



CENTRO DE SOLUÇÕES EM GOVERNO ELETRÔNICO

CONCURSO PÚBLICO PARA PROVIMENTOS DE VAGAS EM CARGOS DE NÍVEL SUPERIOR E MÉDIO

TÉCNICO DE COMPUTAÇÃO - TC PROGRAMADOR VISUAL/DESIGN

INSTRUÇÕES

Leia atentamente e cumpra rigorosamente as instruções que seguem, pois elas são parte integrante das provas e das normas que regem este Concurso Público.

1. Verifique se o cargo constante na capa deste caderno é aquele para o qual realizou a inscrição.
2. Cada questão oferece 5 (cinco) alternativas de respostas, representadas pelas letras **A, B, C, D e E**, sendo apenas 1 (uma) a resposta correta.
3. O tempo para a realização da prova é de 4 horas, incluindo o preenchimento da grade de respostas. O candidato só poderá retirar-se do recinto da prova teórico-objetiva após transcorrida 1 hora e 30 minutos de seu início. Os dois últimos candidatos deverão retirar-se da sala de prova ao mesmo tempo, devendo assinar a Ata de Prova.
4. Nenhuma informação sobre as instruções e/ou sobre o conteúdo das questões será dada pelo fiscal, pois são parte integrante da prova.
5. No caderno de prova, o candidato poderá rabiscar, riscar, calcular, etc.
6. Os gabaritos preliminares da prova objetiva serão divulgados no dia 20/11/2012, até às 23h59min, nos sites www.fundatec.org.br e www.procergs.rs.gov.br.
7. Certifique-se de que este caderno contém 60 (sessenta) questões. Caso contrário, solicite ao fiscal da sala a sua substituição.



CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

QUESTÃO 01 – A Arquitetura da Informação de um website é dividida em quatro sistemas interdependentes, cada um composto por regras próprias e aplicações específicas. Indique quais são esses quatros sistemas:

- A) Sistema de Organização, Sistema de Navegação, Sistema de Rotulação e Sistema de Busca.
- B) Sistema de Hierarquia, Sistema de Dados, Sistema Lógico e Sistema de Navegação.
- C) Sistema de Controle, Sistema Modelo, Sistema de Visão e Sistema de Navegação.
- D) Sistema Lógico, Sistema de Dados, Sistema da Interface e Sistema de Controle.
- E) Sistema de Dados, Sistema de Aplicação, Sistema de Navegação e Sistema de Usuário.

QUESTÃO 02 – A metodologia da Arquitetura da Informação utilizada para compreender o modelo mental dos usuários, mais especificamente como este organiza a informação mentalmente é conhecida como

- A) Grupo Focal.
- B) Heurísticas.
- C) Card Sorting.
- D) Story Map.
- E) Personas.

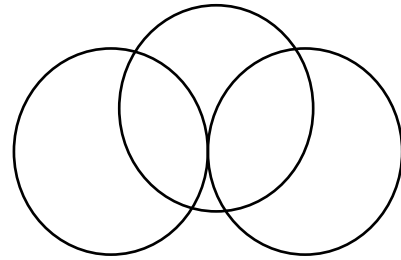
QUESTÃO 03 – Na Arquitetura da Informação, o esquema de classificação hierárquico para informações diversas a partir da nomenclatura do Designer é conhecido como

- A) Classes.
- B) Ontologia.
- C) Taxonomia.
- D) Folksonomia.
- E) Topologia.

QUESTÃO 04 – Faz parte das tarefas de um Arquiteto da Informação o planejamento do Sistema de Navegação de um website para prover contexto ao usuário e facilitar o deslocamento entre diversas partes do site. Para a criação de um website adequado, é necessário entender qual dos quatro tipos de sistemas de navegação se adapta a ele. Indique a alternativa que NÃO apresenta um tipo de sistema de navegação.

- A) Sistema de Navegação Global.
- B) Sistema de Navegação Hierárquico.
- C) Sistema de Navegação Ad Hoc.
- D) Sistema de Navegação Local.
- E) Sistema de Navegação Fechado.

QUESTÃO 05 – A Arquitetura de Informação tem como base três áreas que se interlaçam. Estes elementos cuidam de três áreas diferentes que têm ligação entre si, geralmente representadas por três círculos concêntricos, conforme ilustração a seguir. Nesse sentido, assinale a alternativa que indica corretamente essas áreas.



- A) Modelo, Visão e Controle.
- B) Conteúdo, Contexto e Usuário.
- C) Interface, Usuário e Sistema.
- D) Aplicação, Usuário e Dados.
- E) Estrutura, Interface e Contexto.

QUESTÃO 06 – O método de Card Sorting no qual dois grupos de cartões ou fichas, um com amostras ou descrições de conteúdo e outro com categorias, são fornecidos a um grupo de pessoas a fim de que sejam organizados em grupos, de acordo com a similaridade entre os cartões e dentro de categorias predefinidas, é conhecido como

- A) Aberto.
- B) Horizontal.
- C) Vertical.
- D) Fechado.
- E) Definido.

