



24 de Janeiro de 2010

CARGO Nº 19

ANALISTA DE WEB DESIGN JÚNIOR

Atuação: Designer

N.º DO CARTÃO

NOME (LETRA DE FORMA)

ASSINATURA

INFORMAÇÕES / INSTRUÇÕES:

1. Verifique se a prova está completa: questões de números 1 a 40 e 1 redação.
2. A compreensão e a interpretação das questões constituem parte integrante da prova, razão pela qual os fiscais não poderão interferir.
3. Preenchimento do **Cartão-Resposta**:
 - Preencher para cada questão apenas uma resposta
 - Preencher totalmente o espaço correspondente, conforme o modelo:
 - Usar caneta esferográfica, escrita normal, tinta azul ou preta
 - Para qualquer outra forma de preenchimento, a leitora anulará a questão

**O CARTÃO-RESPOSTA É PERSONALIZADO.
NÃO PODE SER SUBSTITUÍDO, NEM CONTER RASURAS.**

Duração total da prova: 4 horas e 30 minutos

Anote o seu gabarito.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.
31.	32.	33.	34.	35.	36.	37.	38.	39.	40.



EM BRANCO



CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

1. Avalie as assertivas abaixo sobre a produção de páginas para a Internet.
- O sistema de cores para interpretação nos navegadores de Internet é baseado no código hexadecimal.
 - HTML é uma linguagem de programação baseada em *tags*.
 - HTML Significa *HyperText Markup Language* e é utilizada para produzir documentos *web*.
 - Para aumentar as possibilidades de interação com o usuário, é possível incorporar *scripts* externos ao HTML.
 - A utilização de *css* é adotada para permitir uma comunicação maior entre a página *web* e o servidor.

Marque a alternativa **CORRETA**:

- A) Apenas as assertivas I, II, III e IV estão corretas.
B) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
C) Apenas as assertivas I e IV estão corretas.
D) Apenas as assertivas II, III e IV estão corretas.
E) Todas as assertivas estão corretas.
2. Sobre o processo de produção de um *site*, podemos dizer:
- Devemos começar a criar o *site* independente da tecnologia, pois ela se adapta posteriormente.
 - O *design* deve estar centrado no usuário, e para isto é necessário conhecer suas habilidades e características.
 - Se optar pela produção em HTML, a alternativa para melhor diagramar as páginas é utilizar *frames*.
 - Obedece às etapas de análise, arquitetura da informação, interação, *layout*, implementação e testes de usabilidade.
- A) Apenas as assertivas I e II estão corretas.
B) Apenas as assertivas II e IV estão corretas.
C) Apenas a assertiva II está correta.
D) Todas as assertivas estão corretas.
E) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
3. Sobre a usabilidade dos *sites* podemos dizer:
- Eficácia diz respeito aos recursos gastos em relação à exatidão e à completude com as quais os usuários atingem os objetivos.

- Existem três técnicas de avaliação da usabilidade de um *site*: as prospectivas (buscam a opinião do usuário); as preditivas (dispensam a participação do usuário, mas usam especialistas no assunto); e as objetivas (observam o usuário interagindo com o sistema).
 - A escolha por um teste de avaliação específico a ser aplicado considera a qualidade da técnica, os recursos disponíveis e as expectativas de resultados.
 - Eficiência diz respeito à exatidão e à completude com as quais os usuários atingem objetivos específicos.
- A) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
B) Apenas as assertivas I e III estão corretas.
C) Apenas as assertivas II e IV estão corretas.
D) Todas as assertivas estão corretas.
E) Apenas a assertiva IV está correta.

4. *Tags* são estruturas de linguagem de marcação para páginas HTML ou XHTML que consistem em breves instruções, normalmente tendo uma marca de início e outra de fim. Cada elemento da página possui sua *tag* específica: o parágrafo, o corpo de texto, uma lista ordenada etc.
- Qual (is) das composições de sinais gráficos abaixo corresponde à *tag* que indica ao HTML que o termo deverá ser interpretado como link?
- `<% link %>`
 - `<link> a`
 - `<a> link `
 - `&&t e &&tf`

- A) Apenas a assertiva III está correta.
B) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
C) Apenas as assertivas I e II estão corretas.
D) Apenas a assertiva I está correta.
E) Todas as assertivas estão corretas.

5. Para a construção de páginas para a Internet, é necessário entender a sua composição, especificamente dos elementos de marcação que as fazem ser interpretadas por um navegador. É necessário, pois, compreender a construção do HTML e de suas *tags*. Basicamente, uma *tag* HTML é formada por identificadores, atributos e valores, sendo que cada uma responde a uma indicação na construção de um determinado elemento da página.
- Na seguinte composição de HTML: `<HR color="red">` e ``, podemos identificar os seguintes elementos como:
- HR – atributo; color – identificador.
 - HR – identificador; red – valor.
 - A – identificador; href. – atributo.
 - red – valor; `http://www.google.com` – valor.
 - color – identificador; ref. – atributo.



