



PROCESSO SELETIVO - PS

SEDUC - 2025



PROVA ESCRITA OBJETIVA

FUNÇÃO 29: **PROFESSOR PARA O CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS**

DATA: 12/10/2025 – HORÁRIO: 8h30 às 12h30 (horário do Piauí)

LEIA AS INSTRUÇÕES:

- Você deve receber do fiscal o material abaixo:
 - Este caderno (**FUNÇÃO 29**) com 40 questões objetivas, sem falha ou repetição.
 - Um CARTÃO-RESPOSTA destinado às respostas objetivas da prova. *Verifique se o tipo de caderno (FUNÇÃO 29) é o mesmo que consta no seu Cartão-Resposta.***OBS: Para realizar sua prova, use apenas o material mencionado acima e, em hipótese alguma, papéis para rascunhos.**
- Verifique se este material está completo e se seus dados pessoais conferem com aqueles constantes no CARTÃO-RESPOSTA.
- Após a conferência, você deverá assinar seu nome completo, no espaço próprio do CARTÃO-RESPOSTA utilizando caneta esferográfica com tinta de cor preta.
- Escreva o seu nome nos espaços indicados na capa deste CADERNO DE QUESTÕES, observando as condições para tal (assinatura e letra de forma), bem como o preenchimento do campo reservado à informação de seu número de inscrição.
- No CARTÃO-RESPOSTA, a marcação das letras correspondentes às respostas de sua opção deve ser feita com o preenchimento de todo o espaço do campo reservado para tal fim.
- Tenha muito cuidado com o CARTÃO-RESPOSTA, para não dobrar, amassar ou manchar, pois este é personalizado e, em hipótese alguma, poderá ser substituído.
- Para cada uma das questões são apresentadas cinco alternativas classificadas com as letras (A), (B), (C), (D) e (E); assinale apenas uma alternativa para cada questão, pois somente uma responde adequadamente ao quesito proposto. A marcação em mais de uma alternativa anula a questão, **mesmo que uma das respostas esteja correta**; também serão nulas as marcações rasuradas.
- As questões são identificadas pelo número que fica à esquerda de seu enunciado.
- Os fiscais não estão autorizados a emitir opinião nem a prestar esclarecimentos sobre o conteúdo das provas. Cabe única e exclusivamente ao candidato interpretar e decidir a este respeito.
- Reserve os 30 (trinta) minutos finais para marcar seu CARTÃO-RESPOSTA. Os rascunhos e as marcações assinaladas no CADERNO DE QUESTÕES não serão consideradas.
- Quando terminar sua Prova, antes de sair da sala, assine a LISTA DE FREQUÊNCIA, entregue ao Fiscal o CADERNO DE QUESTÕES e o CARTÃO-RESPOSTA, que deverão conter sua assinatura.
- O tempo de duração para esta prova é de **4h (quatro horas)**.
- Por motivos de segurança, você somente poderá ausentar-se da sala de prova depois de **3h (três horas)** do início desta.
- O rascunho ao lado não tem validade definitiva como marcação do Cartão-Resposta, destina-se apenas à conferência do gabarito por parte do candidato.

Nº DE INSCRIÇÃO

--	--	--	--	--	--

Assinatura

Nome do Candidato (letra de forma)

RASCUNHO

01		21	
02		22	
03		23	
04		24	
05		25	
06		26	
07		27	
08		28	
09		29	
10		30	
11		31	
12		32	
13		33	
14		34	
15		35	
16		36	
17		37	
18		38	
19		39	
20		40	

PROCESSO SELETIVO - PS - SEDUC / 2025 - FUNÇÃO 29: Professor para o CURSO TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS
NÚCLEO DE CONCURSOS E PROMOÇÃO DE EVENTOS - NUCPE
FOLHA DE ANOTAÇÃO DO GABARITO - ATENÇÃO: Esta parte somente deverá ser destacada pelo fiscal da sala, após o término da prova.



Nº DE INSCRIÇÃO					



CONHECIMENTOS BÁSICOS

CONHECIMENTOS PEDAGÓGICOS E LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL

01. A escola é uma instituição social e educacional responsável por promover a aprendizagem e o desenvolvimento dos indivíduos. É um espaço onde se realizam processos de ensino e aprendizagem sistemáticos e intencionais, com o objetivo de transmitir conhecimentos, valores, habilidades e competências. Portanto, a escola desempenha um papel importante na formação do cidadão.

Para além do processo de construção de novos conhecimentos, a escola também deve contribuir para

- a) a reprodução de práticas sociais vigentes sem questionamentos.
- b) a formação de um indivíduo crítico, cidadão, atuante na sociedade e para o mercado de trabalho.
- c) a padronização das práticas culturais e sociais da comunidade.
- d) a construção de práticas pedagógicas que isolem os alunos das questões políticas e sociais.
- e) a preparação para o mercado de trabalho como prioridade.

02. Segundo Paro (2014), a escola e a família devem caminhar juntas no processo de formação da criança, pois ambas possuem responsabilidades complementares e imprescindíveis para o desenvolvimento integral dos indivíduos. Quando a família e a escola trabalham juntas, há uma visão mais completa sobre o aluno, o que facilita o suporte às suas necessidades de forma mais adequada.

Sobre a importância da relação família e escola, assinale a alternativa que contenha **APENAS** as afirmações corretas sobre como deve ser a relação ideal entre a escola e a família no processo educacional.

- a) A escola deve orientar as famílias sobre como agir em todos os aspectos da vida das crianças.
- b) A família deve se preocupar com a educação moral, deixando os conteúdos pedagógicos para a escola.
- c) A parceria entre escola e família deve ser colaborativa, respeitando os papéis de cada uma na educação e atuando de forma conjunta e participativa.
- d) A escola deve assumir total responsabilidade pela formação dos alunos, independentemente da família.
- e) A família não deve intervir nos processos pedagógicos desenvolvidos pela escola, deixando que esta conduza a formação dos alunos desconsiderando as necessidades particulares.