QUESTÃO 07 – Uma forma de o Arquiteto de Informação auxiliar na compreensão e na comunicação de ideias complexas, além de gerar interesse ao usuário, é o uso de metáforas. As metáforas que fazem uma conexão entre a tarefa que o usuário pode realizar num ambiente tradicional e as que ele pode realizar num ambiente novo e desconhecido são denominadas Metáforas

- A) Organizacionais.
- B) Funcionais.
- C) Visuais.
- D) Estruturais.
- E) Lógicas.

QUESTÃO 08 – O sistema de navegação encontrado nas páginas de um website e que

- possibilita a navegação entre diferentes níveis de informação, diminuindo as etapas e agilizando o acesso ao conteúdo, e
- localiza os usuários dentro da arquitetura de informação do site, representando a página em que ele se encontra, mostrando sua profundidade em relação à página inicial é conhecido pelo nome de

- A) Sitemap.
- B) Breadcrumb.
- C) Tag.
- D) Índice.
- E) Wireframe.

QUESTÃO 09 – De acordo a norma ISO 9241: usabilidade é a medida pela qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com _____, _____ e _____ em um contexto de uso específico.

As lacunas do trecho acima ficam correta e respectivamente preenchidas por:

- A) design, ergonomia, utilidade
- B) funcionalidade, facilidade, design
- C) eficiência, design, confiabilidade
- D) satisfação, confiabilidade, inteligibilidade
- E) eficácia, eficiência, satisfação

QUESTÃO 10 – O conjunto específico das características de um objeto, capaz de revelar aos seus usuários as operações e manipulações que eles podem fazer com ele, é conhecido como

- A) usabilidade.
- B) affordance.
- C) interface.
- D) interação.
- E) learnability.

QUESTÃO 11 – Nielsen define usabilidade como o conjunto de cinco fatores que qualificam quão bem uma pessoa pode interagir com um sistema interativo. Indique a alternativa que NÃO faz parte dos cinco fatores definidos por ele.

- A) Facilidade de aprendizado – (learnability).
- B) Segurança no uso – (safety).
- C) Facilidade de recordação – (memorability).
- D) Satisfação do usuário – (satisfaction).
- E) Acessibilidade – (Accessibility).

QUESTÃO 12 – Os erros de usabilidade que afetam a interface sem que haja necessidade imediata de solução, a menos que haja tempo no cronograma do projeto, são denominados

- A) catastróficos.
- B) graves.
- C) simples.
- D) cosméticos.
- E) irrelevantes.

QUESTÃO 13 – Originada na Psicologia Experimental, a lei que relaciona o tempo (T) que uma pessoa leva para apontar para algo com o tamanho (S) do objeto-alvo e com a distância (D) entre a mão da pessoa e esse objeto alvo é conhecida como

- A) Lei de Hick-Hyman.
- B) Lei de Moore.
- C) Lei de Fitts.
- D) Lei de Accot-Zhai.
- E) Lei de Hooke.

QUESTÃO 14 – Os protótipos de baixa fidelidade de uma página web, interface ou tela da aplicação; usados para identificar os elementos que serão exibidos, tais como: navegação, seções de conteúdo, necessidades de imagem e/ou de mídia, elementos de forma e chamadas para ações, são denominados

- A) Esboço.
- B) Modelo Conceitual.
- C) Highcap.
- D) Lowcap.
- E) Wireframe.

QUESTÃO 15 – O acrônimo GOMS que descreve o modelo que permite analisar o desempenho de usuários competentes, realizando tarefas dentro da sua competência e sem cometer erros, refere-se a:

- A) Gadget, Operation, Man, System.
- B) Goals, Operators, Methods, Selection Rules.
- C) Gathering Data, Observing User, Mock-up Interface, Select Visuals.
- D) Goals, Objectives, Manipulation, Success.
- E) Gadgets, Operators, Methods, Success.

QUESTÃO 16 – A Análise de Tarefas é utilizada para se ter um entendimento sobre qual é o trabalho dos usuários, como eles o realizam e por quê. Um dos métodos mais utilizados é conhecido como HTA. Sobre esse método, é possível afirmar que:

- I. Examina primeiramente os objetivos de alto nível, decompondo-os em subobjetivos.
- II. Busca identificar quais subobjetivos são mais difíceis de atingir e que, portanto, limitam ou mesmo impedem o atingimento do objetivo maior.
- III. Os subobjetivos de um objetivo e as relações entre eles são denominadas de plano.
- IV. No nível mais baixo da hierarquia de objetivos, cada subobjetivo é alcançado por uma operação, que é a unidade fundamental desse método.

Em relação às assertivas acima, é possível afirmar que:

- A) Nenhuma está correta.
- B) Apenas uma está correta.
- C) Apenas duas estão corretas.
- D) Apenas três estão corretas.
- E) Todas estão corretas.

