar o Google Tradutor ou outras ferramentas para encontrar palavras ou nomes que reflitam bem o papel do personagem na história.

Passo 5: Criando o Briefing do Personagem Cada participante ou grupo deve elaborar um briefing de personagem para o personagem criado. O briefing deve incluir informações como nome, idade, personalidade, histórico, objetivos, motivações e relações com outros personagens. O objetivo é fornecer uma visão geral do papel que o personagem desempenha na narrativa do jogo.

Passo 6: Criando a Model Sheet do Personagem Os participantes devem criar uma model sheet do personagem, que consiste em ilustrações que retratam o personagem em diferentes poses. A model sheet deve ser usada como referência visual para garantir consistência na aparência do personagem ao longo do jogo.

Passo 7: Apresentação Após a conclusão das etapas anteriores, os participantes devem apresentar seus personagens, briefings e model sheets ao restante do grupo, compartilhando as decisões tomadas durante o processo de criação.