03. No contexto da educação brasileira, Anísio Teixeira (1900-1971) foi um dos mais importantes educadores e pensadores brasileiros do século XX e um dos principais articuladores do movimento pela educação pública no Brasil. Nascido na Bahia, foi um dos pioneiros na introdução de ideias progressistas na educação. Teixeira foi fortemente influenciado pelo pensamento do filósofo americano John Dewey, isso refletiu em sua luta pela educação como um direito básico e fundamental para a construção de uma sociedade mais justa.

Sua contribuição para a educação está marcada pela defesa da(o):

- a) educação tecnicista como meio de avanço industrial.
- b) escola pública universal, gratuita e de qualidade como direito fundamental.
- c) ensino baseado na rígida disciplina.
- d) segmentação da escola para as elites desconsiderando as camadas populares.
- e) formação de escolas religiosas como padrão educativo.



04. O Projeto Político Pedagógico (PPP) é um documento que norteia a organização e as práticas pedagógicas de uma escola. Ele reflete a identidade da instituição, suas diretrizes, objetivos, metas e estratégias para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem, levando em consideração o contexto em que está inserido.

Considerando a importância deste documento para a organização pedagógica da instituição, ele é fundamental para a escola porque:

- a) define regras disciplinares rígidas e imutáveis.
- b) estabelece o currículo da escola baseado nas exigências internas dos professores.
- c) reflete as especificidades da comunidade escolar tendo como base documentos normativos, além de propor caminhos educativos.
- d) submete a escola às decisões administrativas centrais, sem autonomia.
- e) é um documento burocrático exigido por lei, sem impacto real.

05. A gestão democrática é um modelo de administração que promove a participação ativa e igualitária de todos os membros de uma comunidade ou organização no processo de tomada de decisões. No contexto educacional, refere-se à forma como as escolas ou instituições de ensino são geridas, com a participação de professores, alunos, pais, funcionários e outros membros da comunidade escolar.

Sobre gestão democrática nas escolas públicas, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Lei nº 9.394/1996, ela deve ser:

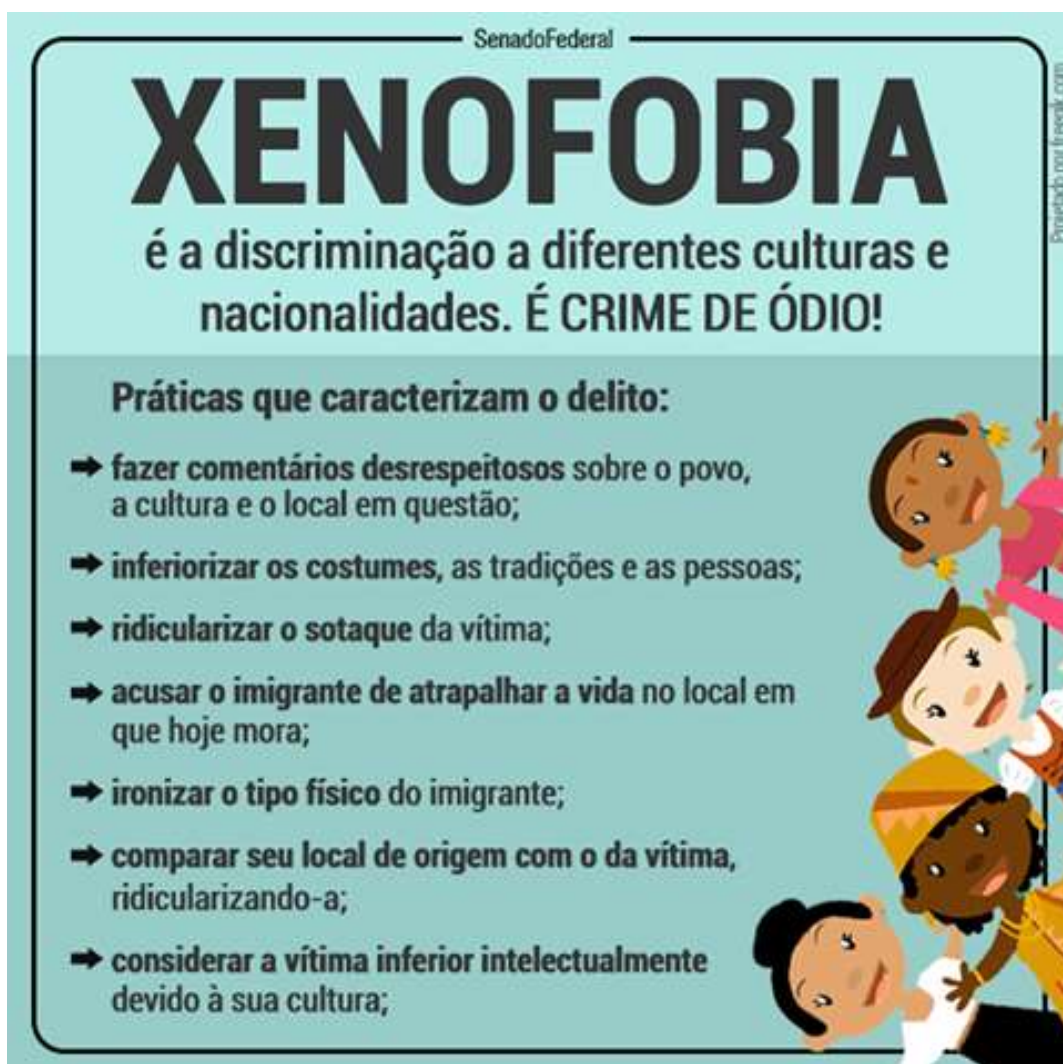
- a) baseada na escolha do diretor pelos professores.
- b) atribuída aos gestores, sem participação da comunidade escolar.
- c) implementada com base em decisões impostas pelo governo estadual ou municipal.
- d) conduzida com a participação ativa de toda a comunidade escolar, respeitando a diversidade de opiniões.
- e) focada apenas nos aspectos administrativos e financeiros da escola.