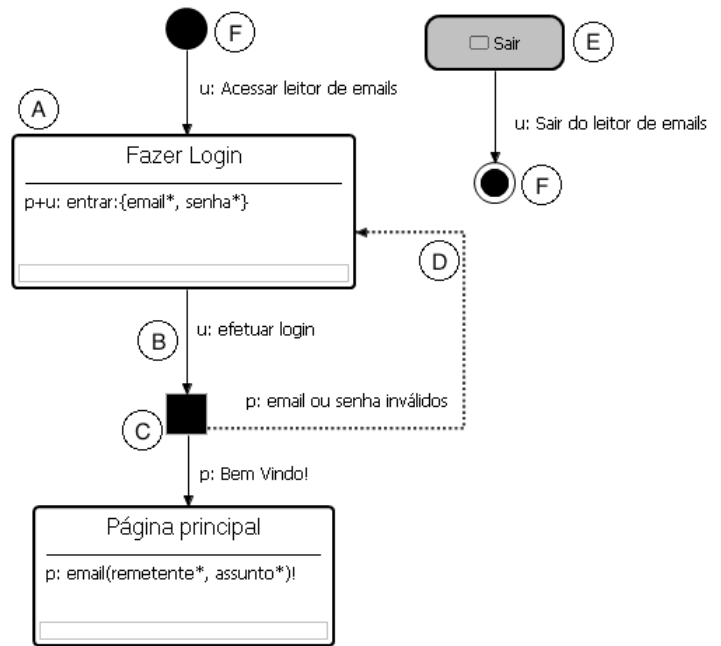
QUESTÃO 17 – O Design de Interação Humano Computador baseado em Cenários é um processo que utiliza diferentes tipos de cenários como representação básica e fundamental durante todas as atividades envolvidas na concepção de uma solução de IHC. Qual das opções abaixo NÃO é um tipo de cenário considerado em IHC?

- A) Cenário de experiência.
- B) Cenário de problema.
- C) Cenário de atividade.
- D) Cenário de informação.
- E) Cenário de interação.

QUESTÃO 18 – As interfaces vêm sofrendo evoluções constantes, basicamente definidas pelo seu modelo de interação e sendo referenciadas por seu acrônimo. Indique a ordem cronológica do surgimento dessas interfaces.

- A) NUI, CLI, GUI.
- B) GUI, NUI, CLI.
- C) GUI, CLI, NUI.
- D) CLI, GUI, NUI.
- E) CLI, NUI, CLI.

Para responder à questão 19, considere o diagrama a seguir:



QUESTÃO 19 – O diagrama acima representa um exemplo de modelagem de interação, descrito numa linguagem de modelagem conhecida como

- A) UML.
- B) MoLIC.
- C) SDL.
- D) XML.
- E) EEML.

QUESTÃO 20 – Jacob Nielsen estipulou 10 Heurísticas a serem consideradas no desenvolvimento de interfaces, e que são utilizadas amplamente para avaliação de usabilidade. A terceira heurística de Nielsen – “Controle e Liberdade do Usuário” – determina que:

- A) A Interface não deve conter informação que seja irrelevante ou raramente necessária.
- B) O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, através de feedback adequado e no tempo certo.
- C) Os usuários frequentemente realizam ações equivocadas no sistema e precisam de uma “saída de emergência” claramente marcada para sair do estado indesejado sem ter que percorrer um dialogo extenso.
- D) Os usuários não devem ter de se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.
- E) O sistema deve utilizar palavras, expressões e conceitos que são familiares aos usuários, em vez de utilizar termos orientados ao sistema ou jargão técnico.

QUESTÃO 21 – Dos métodos que podem ser aplicados para Avaliação de Usabilidade, indique aquele que NÃO faz parte da avaliação por Observação.

- A) Estudo de Campo.
- B) Teste de Usabilidade.
- C) Avaliação de Comunicabilidade.
- D) Prototipação em Papel.
- E) Percurso Cognitivo.

QUESTÃO 22 – O Método de avaliação de Usabilidade em que o avaliador faz a etiquetagem de vídeos capturados da interação do usuário com o sistema, por meio de etiquetas do tipo: “O que é isto?”, “e Agora?”, “Por que não funciona?”, “Desisto”, etc, é conhecido como

- A) Entrevista.
- B) Grupo Focal.
- C) Inspeção Semiótica.
- D) Avaliação de Comunicabilidade.
- E) Avaliação Heurística.

QUESTÃO 23 – Compreender o funcionamento da mente humana é um dos requisitos básicos do especialista em Usabilidade e User Experience. Por isto, compreender o funcionamento da memória humana é fundamental para o projeto de interfaces. Nesse sentido, considere as seguintes afirmações:

- I. A memória sensorial é aquela que armazena toda a informação passada pelos sentidos (principalmente o armazenamento icônico e onomatopeico) por pouco tempo antes de ser descartada ou passada para a memória de trabalho.
- II. A memória de Curto Prazo pode ser aumentada se for realizado primeiramente o *chunking*, que é o processo pelo qual o material é organizado em grupos significativos (*chunks*).
- III. A memória de Trabalho é aquela em que a informação é mantida por longos períodos de tempo (de meses a anos ou para sempre).
- IV. A memória de Longo Prazo é composta por: Memória Semântica, Memória Procedural, Memória Episódica e Memória Indelével.

Em relação às assertivas acima, é possível afirmar que:

- A) Nenhuma está correta.
- B) Apenas uma está correta.
- C) Apenas duas estão corretas.
- D) Apenas três estão corretas.
- E) Todas estão corretas.

QUESTÃO 24 – Uma das principais abordagens do design visando à acessibilidade é o “Design Inclusivo”, que se baseia em quatro premissas. Indique, dentre as a seguir citadas, a que NÃO faz parte dessa abordagem.

