

Ministério das Comunicações

PROCESSO SELETIVO

NÍVEL SUPERIOR

CADERNO DE PROVAS – PARTE II

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

NÍVEL III

ÁREA DE FORMAÇÃO 8:

INFORMÁTICA/WEBDESIGNER

Aplicação: 29/11/2008

ATENÇÃO!

- › Leia atentamente as instruções constantes na capa da Parte I do seu caderno de provas.
- › Nesta parte do seu caderno de provas, que contém os itens relativos à prova objetiva de **Conhecimentos Específicos**, confira o nível, o número e nome de sua área de formação e o seu nome transcritos acima, no rodapé de cada página numerada desta parte do caderno de provas e na **folha de respostas**.
- › A duração das provas é de **três horas e trinta minutos**, já incluído o tempo destinado à identificação — que será feita no decorrer das provas — e ao preenchimento da folha de respostas.

AGENDA (datas prováveis)

- I **2/12/2008**, após as 19 h (horário de Brasília) – Gabaritos oficiais preliminares das provas objetivas: Internet — www.cespe.unb.br.
- II **3 e 4/12/2008** – Recursos (provas objetivas): exclusivamente no Sistema Eletrônico de Interposição de Recurso, Internet, mediante instruções e formulários que estarão disponíveis nesse sistema.
- III **7/1/2009** – Resultado final das provas objetivas: Diário Oficial da União e Internet.

OBSERVAÇÕES

- Não serão objeto de conhecimento recursos em desacordo com o item 12 do Edital n.º 1 – MC, de 23/9/2008.
- Informações adicionais: telefone 0(XX) 61 3448-0100; Internet – www.cespe.unb.br.
- É permitida a reprodução deste material apenas para fins didáticos, desde que citada a fonte.

De acordo com o comando a que cada um dos itens de 51 a 120 se refira, marque, na **folha de respostas**, para cada item: o campo designado com o código **C**, caso julgue o item **CERTO**; ou o campo designado com o código **E**, caso julgue o item **ERRADO**. A ausência de marcação ou a marcação de ambos os campos não serão apenadas, ou seja, não receberão pontuação negativa. Para as devidas marcações, use a **folha de respostas**, único documento válido para a correção das suas provas.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS



Considerando os projetos de *webdesign*, julgue os itens a seguir, relativos à página *web* mostrada na figura acima.

- 51 O *grid* apresentado na figura é denominado *grid* retangular.
- 52 Ao clicar no *link* RSS, na parte central inferior da imagem, o usuário deve encontrar o que foi recentemente atualizado no sítio.
- 53 Os ícones que aparecem no lado esquerdo da página são chamados ícones expressivos.
- 54 O ícone de um rosto sorridente, no campo superior esquerdo, indica que o sítio foi validado pela W3C.
- 55 As pequenas imagens retangulares com uma seta chamam a atenção do usuário para diferentes grupos de informação dentro do sítio.
- 56 A página do sítio apresenta diferentes tipos de organização, entre as quais a organização por audiência.

A simplicidade constitui certamente um princípio importante no *design*. Muitos *designers*, porém, colocam coisas demais no espaço de uma tela, tornando impraticável encontrar o que se deseja. Remover elementos do projeto de modo a conferir o que pode ser descartado, sem afetar a função geral do *website*, pode ser algo bastante útil.

Preece, Rogers e Sharp. *Design de interação: além da interação homem-computador*. Bookman, 2005, p. 49 (com adaptações).

Acercas das idéias do texto acima e dos princípios de usabilidade, julgue os itens de 57 a 60.

- 57 De acordo com o texto acima, retirar ícones e gráficos de um texto torna o sítio mais acessível.

- 58 Um dos dez princípios fundamentais de usabilidade que foi desenvolvido por Nielsen e seus colegas é chamado “simplicidade”.
- 59 Segundo o conceito de *design* minimalista, o *designer* deve evitar o uso de informações pouco necessárias ou irrelevantes.
- 60 O princípio de usabilidade — flexibilidade e eficiência de uso — é relevante tanto para usuários inexperientes quanto para usuários experientes, porque fornece aceleradores invisíveis ao primeiro grupo e permite ao segundo grupo realizar tarefas com mais rapidez.

Jakob Nielsen foi um dos inventores da técnica de usabilidade chamada “avaliação heurística”. De acordo com Nielsen, heurísticas são princípios para o *design* de interface. Acerca das heurísticas propostas por Nielsen e da avaliação heurística, julgue os itens seguintes.