06. O Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) é um indicador criado pelo governo brasileiro, em 2007, para medir a qualidade da educação nas escolas públicas e privadas do país. Ele foi desenvolvido pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), vinculado ao Ministério da Educação (MEC). O IDEB é usado como um dos principais parâmetros para monitorar o desempenho do sistema educacional brasileiro e orientar políticas públicas voltadas para a melhoria da educação. Ele avalia:

- a) a infraestrutura das escolas públicas.
- b) o desempenho dos alunos em provas padronizadas e a taxa de aprovação escolar.
- c) a formação continuada dos professores.
- d) o envolvimento da família na vida escolar dos alunos.
- e) o acesso à educação superior dos alunos da Educação Básica.

LÍNGUA PORTUGUESA

As questões de **07** a **11** referem-se ao seguinte *post* publicado no *instagram* do Senado Federal.



Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/atualidades/karol-conka-e-a-educacao-nordestina-foi-xenofobia>.
Acesso em: 22 set. 2022.

- 07.** Em convergência com suas condições de produção e circulação, o *post* do Senado Federal tem caráter
- a) punitivo.
 - b) preventivo.
 - c) dogmático.
 - d) publicitário.
 - e) programático.
- 08.** Assinale a alternativa em que o conjunto das palavras evidencia que o mesmo som consonantal é representado ortograficamente de quatro formas distintas.
- a) nacionalidades; considerar; sua; discriminação.
 - b) nacionalidades; pessoas; tradições; sotaque.
 - c) questão; cultura; intelectualmente; sotaque.
 - d) físico; caracterizam; inferiorizar; acusar.
 - e) desrespeitosos; acusar; físico, fazer.



09. Na sequência de enunciados iniciados por verbos no infinitivo, com os quais se caracteriza a atitude xenófoba, os verbos de todas as orações regem, sintaticamente,
- a) complemento nominal.
 - b) adjunto adverbial.
 - c) objeto indireto.
 - d) objeto direto.
 - e) predicativo.
10. Assinale a oração em que o predicado se classifica como verbo-nominal.
- a) “inferiorizar os costumes...”
 - b) “ridicularizar o sotaque...”
 - c) “acusar o imigrante...”
 - d) “ironizar o tipo físico...”
 - e) “considerar a vítima inferior...”
11. Em “É crime de ódio”, locução adjetiva “de ódio” expressa que o crime
- a) é suscitado pelo ódio entre os imigrantes.
 - b) dissemina o ódio entre os imigrantes.
 - c) é motivado pelo ódio aos imigrantes.
 - d) exacerba o ódio dos imigrantes.
 - e) é alvo do ódio dos imigrantes.

A questão 12 se refere ao texto a seguir.

Mais velho, poucos amigos?

Um curioso estudo divulgado na última semana mostrou que a redução do número de amigos com a idade, tão comum entre os humanos, pode não ser exclusiva da nossa espécie. Aparentemente, macacos também passariam por processo semelhante em suas redes de contatos sociais, o que poderia sugerir um caráter evolutivo desse fenômeno.

No trabalho desenvolvido pelo Instituto de Pesquisa com Primatas em Göttingen, Alemanha, se identificou uma redução de *grooming* (tempo dedicado ao cuidado com outros indivíduos, como limpar o pelo e catar piolhos) entre os macacos mais velhos da espécie *Macaca sylvanus*. Além disso, eles praticavam *grooming* em um número menor de “amigos” ou parentes. Fazer *grooming* está para os macacos mais ou menos como o “papo” para nós. Da mesma forma que o “carinho” humano, ele parece provocar a liberação de endorfinas, gerando, dessa forma, sensações de bem-estar tanto em homens como em outros animais.

Na pesquisa, publicada pelo periódico *New Scientist*, os cientistas perceberam que macacos de 25 anos tiveram uma redução de até 30% do tempo de *grooming* quando comparados com adultos de cinco anos. Se esse fenômeno acontece em outros primatas, ele também pode ter chegado a nós ao longo do caminho de formação da nossa espécie. Se chegou, qual teria sido a vantagem evolutiva?

Durante muito tempo se especulou que esse “encolhimento” social em humanos seria, na verdade, resultado de um processo de envelhecimento, em que depressão, morte de amigos, limitações físicas, vergonha da aparência e menos dinheiro poderiam limitar as novas conexões. Pesquisando os idosos, entretanto, se percebeu que ter menos amigos era muito mais uma escolha pessoal do que uma consequência do envelhecer.

Uma linha de investigação explica que essa redução dos amigos seria, na verdade, uma seleção dos mais velhos de como usar melhor o tempo. Outros especialistas, todavia, defendem a ideia de que



os mais velhos teriam menos recursos e defesas para lidar com estresse e ameaças e, assim, escolheriam com mais cautela as pessoas com quem se sentem mais seguros (os amigos) para passar seu tempo.

BOUER, J. *Jornal O Estado de São Paulo*, Caderno Metrópole, domingo, 26 jun. 2016, p. A23. Adaptado.