- A) Acessibilidade pode ser implementada com maior eficiência se versões diferenciadas de design forem desenvolvidas para usuários com condições especiais.
- B) Diferenças nas habilidades não constituem uma condição especial de poucos, mas uma característica comum do ser humano já que mudamos física e intelectualmente ao longo da vida.
- C) Se um design funciona bem para pessoas com deficiências, funciona melhor para todo mundo.
- D) A qualquer momento na nossa vida, a autoestima, a identidade e o bem estar são profundamente afetados pela nossa capacidade de funcionar em nosso ambiente físico, com uma sensação de conforto, independência e controle.
- E) Usabilidade e estética são mutuamente compatíveis.

QUESTÃO 25 – O Design de Experiências de Usuário (ou User Experience) é o processo que garante que nenhum aspecto da experiência que os usuários do produto têm com o mesmo aconteça sem que tenha sido conscientemente planejado. Para que isto aconteça, é dividido em cinco planos de atuação, desde o mais concreto até o mais abstrato, os quais estão corretamente citados na alternativa

- A) Design, Interface, Hierarquia, Abrangência e Conteúdo.
- B) Superfície, Esqueleto, Estrutura, Escopo e Estratégia.
- C) Visual, Interação, Contexto, Acesso e Experiência.
- D) Estético, Interação, Estrutura, Conteúdo e Experiência.
- E) Escopo, Estrutura, Experiência, Esqueleto e Estratégia.

QUESTÃO 26 – Um dos diagramas mais significativos do UXD (User Experience Design), criado por Peter Morville, e utilizado para representar as sete facetas ou qualidades de uma experiência do usuário, é o User Experience Honeycomb, demonstrado, em parte, a seguir:



As três facetas que estão faltando são:

- A) Useful, Findable, Credible.
- B) Useful, Enjoyable, Social.
- C) Beautiful, Findable, Social.
- D) Beautiful, Enjoyable, Credible.
- E) Minimalist, Findable, Social.

QUESTÃO 27 – Das sete facetas que uma experiência do usuário deve considerar, a denominada “Desirable” refere-se à capacidade

- A) de os elementos do design influenciarem os usuários a confiar e a acreditar naquilo que é dito.
- B) de ser utilizada por pessoas com condições especiais e/ou momentos em que as mesmas se apresentem.
- C) de apresentar facilidade no seu uso.
- D) de seus uso e objetos serem localizados quando existe necessidade por parte dos usuários.
- E) de usar os recursos de imagem, identidade, marca e outros elementos do design emocional para promover seu uso.

QUESTÃO 28 – O problema do gráfico dos cinco planos de ação da UX é que ele não apresenta o grau de relevância de cada um desses planos dentro da experiência do usuário, passando a impressão de que todas as etapas possuem o mesmo peso e medida. A partir dessa necessidade, um novo gráfico foi desenvolvido por Trevor Van Gorp que utiliza uma metáfora muito significativa e útil para mostrar a relevância e a percepção do usuário/stakeholders quanto às etapas. Essa metáfora é conhecida como

- A) a Pirâmide da Experiência do Usuário.
- B) o Favo de Mel da Experiência do Usuário.
- C) a Escada da Experiência do Usuário.
- D) o Iceberg da Experiência do Usuário.
- E) o DNA da Experiência do Usuário.

QUESTÃO 29 – Uma das ferramentas mais significativas do Design de Experiências do Usuário são os “Mapas de Experiência”, não apenas porque são uma ilustração da jornada (experiência) que o usuário enfrenta, mas porque permitem uma compreensão empática sobre as interações e estado emocional do usuário em cada um dos pontos de contato através de múltiplos canais (web, desktop, mobile, etc). Em relação a isso, considere as afirmações a seguir:

- I. São um plano de projeto que mostra como o sistema funciona, com detalhamento suficiente para permitir sua verificação, implementação e manutenção.
- II. Devem possuir uma ilustração da jornada que destaque a transição entre as diferentes fases/estágios que o usuário vai enfrentar.
- III. Deve ser desprovido de percepções qualitativas e ou subjetivas, se atendo apenas a registrar informação quantitativa e mensurável.

Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas II.
- C) Apenas I e III.
- D) Apenas II e III.
- E) I, II e III.

QUESTÃO 30 – Robin Williams criou o acrônimo CRAP para fazer menção às quatro regras mais conhecidas e aplicadas no design, quais sejam:

- A) Contraste, Repetição, Alinhamento, Proximidade.
- B) Cor, Reconhecimento, Alinhamento, Proporção Áurea.
- C) Contraste, Reconhecimento, Arquétipos, Proximidade.
- D) Cor, Representação, Affordance, Projeção.
- E) Consistência, Repetição, Arquétipos, Proporção Áurea.

QUESTÃO 31 - A Tipografia é um dos pilares do design gráfico. Compreender os diferentes tipos e suas famílias é fundamental para qualquer designer. Assim, relacione a Coluna 1 à Coluna 2, associando as imagens, numeradas de 1 a 4, aos respectivos tipos de fonte.

Coluna 1:



Coluna 2:

- () Sem Serifa
- () Gótica
- () Manuscrita
- () Com Serifa

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

- A) 1 – 2 – 3 – 4.
- B) 2 – 3 – 4 – 1.
- C) 2 – 4 – 3 – 1.
- D) 2 – 1 – 3 – 4.
- E) 1 – 4 – 3 – 2.

