



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): Roberto Abner Bento

8,0  
g

### AVALIAÇÃO ESCRITA – 20/09/2017

- 1) 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)
- 3) Explique os 4 principais papéis desempenhados por empresas ou desenvolvedores independentes no mercado de games. (2,0 pontos)
- 4) Explique uma das formas em que os jogos digitais podem ser utilizados para aprendizagem motora. (2,0 pontos)
- 5) Explique 2 características importantes em jogos digitais educacionais para que os mesmos sejam eficientes no sentido de promover o aprendizado. (2,0 pontos)

5) Dentre as características essenciais

dos jogos educacionais, tem-se:

\* Não haver um foco direto no aprendizado, pois pode ocasionar um insucesso na venda do jogo. O indicado é encontrar um meio-termo entre a diversão e a aprendizagem.

\* Definir um objetivo, ou seja, o que realmente deseja-se ensinar ao usuário, a fim de que o jogo não cumpra com a finalidade na qual foi criado.

Ex. se você cria um jogo de dominó com as placas de trânsito, o jogo acaba por ensinar a lógica do dominó ao invés de ensinar sobre as placas de trânsito.

1,5  
necessário se refere à estrutura do objeto do conhecimento.  
OUTRAS respostas no verso =>



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 GARANTIR 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 entidade 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 peça;
- O jogador NÃO pode pegar dois Yoshi's simultaneamente;
- entre outros.

2,5

③ Papéis desempenhados por empresas:

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

\* Publicadora: 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 determinados exercícios PARA queima de calorias enquanto joga. Um dos maiores exemplos NA atualidade é a plataforma Kinect.