- 61 A heurística “consistência e padrões” significa que os usuários não têm que se preocupar se diferentes palavras, situações, ou ações significam a mesma coisa.
- 62 Nielsen recomenda que é adequado realizar uma avaliação heurística das primeiras 100 páginas de um *website* com 10 mil páginas.
- 63 A avaliação heurística deve ser aplicada com outras técnicas, uma vez que esta técnica apresenta problemas, como por exemplo alarmes falsos.
- 64 Uma das heurísticas sugere eliminar os avisos de erros por meio de um *design* que resolva o problema antes que ele ocorra.

The screenshot shows the official website of the Brazilian Government. At the top, there is a header with the Brazilian flag and the text 'Brasil República Federativa do Brasil'. Below this, there are navigation menus for 'Serviços', 'O País', 'Governo Federal', 'Serviços', 'Transparência', 'Participação social', and 'Notícias'. A search bar is also present. The main content area features several sections: 'Administração pública federal' with a text block and a flag image; 'Programas e projetos' with a brief description; 'Lista de autoridades' with a description; 'Legislação' with a description; and 'Estrutura do Governo' with a description. There are also two small images on the right side, one labeled 'Presidência da República' and another 'em questão O Governo informa'. The footer contains the copyright notice: '© 2005-2007 Governo Federal - Todos os direitos reservados.'

A respeito da figura acima e de projetos de *websites*, e julgue os itens subseqüentes.

- 65 A fonte utilizada é a fonte com serifa Times.
- 66 A entrelinha apresentada no texto é dupla.
- 67 A separação entre os parágrafos se dá por meio do recuo padrão, no formato de letra N.
- 68 O texto apresenta dois tipos de ênfase: negrito e itálico.
- 69 A legibilidade do texto poderia ser aumentada se todo o texto estivesse em letra maiúscula.
- 70 O texto não é considerado legível porque está alinhado à esquerda.
- 71 Os *sublinks* abaixo do link **Governo Federal**, na barra superior horizontal, são *menus* expansivos.
- 72 O texto Presidência da República que aparece acima da imagem escrita **da República** é um atributo Alt que é útil para usuários que não podem ver as imagens.

Julgue os itens a seguir, relativos à manutenção e atualização de *websites*.

- 73 Checar se os *links* de sítios externos mudaram de URL ou não existem não é tarefa de manutenção de um sítio.
- 74 As análises sobre as informações dos visitantes de um *website* são relevantes para saber se o sítio está com uma boa visitação, e esses dados não devem ser utilizados para uma reorganização das categorias do sítio.
- 75 Dependendo das características de um *website*, o *grid* pode facilitar ou dificultar sua manutenção.
- 76 A manutenção do código HTML é um dos importantes fatores que asseguram o correto funcionamento de um *website*.

Acerca das mídias, ferramentas e linguagens usadas em *websites*, julgue os itens a seguir.

- 77 O DVD de dois lados pode armazenar até trinta vezes mais informação do que o CD.
- 78 O caractere Formfeed (U+000C) é tratado como espaço em branco tanto no HTML como no XHTML.
- 79 Para se criar um botão voltar em um arquivo SWF, deve-se inicializar com o *array* `navStack`.
- 80 O comando `var url:URLRequest = new URLRequest (http://www.adobe.com); navigateToURL(url, "_blank");` serve para criar uma nova janela de *browser* e funciona em todos os *browsers*.
- 81 O pontilhado é um recurso utilizado para criar a ilusão de que uma outra cor está presente sem que seja reduzida a nitidez geral de uma imagem.
- 82 As etiquetas fonte dos elementos gráficos de um *website* devem incluir as etiquetas de altura e largura para que o usuário visualize o leiaute da página mais rapidamente.
- 83 Um gráfico impresso com uma resolução de 150 dpi (pontos por polegadas) é duas vezes maior que a resolução de uma tela de 75 dpi.

Com relação aos conceitos e recomendações sobre acessibilidade e usabilidade, julgue os itens de 84 a 91.

- 84 O uso de cor na *web*, como forma de informação, deve ser evitado devido a problemas de acessibilidade.
- 85 Usuários experientes da terceira idade têm mais dificuldade de explorar páginas do que usuários jovens.
- 86 Para tornar um filme *flash* acessível, todo controle do filme deve ter uma palavra que descreva a função do controle.

- 87 O uso de animação e outros recursos para chamar a atenção do usuário devem ser utilizados com cautela e apenas quando são muito relevantes.
- 88 Identificar os cabeçalhos de colunas e linhas em tabelas é importante para os usuários de *software* que lêem telas.
- 89 Os *software* leitores de tela não são capazes de ler texto em movimento.
- 90 *Links* redundantes atrapalham os usuários a encontrar informação em um sítio.
- 91 A usabilidade diz respeito à eficiência e não à satisfação dos usuários em relação ao sítio.