12. Avalie as seguintes afirmações e assinale a alternativa **CORRETA**.

- I. Ao abordar o tema, o autor expõe dados comprovados que explicam de forma indiscutível, o motivo que leva pessoas mais velhas a preferirem diminuir os contatos sociais.
- II. A comparação do comportamento humano com o de uma espécie de macacos, conforme o texto, se justifica dentro de uma determinada teoria sobre a espécie humana.
- III. De acordo com o exposto, não há um consenso entre os especialistas acerca dos fatores que influenciam a redução do número de amigos com o avanço da idade.
- IV. Segundo o texto, a redução de amigos à medida que avançam na idade traz problemas de saúde para os idosos.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas de acordo com o texto:

- a) I e II.
- b) II e III.
- c) III e IV.
- d) I e III.
- e) II e IV.

MATEMÁTICA

13. Um sistema de numeração é um conjunto de símbolos e regras utilizadas para representar e operar com números. Os sistemas de numeração se modificaram ao longo da história da humanidade. Atualmente, o mais conhecido é o sistema indo-arábico de base dez que utiliza os símbolos (0 a 9).

Avalie as seguintes afirmações:

- I. Existem exatamente quatro números naturais de três algarismos distintos cuja soma dos algarismos é igual a três.
- II. O valor relativo de 5 no numeral 453.107 é igual a 5000.
- III. Ao se transformar o numeral romano CMXCIX em indo-arábico, obtém-se o número natural 999.
- IV. Ao se escrever todos os números inteiros de 1 a 100, o algarismo 6 aparece 21 vezes.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas.

- a) I e II.
- b) II e III.
- c) III e IV.
- d) I e III.
- e) II e IV.

14. Em um laboratório de solos, verificou-se que uma amostra de um determinado mineral continha 8^{35} partículas.

O número correspondente à metade da quantidade de partículas dessa amostra é igual a

- a) 4^{35}
- b) 2^{104}
- c) 2^{103}
- d) $4^{17,5}$
- e) 2^{105}



15. Na cidade de Flor do Sertão, vivem Bento e Baltazar. Sabe-se que há 20 anos, a soma dos quadrados das idades de Bento e Baltazar era 157 e que Baltazar é 5 anos mais velho que Bento. A soma das idades de Bento e Baltazar em anos, atualmente, é de

a) 57
b) 31
c) 26
d) 23
e) 14

16. Em uma papelaria, uma borracha, duas canetas e três lápis custam 17 reais. Já o custo de três borrachas, duas canetas e um lápis é de 15 reais. Nessas condições, o valor de uma borracha, uma caneta e um lápis juntos é de

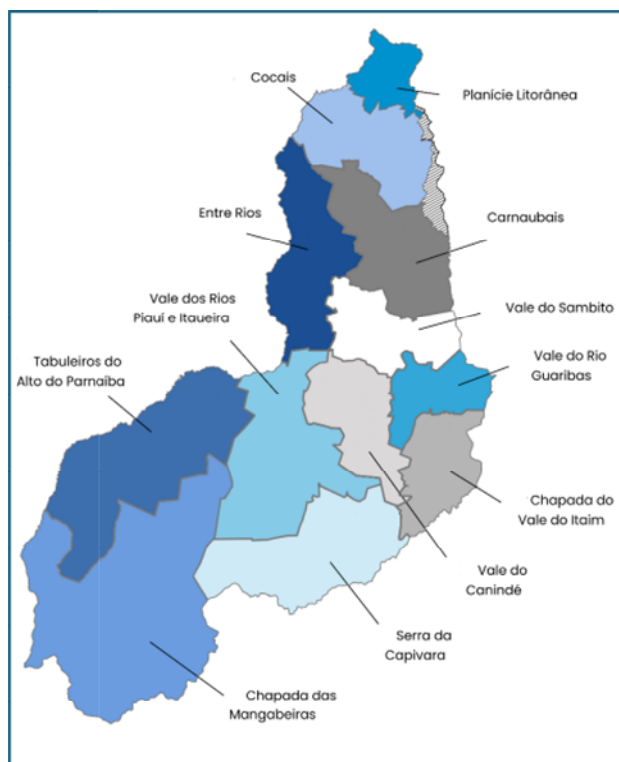
a) 17 reais.
b) 16 reais.
c) 15 reais.
d) 32 reais.
e) 8 reais.

CONHECIMENTOS REGIONAIS DO ESTADO DO PIAUÍ

17. “O Piauí está dividido em quatro (04) macrorregiões (Litoral, Meio-norte, Semiárido e Cerrado) onde os limites se definem pelas suas características socio ambientais. Tais regiões estão subdivididas em doze (12) Territórios de Desenvolvimento (TDs) e 28 Aglomerados, segundo a Lei atualizada de nº 6.967/2017.”

Disponível em: http://www.cepro.pi.gov.br/download/201712/CEPRO21_42341bfc90.pdf Acesso em 15/09/2024.

Territórios de Desenvolvimento do Piauí



Fonte: IBGE e CEPRO/SEPLAN (2023)



Sobre a Regionalização do Piauí em Macrorregiões e Territórios de Desenvolvimento, julgue as afirmações a seguir:

- I. Enquanto a Macrorregião do Semiárido abrange cinco Territórios de Desenvolvimento, a Macrorregião do Litoral abrange apenas o território da Planície Litorânea.
- II. A capital Teresina encontra-se situada no Território Entre Rios, e Parnaíba (a segunda cidade do Piauí) encontra-se no Território da Planície Litorânea.
- III. Os Territórios das Chapadas das Mangabeiras e dos Tabuleiros do Alto do Parnaíba, pouco se destacaram em relação ao crescimento do PIB estadual nos últimos anos.
- IV. A cidade de Floriano, uma das cinco maiores do Piauí em população, encontra-se situada no Território dos rios Piauí e Itaueira.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas.

- a) I e III.
- b) I, II e IV.
- c) I, II e III.
- d) II, III e IV.
- e) I, III e IV.