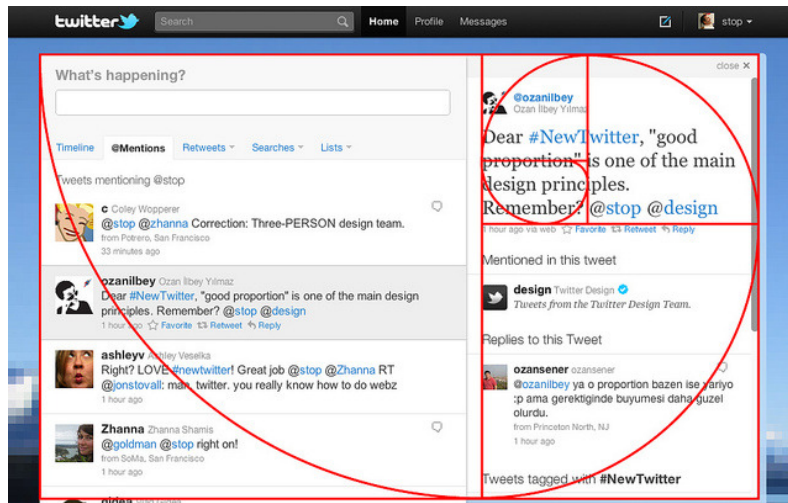
QUESTÃO 32 – O gráfico a seguir mostra algumas partes da anatomia de uma fonte tipográfica.



Considerando as regiões marcadas com os números de 1 a 6, assinale a alternativa que contém a nomenclatura correta, conforme a numeração.

- A) 1 – Altura-x , 2 – descendente, 6 – abertura.
- B) 1 – Altura de versal, 4 – altura-x, 2 – remate.
- C) 4 – Altura -x, 5 Haste, 6 – abertura.
- D) 2 – eixo, 5 – Ligadura, 6 – bojo.
- E) 2 – descendente, 3 – ascendente, 6 – terminal.

QUESTÃO 33 – A imagem a seguir apresenta o redesign do website do twitter e apresenta a importante influência e uso de um dos padrões mais significativos encontrados na natureza (formado por uma sequência de números, em que cada um é a soma dos seus dois antecessores) e que tem significativa influência na área do design por ser considerado intrinsecamente estético, recebendo o nome de



- A) Princípio de Pareto.
- B) Lei de Fitts.
- C) Sequência de Fibonacci.
- D) Lei de Hicks.
- E) Regra dos Terços.

QUESTÃO 34 – O uso apropriado de famílias de tipologias aumenta a legibilidade dos textos online não só em computadores, mas em dispositivos móveis, por isto, os estilos de fonte e outros atributos de texto, como tamanhos, cores devem ser aplicados de maneira consistente. Considerando que a resolução de tela da maioria dos computadores pessoais vai de 72 a 96 dpi e que é necessário escrever texto com corpo menor que 10 num site, indique a melhor fonte, no que se refere a tamanho para manter a legibilidade.

- A) Times New Roman.
- B) Arial.
- C) Comic Sans.
- D) Brush Script.
- E) Bookman Old Style.

QUESTÃO 35 – Muitos designers costumam utilizar a proporção áurea, pois ela dá um aspecto harmonioso aos trabalhos, e muitos web designers utilizam dessa proporção ao fazer os seus sites. Os logotipos abaixo seguem na sua confecção a proporção áurea, que nada mais é do que uma constante real algébrica irracional, denotada pela letra grega Φ (Phi) e obtida pela seguinte fórmula:

$$\frac{a + b}{a} = \frac{a}{b} = \Phi.$$

Indique o valor aproximado que Φ deve ter para ser considerado como a proporção áurea.

- A) 1,86.
- B) 1,50.
- C) 1,75.
- D) 1,90.
- E) 1,62.

QUESTÃO 36 – Considerando alguns dos princípios universais do Design, analise as afirmações abaixo:

- I. A forma segue a função, isto é, para atender as necessidades gerais do usuário, o projetista deve configurar a forma a partir da função específica do objeto a ser produzido.
- II. As pessoas não associam o design belo (estético) à facilidade de uso, ou seja, os objetos mais bonitos têm igual probabilidade de serem utilizados que os objetos não tão atraentes.
- III. A usabilidade de um sistema aumenta quando o status e o método de uso são claramente visíveis.

Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas I e II.
- C) Apenas II e III.
- D) Apenas I e III.
- E) I, II e III.

QUESTÃO 37 – A Gestalt ou psicologia da forma é amplamente utilizada no Design. Considere as afirmações a seguir sobre seus princípios:

- I. A lei da Semelhança é a impressão visual de como elementos desenhados já com uma forma e com uma direção, prolongam, na mesma direção, o mesmo movimento.
- II. A Lei da Continuidade é a tendência a perceber um conjunto de elementos individuais como um único padrão de reconhecimento, ao invés de elementos individuais.
- III. A Lei do Fechamento é aquela em que a igualdade de forma e de cor despertam também a tendência de se constituir unidades, de fazer grupo de objetos a partir da semelhança entre eles.

Quais estão INCORRETAS?