Arquitetura de informação é a arte e a ciência de estruturar e classificar *websites* e *intranets* para ajudar as pessoas a encontrar e gerenciar informação.

Morville e Rosenfeld. *Information architecture for the world wide web*. 2.ª ed., O'Reilly Media, 2002, p. 19.

Tendo o fragmento acima como referência inicial, julgue os itens a seguir, relativos a arquitetura de informação.

- 92 A navegação global de um *website* tem um grande impacto em sua usabilidade.
- 93 A navegação contextual deve aparecer no meio do texto para que possa ser vista mais facilmente pelos usuários.
- 94 Em um projeto de *website*, “metadata tags” servem como uma ferramenta de organização do conteúdo em grupos em um nível bastante detalhado.
- 95 Arquitetos de informação são responsáveis por combinar sistemas de organização, nomeação e navegação em um *website*.
- 96 Organizar um *website* pelo tipo de audiência é uma das formas de organização exata de projetos uma vez que o usuário precisa saber com exatidão o nome daquilo que está procurando.
- 97 Mapas gráficos de sítios são considerados mais eficientes por serem mais informativos do que mapas de sítios baseados em *links* de texto.

Julgue os itens seguintes, relativos a planejamento e estrutura de projetos de *websites*.

- 98 *Wireframes* auxiliam o desenvolvimento de projetos de *design* porque mostram os *links* principais de um sítio.
- 99 O desenvolvimento de um projeto de um *website* que tenha uma abordagem centrada no usuário significa que as características dos usuários em potencial devem ser investigadas, incluindo a observação dos mesmos na realização de tarefas.
- 100 A definição dos navegadores e sistemas operacionais com os quais o sítio deve ser compatível é tomada durante a etapa de criação de construção do sítio.
- 101 O protótipo de um sítio serve para que o mesmo seja avaliado pelos usuários e(ou) *experts* através da realização de tarefas.
- 102 Identificar os tipos de tarefas que serão executadas pelos usuários é uma das atividades que devem ser realizadas durante a etapa de estratégia de criação do sítio.
- 103 Um conjunto de desenhos que mostram as tarefas do usuário, conhecido como *storyboard*, é considerado um protótipo de baixa fidelidade.

Entre as atividades realizadas pelos usuários ao interagir com um *website* estão a manipulação e a navegação. Acerca dessas atividades, julgue os itens a seguir.

- 104 Entre os principais benefícios das interfaces de manipulação direta está o fato de os usuários terem um rápido aprendizado da interface e ganharem autoconfiança.
- 105 O uso de cores de *links* não padronizados pode dificultar o usuário a navegar pelo sítio.
- 106 Os *links* principais devem ser incluídos em todas as páginas de um sítio.
- 107 A barra de rolagem é uma forma de manipulação que não causa problemas de usabilidade.
- 108 Uma das formas de fornecer informação de localização ao usuário em um *website* é através do uso de *links* chamados de *menus* em cascata.
- 109 *Menus* com estruturas hierárquicas com mais níveis e poucos *links* iniciais são mais eficazes do que estruturas hierárquicas com poucos níveis e muitos *links*.
- 110 Para facilitar a navegação, é recomendado que os *links* sejam organizados em grupos que reflitam as expectativas dos usuários.

Julgue os itens que se seguem, relativos ao World Wide Web Consortium (W3C), à Web Accessibility Initiative (WAI), e às Web Content Accessibility Guidelines (WCAGs).

- 111 De acordo com o W3C, acessibilidade na *web* significa acesso à *web* por todos, independente da deficiência.
- 112 Aspectos de acessibilidade dizem respeito também às pessoas que lêem na *web* em uma língua não nativa.
- 113 O W3C é uma organização americana que visa a promover a evolução e a interoperabilidade da Web.
- 114 AS WCAGs mostram como criar *design* de *browsers* acessíveis.
- 115 Uma das linhas-guias das WCAGs recomenda que tabelas sejam utilizadas apenas para representar relacionamentos lógicos entre dados.
- 116 As WCAGs sugerem que as imagens devem ser evitadas para melhorar a acessibilidade de um sítio.
- 117 A linha-guia “use soluções de transição” recomenda que os documentos sejam organizados para que possam ser lidos sem folhas de estilo.

As folhas de estilo em cascata (CSS) são utilizadas para criar estilo em documentos na Web. Julgue os itens a seguir acerca de CSS.

- 118 Para criar um leiaute de colunas no CSS, o *designer* pode usar um posicionamento absoluto.
- 119 A ordem das colunas criadas através de “seções flutuantes” será a mesma das que foram escritas no HTML.
- 120 A sintaxe `valor:<url> <number>` significa que tanto o valor `url` quanto o valor `number`, ou ambos, podem ser definidos nesta ordem.