- A) Apenas as assertivas I e II estão corretas.
B) Apenas a assertiva I está correta.
C) Todas as assertivas estão corretas.
D) Apenas a assertiva III está correta.
E) Apenas as assertivas II, III e IV estão corretas.
6. Marque a(s) alternativa(s) **CORRETA(S)**.
- I. Os navegadores versão 4.0 reconhecem os formatos de imagem GIF, GIF89, JPG e PNG.
II. O formato de imagem JPG é ideal para armazenamento de fotografias, pois utiliza o algoritmo de compactação DCT que aplica perdas na cor, mas mantém a luminosidade.
III. O uso do formato GIF é justificado quando há possibilidades de salvar a imagem com um baixo número de cores, já que, quanto menor o número de cores no formato GIF, menor o tamanho do arquivo.
IV. O formato de imagem GIF pode conter apenas 256 cores, utilizando o algoritmo de compactação sem perdas, o LZW, ao contrário do JPEG, que permite milhões de cores, mas aplica perdas em seu salvamento.
V. Uma das vantagens do formato PNG é que ele permite gradações de transparência, ao contrário do GIF, que somente permite 1 nível de transparência.
- A) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
B) Todas as assertivas estão corretas.
C) Apenas as assertivas I e II estão corretas.
D) Apenas a assertiva I está correta.
E) Apenas a assertiva II está correta.
7. Marque a(s) alternativa(s) **CORRETA(S)** para fazer um *link*:
- I. Link para e-mail: antes do endereço, colocar "mailto:".
II. Link externo (de um *site* para outro local na *web*): preceder o endereço destino do protocolo http://
III. Link interno (dentro do mesmo *site*): colocar o caminho e nome da página em relação à estrutura do *site* em questão.
IV. Link externo (de um *site* para outro local na *web*): indicar o endereço com as pastas a partir do computador do usuário.
- A) Apenas as assertivas I e II estão corretas.
B) Apenas a assertiva I está correta.
C) Todas as assertivas estão corretas.
D) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
E) Apenas a assertiva II está correta.
8. Podemos definir Arquitetura de Informação como o *design* estrutural de grupos de informações

relacionadas aplicável a *web sites*, Intranets, comunidades *online*, *softwares* etc, para dar suporte à usabilidade bem como facilidade de obtenção de informações.

Para que uma A.I. obtenha alto grau de desempenho, é imperioso:

- I. Observar não só a organização das informações dentro da estrutura maior de um *web site*, mas suas combinações, suas relações intrínsecas, suas rotulações e definições de esquemas de navegação que lhes são inerentes.
II. Definir o *design* estrutural de um espaço de informações a fim de facilitar a compleição de tarefas e acesso intuitivo ao conteúdo e transformar informação em conhecimento.
III. Determinar as estruturas de navegação por meio da aplicação de modelos organizacionais, como em rede, em grade, hierárquica e linear.
IV. Aplicar uma metodologia que dê conta de todas as fases de pensamento da estrutura de informação, perpassando pelos seguintes itens:
(1) Levantamento do conteúdo; (2) Priorização de Conteúdo; (3) Categorização do conteúdo; (4) Filtragem de itens similares; (5) Nomenclatura; e (6) Geração do mapa de arquitetura.

- A) Apenas a assertiva V está correta.
B) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
C) Todas as assertivas estão corretas.
D) Apenas as assertivas I e IV estão corretas.
E) Apenas as assertivas II, III e IV estão corretas.

9. Richard Saul Wurman é um dos teóricos importantes para a Arquitetura de informação, pois:

- I. Elaborou o primeiro *site* com base nas concepções de utilização de linguagens diversas do HTML para incrementar a obtenção de informação.
II. Elaborou a base da organização da informação por meio da sigla LATCH: Local, Alfabeto, Tempo, Categoria e Hierarquia, que determina que as formas de se organizar informação são finitas e sintetizadas a esses cinco componentes.
III. Afirmou que o que garante a comunicação é a possibilidade de identificar, em seu interlocutor, o que ele não compreende; de verificar se há algum interesse em compreendê-lo; e de descobrir a melhor estrutura para transmitir a informação.
IV. Abriu caminhos para a compreensão de que os mecanismos de navegação podem sugerir ou impor certos comportamentos e lógicas de andamento, produzindo diversos efeitos e sensações específicas.

- A) Apenas as assertivas II, III e IV estão corretas.
B) Apenas as assertivas II e III estão corretas.
C) Todas as assertivas estão corretas.
D) Apenas a assertiva V está correta.
E) Apenas as assertivas I e IV estão corretas.