- A) Apenas I.
- B) Apenas I e II.
- C) Apenas I e III.
- D) Apenas II e III.
- E) I, II e III.

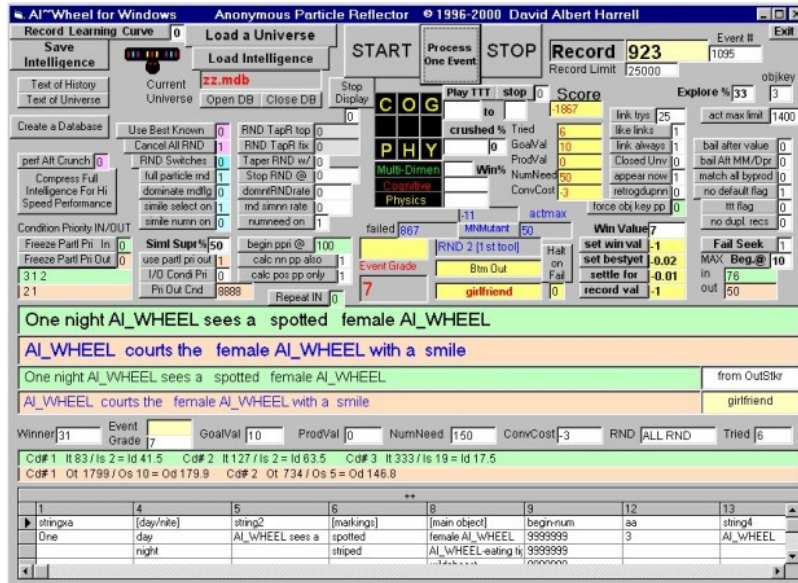
QUESTÃO 38 – A união da linguagem HTML com CSS, funções em Javascript e um modelo de objeto de documentos para permitir que uma página web seja modificada na própria máquina do usuário sem necessidade de acessos ao servidor é conhecida como

- A) XML.
- B) UML.
- C) XHTML.
- D) DHTML.
- E) HTML 5.

QUESTÃO 39 – O sistema de cores utilizado pelo computador para definir as cores a serem visualizadas num monitor e/ou tela (PC, celular e tablet) é conhecido como

- A) NTSC.
- B) RGB.
- C) CMYK.
- D) HSV.
- E) Pantone.

QUESTÃO 40 – A interface abaixo apresenta uma tendência humana conhecida como Horror Vacui, sobre a qual são feitas as afirmações que seguem:



- I. Horror Vacui refere-se à característica humana de preencher todos os espaços em branco com objetos ou elementos evitando deixar espaços vazios.
- II. Pesquisas recentes comprovam que a percepção de valor de um website e/ou vitrine tem relação inversa ao grau de Horror Vacui, isto é, quanto mais elementos expostos, menos valor o ser humano percebe.
- III. A influência do Horror Vacui está diretamente ligada à faixa social da população e à sua relação com o consumo de bens, isto é, para aqueles acostumados com muito, menos é mais (Horror Vacui é prejudicial); e para aqueles acostumados a ter pouco, mais é mais (Horror Vacui pode ter benefícios).

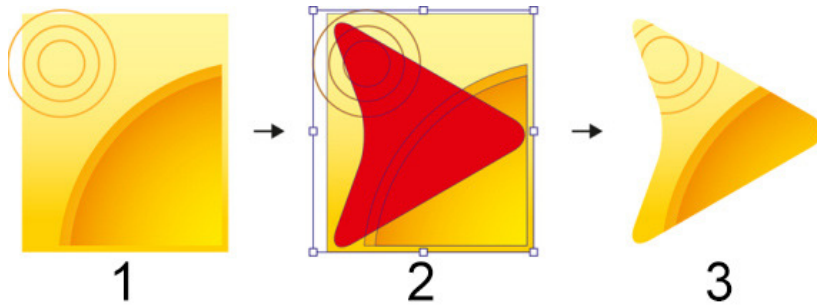
Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas I e II.
- C) Apenas I e III.
- D) Apenas II e III.
- E) I, II e III.

QUESTÃO 41 – Para se definir as cores RGB de site utilizando a linguagem HTML ou num arquivo CSS, essas devem ser representadas por um número hexadecimal de seis dígitos. Os valores hexadecimais referentes às cores Branco, Azul, Roxo, Preto, Cinza e Verde, são, respectivamente:

- A) #000000, #0000FF, #FF0000, #FFFFFF, #010101, #0000FF
- B) #000000, #0000FF, #FF00FF, #FFFFFF, #C0C0C0, #00FF00
- C) #FFFFFF, #0000FF, #FF00FF, #000000, #C0C0C0, #00FF00
- D) #660033, #339900, #0033FF, #CCFF00, #990099, #FFCCFF
- E) #FFFFFF, #F0F0F0, #FF0000, #000000, #010101, #0000FF

QUESTÃO 42 – Considere a imagem abaixo, criada no Adobe Illustrator, que representa três etapas de um mesmo trabalho, as quais, numeradas de 1 a 3, são descritas a seguir:



1. Um objeto de cor amarela é desenhado.
2. Outro objeto de cor vermelha é sobreposto e ambos são selecionados.
3. Ao se aplicar um recurso, o Illustrator restringe a visibilidade de um objeto com a forma do outro.