18. “O Piauí é apontado pelos sites nacionais especializados em mineração como a nova fronteira do minério. Essa afirmação é confirmada com os números do Departamento Nacional de Produção Mineral (DNPM), órgão vinculado ao Ministério das Minas e Energia que mostram o Estado como o segundo do Nordeste e entre os dez maiores do país com incidência de minérios.”

Disponível em: <https://ibram.org.br/noticia/piaui-e-apontado-como-a-nova-fronteira-da-mineracao-do-pais> . Acesso em 15/09/254.

Sobre o potencial mineral do Piauí, assinale a alternativa que traz a afirmação **CORRETA**.

- a) Pesquisas do Serviço Geológico do Brasil e a Agência Nacional de Petróleo apontam poucos indícios da existência de gás na Bacia do Rio Parnaíba.
- b) O Piauí destaca-se por uma grande diversidade de minerais em seu território, apresentando minerais como o ferro, diamante, fósforo, níquel, mármore, calcário, argila, opala e outros.
- c) O mármore de maior destaque no Piauí é extraído no município de Capitão Gervásio.
- d) O município de Pio IX destaca-se na mineração do Piauí com a extração do Níquel.
- e) As reservas de diamante existentes no extremo sul do estado, precisamente no município de Gilbués, já foram esgotadas.

19. “As Unidades de Conservação constituem eficiente instrumento de gestão, na medida em que têm como objetivos: manter a diversidade biológica de parte de um território; incentivar atividades de pesquisa científica, estudos e monitoramento da natureza ambiental; propiciar condições para a educação ambiental e para recreação em contato com a natureza, dentre outros.”

Disponível em: ARAUJO, J. L. C. (coord.) Atlas Escolar do Piauí: geo-histórico e cultural. João Pessoa, PB: Editora Grafset, 2006. p. 91/92.

Sobre as Unidades de Conservação existentes no Piauí, julgue as afirmações a seguir:

- I. O Parque Ecológico Cachoeira do Urubu, localizado entre os municípios de Esperantina e Batalha, encontra-se em bioma de Mata Ciliar e de transição entre Cerrado e Caatinga.
- II. A APA da Serra da Ibiapaba, administrada pela SEMAR estadual, abrange cerca de dez municípios no bioma de transição entre o Cerrado e a Caatinga.



- III. O Parque Nacional da Serra da Capivara, de administração federal, abrange municípios como São Raimundo Nonato e Coronel José Dias, estando situado no bioma do Cerrado.
- IV. A APA do Delta do Parnaíba abrange municípios costeiros como Ilha Grande, Parnaíba, Luís Correia e Cajueiro da Praia, é de administração Federal por meio do IBAMA.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas.

- a) I e III.
b) I, II e III.
c) I e IV.
d) II, III e IV.
e) I, III e IV.

20. De acordo com a FURPA (Fundação Rio Parnaíba) e IBAMA, os problemas decorrentes da complexidade da ação humana que afetam os ecossistemas do Estado do Piauí, são os seguintes:

* Erosão do solo;	* Desertificação;
* Degradação de manguezais;	* Queimadas;
* Extinção de espécies;	* Caça predatória;
* Poluição por agrotóxicos;	Entre vários outros.....

Disponível em: NETO, Adrião. Geografia e História do Piauí para estudantes da pré história à atualidade. 4ª edição. Teresina: Edições Geração 70, 2006. P. 120 e 121. Acesso em: 10/03/2025.

Sobre a questão ambiental no Piauí, assinale a alternativa que traz a afirmação **CORRETA**.

- a) Cerca de 50% das moradias do Piauí sofrem com a ausência de coleta de esgotos.
- b) As enchentes das cidades piauienses são resultantes da diminuição da impermeabilização do solo e do desmatamento de matas ciliares.
- c) O avanço da monocultura no cerrado do Piauí não repercute no avanço do desmatamento.
- d) A Bacia do Parnaíba observa ausência do avanço do processo de assoreamento.
- e) A destinação inadequada dos resíduos sólidos constitui um problema ambiental recorrente na maioria dos municípios do Piauí.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

21. Utilizando os fundamentos de marketing para jogos digitais, qual métrica é precisa para avaliar o sucesso de uma campanha de marketing de jogos digitais a longo prazo?

- a) Número de downloads do jogo.
- b) Taxa de retenção de jogadores.
- c) Número de seguidores nas redes sociais.
- d) Tempo gasto jogando.
- e) Quantidade de plataformas em que o jogo está disponível.

22. Qual das alternativas abaixo descreve corretamente e com precisão o conceito de Jogo Digital?

- a) É um tipo de *software* com finalidade exclusivamente educativa que visa ensinar conceitos científicos.
- b) É experiência analógica que permite ao jogador influenciar ativamente o desenrolar de uma narrativa através de regras e *feedback*.
- c) É uma experiência interativa para gerar desafios e proporcionar entretenimento, em diversas plataformas digitais.
- d) É um *software* interativo que permite aos seus usuários apenas jogar jogos de tabuleiro e cartas.
- e) É um programa de computador que não requer interação do jogador, sendo considerada uma experiência passiva.