Este recurso é conhecido como

- A) Clipping Mask.
- B) Flatten Transparency.
- C) Blending Mode.
- D) Cropping.
- E) Unembed.

QUESTÃO 43 – No surgimento do HTML 4, alguns tags foram abandonados para favorecer o uso de estilos (CSS). Dos Tags abaixo, indique aquele que faz parte dos abandonados.

- A) CAPTION.
- B) FONT.
- C) NOSCRIPT.
- D) TBODY.
- E) STRONG.

QUESTÃO 44 – A cor no design é usada para atrair a atenção, agrupar elementos, indicar significado e como elemento estético. O uso inadequado de cores pode trazer sérios problemas tanto na forma, como na função ou na usabilidade. Dentre os princípios universais do design de interfaces/websites, considere as seguintes diretrizes:

- I. O uso de cores deve ser moderado, limitando a paleta àquilo que o olho consegue processar (dependendo da complexidade, até cinco cores).
- II. Para evitar atrair a atenção do olho humano, utilize cores saturadas.
- III. As cores opostas no círculo cromático (Roda das Cores) são as que possuem menor contraste.

Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas II.
- C) Apenas III.
- D) Apenas I e III.
- E) I, II e III.

QUESTÃO 45 – Uma das mais significativas mudanças ocorridas na internet nos últimos anos tem sido a introdução do HTML 5, pois muda inclusive o papel do HTML no mundo web. Sobre o HTML 5, é possível afirmar que:

- I. Permite o suporte nativo para recentes recursos multimídia, antes suportados somente por meio de outras tecnologias (plug-ins).
- II. Introdução do Tag canvas para permitir o rendering de gráficos 2D.
- III. Introdução do Tag space para permitir a exibição e manipulação de objetos tridimensionais de baixa complexidade poligonal.

Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas II.
- C) Apenas III.
- D) Apenas I e II.
- E) I, II e III.

QUESTÃO 46 – Para inserir folhas de estilo CSS em uma página web, pode-se:

- I. Definir o estilo diretamente nas tags HTML no corpo da página. Por exemplo:

```
<body>
  <p style="color:#B000FF;"> texto a ser exibido </p>
</body>
```

- II. Definir o estilo dentro do cabeçalho da página HTML. Por exemplo:

```
<head>
  <title> título de página </title>
  <style type="text/css">
    .texto {color:#BF00FF;}
  </style>
</head>
<body>
  <p class="texto"> texto a ser exibido </p>
</body>
```

- III. Definir o estilo num arquivo externo e associá-lo no cabeçalho da página HTML. Por exemplo:

```
<head>
  <title> título da página </title>
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css" />
</head>
<body>
  <p class="texto"> texto a ser exibido </p>
</body>
```

Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas II.
- C) Apenas I e II.
- D) Apenas II e III.
- E) I, II e III.

QUESTÃO 47 – Considere os seguintes trechos de código, previamente associados no HEAD do arquivo:

HTML

```
<body>
  <p>
    Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec sapien tellus, feugiat nec dictum nec,
    volutpat eget tortor. Nullam elementum urna vel erat bibendum ac pulvinar justo eleifend
  </p>
</body>
```

CSS

```
p:first-child:first-letter {
  float: left;
  color: #ff0000;
  font-size: 75px;
  line-height: 60px;
  padding-top: 4px;
  padding-right: 8px;
  padding-left: 3px;
  font-family: Georgia;
}
```

Isso fará com que o texto dentro do elemento <p>

- A) seja escrito com fonte Georgia.
- B) tenha uma letra capitular de cor vermelha e fonte Georgia.
- C) tenha a primeira palavra escrita com fonte Georgia.
- D) tenha a primeira palavra escrita com tamanho, cor e fonte diferente.
- E) tenha a primeira frase escrita com cor vermelha.

QUESTÃO 48 – Nos últimos anos, muitos websites têm começado a utilizar jQuery. Sobre jQuery, é correto afirmar que:

- A) É uma linguagem de programação para efeitos em páginas web.
- B) É uma versão reduzida do Java que permite a chamada de funções em páginas web.
- C) É uma API para garantir a segurança de aplicações web.
- D) É uma biblioteca cross-browser Javascript que simplifica a vida dos desenvolvedores frontend.
- E) É uma biblioteca Javascript que não permite a criação de plug-ins.

QUESTÃO 49 – Considerando o código jQuery a seguir, é possível afirmar que:

```
$( '#' + id).animate({
    width: 600,
    height: 160
}, 500);
```

- A) Muda de posição uma div, deslocando-a 600 pixels à direita e 160 para baixo.
- B) Muda instantaneamente o tamanho de uma div para 600 pixels de comprimento e 160 de altura.
- C) Mostra a animação da mudança de tamanho de uma div, do seu tamanho atual até possuir 600 pixels de comprimento e 160 de altura.
- D) Mostra a animação do deslocamento de 500 pixels para direita, da div de tamanho específico de 600 pixels de comprimento e 160 pixels.
- E) Mostra a animação da mudança de tamanho de uma div, do seu tamanho atual até possuir 600 pixels de comprimento e 160 de altura, iniciando somente após esperar 500 milissegundos.