- 23.** Os algoritmos são sequências de instruções que determinam como um jogo digital funciona. Com fundamentação nessa afirmativa, qual das alternativas abaixo descreve a relação entre jogos digitais e algoritmos, com maior exatidão?
- a) Os algoritmos são usados unicamente para criar jogos digitais de estratégia e simulação.
 - b) Algoritmos definem as regras, comportamentos dos personagens e a progressão do jogo, sendo a base de sua lógica interna.
 - c) Os algoritmos são usados apenas para criar gráficos e efeitos visuais em jogos digitais.
 - d) Jogos digitais não utilizam algoritmos, pois parecem depender apenas da sorte e acaso.
 - e) Os algoritmos não são utilizados em jogos digitais.
- 24.** Quais são os elementos utilizados pelo Design para construção de um jogo?
- a) Mecânica e Animação.
 - b) Jogadores e Marketing.
 - c) Música e Publicidade.
 - d) Personagens e Vendas.
 - e) Somente Programação e Codificação.
- 25.** Dentre as alternativas abaixo, qual delas não corresponde a uma ferramenta digital existente no mercado para desenvolver jogos digitais para dispositivos móveis?
- a) Unity.
 - b) Godot Engine.
 - c) Unreal Engine.
 - d) GameMaker Studio.
 - e) Flutter.
- 26.** Como os jogos digitais podem ser classificados de acordo com seu Modelo de Negócios?
- a) Ação, Estratégia e Jogos de Corrida.
 - b) Online, Singleplayer e Multiplayer.
 - c) Gráficos 3D, Realidade Virtual e Realidade Aumentada.
 - d) Computadores, Dispositivos Mobile e Console.
 - e) Pay-to-Win, Freemium, Gratuito.
- 27.** Em jogos digitais, as mecânicas são os sistemas e regras que definem como o jogador interage com o jogo digital e como o mundo virtual responde a essas ações. Desta forma, selecione a opção **CORRETA** no que se refere ao tipo específico de mecânica de jogo e suas exemplificações:
- a) Mecânica de Plataforma: resolver enigmas, encontrar objetos.
 - b) Mecânica de Corrida: simular jogos de futebol, simular jogos de basquetebol.
 - c) Mecânica de RPG (*Role-Playing Game*): criar personagens, lutar contra inimigos.
 - d) Mecânica de puzzle: disparar armas, utilizar habilidades especiais.
 - e) Mecânica de Esportes: resolver quebra-cabeças lógicos, resolver enigmas.



28. Os jogos digitais possuem conceitos que são importantes e fundamentais para o seu projeto e desenvolvimento. Um desses conceitos é o de JOGABILIDADE, que está corretamente descrito em:
- a) A Jogabilidade se concentra nas regras e sistemas do jogo digital.
 - b) A Jogabilidade é a execução da mecânica de um jogo digital.
 - c) A Jogabilidade é apenas eficiência e diversão de um jogo digital.
 - d) A Jogabilidade se concentra na experiência do jogador.
 - e) A Jogabilidade se concentra na implementação prática das regras de um jogo digital.
29. Qual das seguintes opções **NÃO** é considerada um dispositivo de entrada comum em sistemas de realidade virtual utilizados em jogos digitais?
- a) Headset VR.
 - b) Controladores de movimento.
 - c) Sensores de pé.
 - d) Visor com Auto-Falante.
 - e) Luvas hápticas.
30. O som em um jogo digital pode ter várias finalidades. Dentre as alternativas a seguir, qual delas demonstra como o som pode melhorar a experiência do jogador durante a execução de um jogo digital.
- a) Adição de trilhas sonoras ao jogo digital serve para distrair o jogador, portanto não contribui para imersão do jogador no ambiente do jogo digital.
 - b) O som é incapaz de complementar a narrativa do jogo digital e também incapaz de causar alguma emoção no jogo digital.
 - c) O som é considerado um elemento secundário num jogo digital, desta forma a maioria dos jogos digitais dispensa seu uso.
 - d) A qualidade de som não interfere na qualidade geral do jogo, pode ser um som ruim ou de boa qualidade, o jogo digital será o mesmo.
 - e) O som pode ser considerado um feedback para as ações de um jogador num jogo digital, como por exemplo o aviso de um perigo.
31. Qual das seguintes alternativas representa a descrição do arquétipo EXPLORADOR?
- a) É o antagonista da história, a força oposta ao herói.
 - b) É um personagem que busca descobrir novos mundos, desvendar mistérios e expandir seus conhecimentos.
 - c) É o protagonista central da história, geralmente encarregado de salvar o mundo ou superar grandes desafios.
 - d) É um personagem que oferece conselhos e conhecimento ao herói.
 - e) Representa um personagem que busca desafiar as regras e buscar a liberdade.
32. A Inteligência Artificial (IA) tem se popularizado nos últimos anos, e seu uso em jogos digitais não tem sido diferente. Desta forma, das ações implementadas a seguir, qual se pode afirmar que faz uso OBRIGATORIAMENTE de IA num jogo digital do gênero de ação?
- a) Design de níveis criativos e desafiadores para manter a atenção do jogador.
 - b) Personagens Não Jogáveis (NPC) que seguem um caminho pré-definido.
 - c) Comportamento Adaptativo dos inimigos de acordo com as estratégias do jogador.
 - d) Efeitos Especiais Realistas, como uso de fumaça e explosões no jogo digital.
 - e) Sistema de checkpoints para salvar o progresso do jogador durante o jogo digital.



33. Em um jogo digital 2D, o personagem principal precisa coletar moedas enquanto se desvia de obstáculos para ganhar pontos e avançar de nível. Considerando essa mecânica, qual das alternativas abaixo apresenta funções que podem ser, implementável em lógica de programação, especificamente em PseudoCódigo, para que um conjunto de comandos de entrada e saída implemente essa dinâmica no jogo?

- a) **Entrada:** coletarMoeda coletar() - função que verifica se o personagem entrou em contato com uma moeda e incrementa a pontuação. **Saída:** avancarNivel() - função que permite ao jogador passar para o próximo nível após atingir uma pontuação mínima.
- b) **Entrada:** moverPersonagem() - função que controla o movimento do personagem no labirinto. **Saída:** diminuirPontuacao() - função que reduz a pontuação do jogador a cada colisão com um obstáculo.
- c) **Entrada:** atualizarPosicaoMoedas() - função que atualiza a posição das moedas no labirinto. **Saída:** verificarVitoria() - função que verifica se o jogador coletou todas as moedas e venceu o jogo.
- d) **Entrada:** verificarColisaoMoeda() - função que verifica se o personagem colidiu com uma moeda. **Saída:** diminuirVelocidadeObstaculos() - função que reduz a velocidade dos obstáculos a cada nível.
- e) **Entrada:** verificarLimitePontuacao() - função que verifica se a pontuação do jogador atingiu um limite máximo. **Saída:** desviarObstaculos() - função que permite ao personagem desviar dos obstáculos automaticamente.