QUESTÃO 50 – SEO (Search Engine Optimization) é o conjunto de estratégias com o objetivo de potencializar e melhorar o posicionamento de um site nas páginas de resultados naturais (orgânicos) nos sites de busca. Das ações abaixo, qual não constitui uma boa prática na otimização de SEO?

- A) Tag TITLE contendo palavras chaves.
- B) Links com a palavra “clique aqui”.
- C) Imagens contendo palavras chaves na tag ALT.
- D) Aumentar a quantidade de conteúdo relevante no site.
- E) URL´s contendo textos descritivos.

QUESTÃO 51 – Um dos fatores mais significativos em SEO são os links, pois são um dos fatores que mais afetam o posicionamento da página. Existem basicamente dois tipos de links, os internos (aqueles referenciados pelo próprio site) e os provindos de outros sites, conhecidos como

- A) Keywords.
- B) Adwords.
- C) Anchor.
- D) Pagerank.
- E) Backlinks.

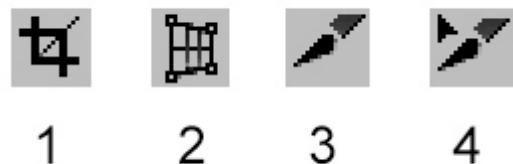
QUESTÃO 52 – Na linguagem HTML, é possível definir tabelas contendo células com textos, números, imagens, e, inclusive, tabelas. Assinale a tag que não faz parte de uma definição de tabelas.

- A) <TD>
- B) <TR>
- C) <TH>
- D) <TCAPTION>
- E) <COLGROUP>

QUESTÃO 53 – Para o desenvolvimento de determinado site, se faz necessário criar a imagem do logotipo da empresa com áreas transparentes, pois o mesmo será colocado sobre fundos de cores diferentes. Para se criar uma imagem bitmap com vários níveis de transparência, é necessário salvar o arquivo no formato

- A) JPEG
- B) GIF
- C) PNG-8
- D) JPEG 2000
- E) PNG-24

QUESTÃO 54 – Considerando os ícones abaixo, indique qual deles permite a divisão de uma imagem original em diferentes áreas funcionais de uma imagem destinada à Web, onde cada fatia será salva como um arquivo independente contendo os seus próprios parâmetros, paleta de cores, links, efeitos rollover e efeitos de animação.



- A) Ícone indicado pelo número 1.
- B) Ícone indicado pelo número 2.
- C) Ícone indicado pelo número 3.
- D) Ícone indicado pelo número 4.
- E) Nenhum dos ícones apresentados.

QUESTÃO 55 – Todas as seleções realizadas e salvas no Adobe Photoshop podem ser visualizadas no painel

- A) Layers.
- B) Paths.
- C) Channels.
- D) Swatches.
- E) Adjustments.

QUESTÃO 56 – O Adobe Photoshop oferece um recurso muito útil para o desenvolvimento de websites. Este recurso permite a comparação da mesma imagem com diferentes formatos e parâmetros de salvamento a fim de verificar o melhor resultado de uma imagem na internet (tamanho vs qualidade). Para acessar esse recurso e visualizar a comparação, é necessário clicar no Menu

- A) “Visualizar” e depois na opção “Tamanho da Impressão”.
- B) “Arquivo”, escolher a opção “Salvar para Web”, e depois escolher a aba “Impressão 2-up” ou “Impressão 4-up”.
- C) “Imagem” e depois na opção “Tamanho da Imagem”.
- D) “Arquivo”, escolher a opção “Scripts”, e depois a opção “Processador de Imagens”.
- E) “Editar”, escolher o submenu “Predefinições” e depois escolher a opção “Gerenciador de Predefinição”.

QUESTÃO 57– O Photoshop permite criar pequenas animações e, para que estas sejam visualizadas na web, indique qual é o formato de arquivo a ser escolhido e qual a quantidade de cores máxima permitida nesta animação.

- A) JPEG, 16 milhões de cores.
- B) PNG, 64.000 cores.
- C) GIF, 16 milhões de cores.
- D) PNG, 256 cores.
- E) GIF, 256 cores.

QUESTÃO 58 – As animações produzidas no Adobe Flash e que serão inseridas dentro de páginas web devem ser salvas em que formato para serem visualizadas pelos navegadores?

- A) .fla
- B) .cfm
- C) .swc
- D) .swf
- E) .ani

QUESTÃO 59 – Um dos grandes avanços em desenvolvimento web é o chamado “Responsive Design”. Devido a sua relevância, a Adobe incorporou na versão CS6 do Dreamweaver um recurso chamado “Layout de Grade Fluido” que permite o desenvolvimento de sites com Responsive Design. Assinale a alternativa que NÃO é característica do Responsive Design.

- A) Um único layout que se adapta a vários dispositivos.
- B) Usa apenas HTML e CSS para ajustar o layout.
- C) Ótima experiência do usuário com o mínimo de resizing, panning e scrolling.
- D) Integração nativa com jQuery.
- E) Evita redirecionamento de endereços e duplicação de conteúdo.

QUESTÃO 60 – Após o desenvolvimento de um website com seu design, imagens e textos, é necessário transmiti-lo para o servidor onde ficará hospedado. Para que isso seja feito, que tipo de protocolo deve ser utilizado?

- A) HTTP
- B) FTP
- C) SMTP
- D) SSL
- E) NFS