34. A realidade aumentada (RA) revolucionou a forma como se interage com jogos digitais. Ao mesclar o mundo real com elementos virtuais, a RA proporciona uma imersão única, tornando as experiências de jogo mais dinâmicas e desafiadoras. Essa tecnologia abre novas possibilidades narrativas, permitindo que histórias e mecânicas de jogo se adaptem ao ambiente físico, oferecendo experiências personalizadas antes inimagináveis em jogos tradicionais. A interação com o mundo real torna os jogos digitais mais interessantes, pois o jogador se torna parte ativa do cenário.

Avalie as seguintes afirmações:

- I. A Realidade Aumentada em jogos digitais pode contribuir para a criação de experiências de jogo únicas, estimulando a criatividade dos desenvolvedores e a interação dos jogadores com o ambiente virtual.
- II. A Realidade Aumentada é uma tecnologia que substitui completamente o mundo real por um ambiente virtual e seu uso está restrito a dispositivos móveis.
- III. A Realidade Aumentada em jogos digitais oferece vantagem em relação aos jogos tradicionais, pois pode ser usada para simular experiências do mundo real, como prática de esportes ou até mesmo simular a pilotagem de um avião
- IV. A Realidade Aumentada por se tratar de uma tecnologia nova requer equipamentos especializados e caros para funcionar corretamente. Além de ser adequada apenas a jogos digitais de ação e aventura, devido a sua facilidade de uso.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas:

- a) I e II.
- b) II e III.
- c) III e IV.
- d) I e III.
- e) II e IV.



35. MDA é uma sigla em inglês que representa ***Mechanics, Dynamics, Aesthetics***. em português, podemos traduzir como **Mecânicas, Dinâmicas e Estética**. Essa estrutura, proposta por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, é uma abordagem de design de jogos que descreve a interação entre os elementos fundamentais de um jogo digital. Analisando as alternativas a seguir que tratam da figura abaixo, em que demonstra em um jogo digital entre Designer do jogo e o jogador,

Avalie as seguintes afirmações:

- I. O Conceito de Design MDA é uma estrutura para analisar e projetar jogos digitais.
- II. Mecânicas representam as regras e sistema que delimitam um jogo digital.
- III. A estrutura MDA, formaliza o consumo de jogos digitais, dividindo-se na seguinte sequência de componentes específicos: SISTEMA – REGRAS - DIVERSÃO.
- IV. Apesar dos elementos de Design MDA serem interligados, percebe-se que a mecânica exerce sua independência num jogo digital, se comparado a dinâmica e estética.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas:

- a) I e II.
- b) II e III.
- c) III e IV.
- d) I e III.
- e) II e IV.

36. Jogos digitais casuais de multiplataforma são jogos projetados para serem acessíveis e sem dificuldade na hora de jogar, geralmente com mecânicas simples e sessões de jogo curtas. Esses jogos possuem uma curva de aprendizado rápida, pois possuem regras simples e objetivos claros. São populares entre jogadores de todas as idades e habilidades, pois oferecem diversão simples e descomplicada, além da capacidade de conexão com outros jogadores. Estão acessíveis em diferentes plataformas, como computadores, consoles, dispositivos móveis (celulares e tablets) e outros dispositivos conectados à internet. Além disso, esses jogos são frequentemente atualizados com novos conteúdos, garantindo a retenção dos jogadores.

Neste contexto, podem se adequar as características de jogos digitais com exemplificação de **SOMENTE** casuais de multiplataforma?

- a) Among Us, FIFA, Tetris.
- b) Tetris, Candy Crush Saga, Among Us.
- c) Subway Surfers, God of War, The Legend of Zelda.
- d) The Last of Us, Starfield, FIFA.
- e) Elden Ring, League of Legends, Tetris.

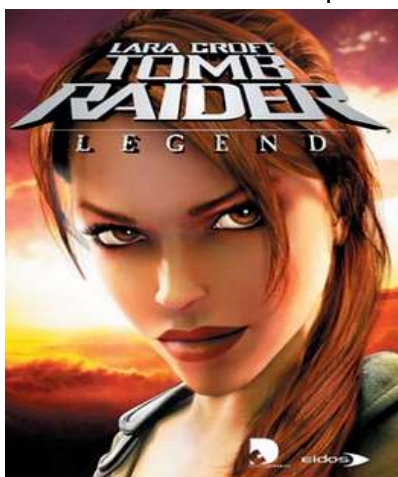
37. Mood Boards são ferramentas poderosas que ajudam os designers a criar personagens mais coesos e atraentes para os jogadores. Ao capturar a essência visual e emocional de um personagem, os mood boards garantem que a identidade visual seja mantida ao longo do desenvolvimento de um jogo digital.

Neste contexto, analisando as imagens a seguir, identifique qual mood board melhor representa a personagem Lara Croft no universo Tomb Raider?

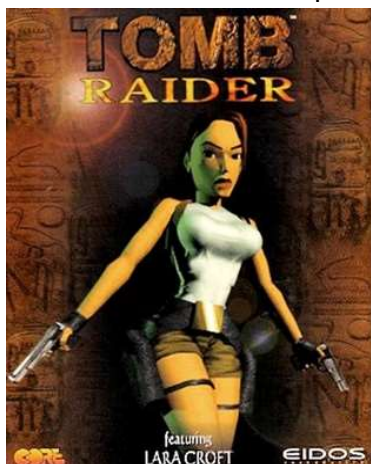
a) Tomb Raider 2013 – Capa do jogo



b) Tomb Raider 2006 – Capa do jogo



c) Tomb Raider 1996 – Capa do jogo



d) Tomb Raider - 2008 - Capa do jogo



e) Tomb Raider - 2008 - Capa do jogo



38. A indústria de jogos digitais tem experimentado uma revolução significativa nos últimos anos, incorporando tecnologias inovadoras para proporcionar experiências imersivas e envolventes aos jogadores, tais como a Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV). Na Realidade Aumentada (RA) os jogos mesclam elementos virtuais com o mundo real utilizando dispositivos como smartphones e tablets para criar experiências de jogo que se integram ao ambiente físico do jogador. Já na Realidade Virtual (RV) os jogadores são transportados para ambientes totalmente virtuais é uma tecnologia que cria um ambiente virtual completamente imersivo. Existem jogos digitais que utilizam apenas uma dessas tecnologias, enquanto outros combinam as duas para criar experiências ainda mais inovadoras. A seguir, vamos explorar alguns exemplos de jogos que utilizam somente Realidade Aumentada, somente Realidade Virtual e aqueles que combinam as duas tecnologias.

Avalie as seguintes situações:

- I. O jogo digital Harry Potter: Wizards Unite utiliza APENAS RV.
- II. O jogo digital Pokémon Go utiliza APENAS RA.
- III. O jogo digital Half-Life utiliza APENAS RV.
- IV. O jogo digital Minecraft Earth utiliza APENAS RA.

Assinale a alternativa que apresenta **APENAS** as afirmações corretas:

- a) I e II.
- b) II e III.
- c) III e IV.
- d) I e III.
- e) II e VI.



39. Em um jogo digital de xadrez, como a lógica de programação pode ser utilizada para representar e comparar as jogadas de cada peça?

Considere o seguinte pseudocódigo:

```
// Declaração de variáveis
tipoPeça = ["peão", "torre", "cavalo", "bispo", "rainha", "rei"]
posição = [linha, coluna] // Cada posição no tabuleiro é representada por um par de coordenadas (linha,
coluna)
// Função para verificar se um movimento é válido
função movimentoValido(peça, posiçãoAtual, novaPosição)
    // Lógica para verificar os movimentos válidos de cada peça
    // ...
    se (movimento é válido) então
        retornar verdadeiro
    senão
        retornar falso
// Função para realizar um movimento
função realizarMovimento(peça, posiçãoAtual, novaPosição)
    se (movimentoValido(peça, posiçãoAtual, novaPosição)) então
        // Atualiza a posição da peça no tabuleiro
        posição[peça] = novaPosição
    senão
        // Movimento inválido, exibe mensagem de erro
```

Neste contexto, qual alternativa se encontra correta no que se refere a variáveis e atribuições utilizando a lógica de programação para que o jogo Chess funcione corretamente.

- a) A variável **posição** é utilizada para armazenar a nova posição da peça no tabuleiro, e a variável **tipoPeça** é utilizada para armazenar a posição atual da peça.
- b) A atribuição **posição[peça] = novaPosição** na função **realizarMovimento** está incorreta, pois posição é uma variável que representa a posição e o tipo de todas as peças no tabuleiro, e não de uma peça específica.
- c) A variável **posição** é utilizada para armazenar a posição futura das peças no tabuleiro além desta variável **posição** assume a atribuição de novas variáveis que serão criadas no decorrer do jogo digital.
- d) A variável **posição** deveria ser uma estrutura de dados mais complexa que incluísse informações adicionais, como se a peça já se moveu ou não, se está em xeque, entre outras propriedades relevantes para o jogo de xadrez. Isso permitiria um controle mais preciso das peças durante o jogo.
- e) As variáveis **tipoPeça** e **posição** são declaradas corretamente. A variável **tipoPeça** armazena a posição atual das peças do xadrez no tabuleiro, enquanto a variável **posição** armazena os tipos de peças de xadrez.



40. O Marketing nas mídias sociais desempenha um papel fundamental nas estratégias elaboradas pelas empresas que desejam se conectar com seu público-alvo e promover seus produtos e serviços de forma eficaz. Na contextualização dos jogos digitais, o marketing nas mídias sociais se torna ainda mais relevante, pois os jogos digitais se beneficiam enormemente das redes sociais para alcançar um público vasto, criar comunidades engajadas, promover seus lançamentos e oferecer suporte aos seus jogadores/potenciais clientes e até mesmo receber feedback pontualmente, permitindo, assim, aprimorar seu jogo digital.

Neste contexto, qual a atividade principal e adequada para promover o desenvolvimento do marketing nas mídias sociais aplicadas aos jogos digitais?

- a) As plataformas sociais oferecem um canal ineficaz para conectar desenvolvedores com os jogadores, sendo inadequada construir comunidades engajadas e sem impulsionar novos lançamentos.
- b) O marketing nas mídias sociais é um esforço contínuo que requer planejamento e execução consistentes para construir relacionamentos duradouros com os jogadores.
- c) A publicidade paga em redes sociais tem impacto insignificante na promoção de jogos digitais, pois os jogadores preferem descobrir novos jogos por meio de recomendações de amigos e influenciadores.
- d) O marketing nas mídias sociais deve focar exclusivamente em promoções e descontos a curto prazo, pois estratégias de criação de conteúdos e engajamento com a comunidade, são fatores irrelevantes para o sucesso de um jogo digital.
- e) As redes sociais são um ambiente inadequado para promover jogos digitais, pois os usuários estão mais interessados em interagir com amigos e familiares do que em descobrir novos jogos.