10. Relacione o tipo de classificação ao tipo de matriz com o processo de impressão (artesanal/industrial).

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| I. Encavográfica | A. () Plotagem |
| II. Planográfica | B. () Litografia |
| III. Relevográfica | C. () Maneira negra |
| IV. Permeográfica | D. () Linoleogravura |
| V. Digital | E. () Flexogravura |
| | F. () Xilogravura |
| | G. () Serigrafia |
| | H. () Rotogravura |

- A) AI, BII, CIV, DIII, EV, FIII, GI, HI
B) AIV, BIII, CI, DI, EII, FV, GIV, HI
C) AII, BII, CIII, DII, EIII, FII, GV, HII
D) AV, BII, CI, DIII, EIII, FIII, GIV, HI
E) AIII, BII, CII, DII, EIII, FI, GV, HII

11. Sobre a área do *Design* da Informação é **CORRETO** afirmar:

- I. Os valores que distinguem *Design* da Informação dos demais gêneros do *design* são: a eficiência e a efetividade da comunicação da mensagem proposta.
- II. É uma área do *Design* Gráfico que objetiva equacionar os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que envolvem os sistemas de informação.
- III. Objetiva desenvolver documentos que sejam esteticamente agradáveis e com finalidade mercadológica.
- IV. Seu princípio básico é o de otimizar o processo de aquisição da informação efetivado nos sistemas de comunicação analógicos e digitais.

- A) As afirmações I, II e IV estão corretas.**
B) As afirmações I, III e IV estão corretas.
C) As afirmações II, III e IV estão corretas.
D) As afirmações IV e V estão corretas.
E) As afirmações III e V estão corretas.

12. O *design* editorial diz respeito à criação gráfica de publicações de caráter periódico e não periódico que objetive a comunicação, independentemente se impressa ou eletrônica, entre eles jornal, revista, *folders*, *flyers*, livros, infográficos, *web sites*, Cd-ROMS e brochuras.

Para efetivar a produção gráfica de um item dessa conformação, é necessária a atenção aos seguintes aspectos:

- I. Transformar as ideias textuais em informação organizada acessível e útil para certo público-alvo.
- II. Trabalhar a diagramação independente do suporte final em que será veiculado o produto, concentrando-se mais no conceito que na especificação técnica que o suporte poderia impor.

III. Aplicar as etapas metodológicas projetuais, com enfoque importante na diagramação e produção gráfica; este último com o objetivo de reduzir custos.

IV. Aplicar as leis da *gestalt* a fim de alcançar maior legibilidade e leiturabilidade das informações, como: lei de proximidade, lei da repetição, lei do alinhamento e lei do contraste.

V. Buscar sempre inovar subvertendo a hierarquia visual e textual, levando o leitor/usuário a explorar o material ao invés de apresentar um *layout* que lhe permita uma leitura rápida e ágil.

- A) Somente as afirmativas II, III e V estão corretas
B) Somente as afirmativas I, II e IV estão corretas
C) Somente as afirmativas I, III e V estão corretas
D) Somente as afirmativas II, III e IV estão corretas
E) Somente as afirmativas I, III e IV estão corretas

13. Tendo em vista o desenvolvimento de um projeto gráfico de um *folder*, eletrônico ou impresso, podemos dizer que:

I. O *folder* é uma peça gráfica que prescinde do uso das leis compositivas (proximidade, repetição, alinhamento e contraste) por utilizar uma lógica de leitura diferenciada.

II. A lei do alinhamento da *gestalt* diz que, quando os elementos gráficos ou textuais usados em *folder* estão fisicamente separados uns dos outros e estiverem alinhados entre si, não se configurará conexão entre eles tanto em relação aos olhos quanto à mente.

III. A utilização de um *grid* no projeto gráfico de um *folder* serve para estruturar o espaço, para estabelecer relações entre os elementos compositivos e para orientar o *layout*.

IV. Deve-se usar um *grid* somente em último caso, pois ele é um elemento que restringe a criação de *design*.

- A) Somente as afirmações II e III estão corretas.
B) Somente as afirmações II e IV estão corretas.
C) Somente as afirmações III e IV estão corretas.
D) Somente as afirmações II e III estão corretas.
E) Somente as afirmações I e IV estão corretas.

14. Coloque em ordem sequencial a metodologia básica de projeção em *design*:

- I. Definição da proposta final.
- II. Realização de *mock ups*.
- III. *Brainstorming*.
- IV. Pesquisa.
- V. *Briefing* (fornecido).
- VI. Arte final digital.
- VII. Geração de alternativas.



- A) V, IV, III, VII, II, I e VI
- B) VI, II, III, I, VII, V e IV
- C) V, VI, IV, I, VII, III e II
- D) V, VII, I, III, VI, II e IV
- E) VII, IV, V, I, III, VI e II

15. Analise as afirmações a seguir:

- I. As cores CMYK são subtrativas; as RGB são aditivas.
- II. Utilizamos somente o formato CMYK para as telas de computadores.
- III. O formato RGB é convertido para hexadecimal para ser interpretado pelo navegador.
- IV. As cores primárias do sistema aditivo são as cores fundamentais da luz visível pelo olho humano (vermelho, verde e azul).

Marque a alternativa **CORRETA**:

- A) Somente as afirmativas II, III e V são verdadeiras.
- B) Somente as afirmativas I, II e IV são verdadeiras.
- C) Somente as afirmativas I, III e V são verdadeiras.
- D) Somente as afirmativas II, III e IV são verdadeiras.
- E) Somente as afirmativas I, III e IV são verdadeiras.

16. Sobre o significado de tecnologia, relacione a 1ª coluna com a 2ª:

- | | |
|--------------------------|---|
| (A) <i>Photoshop</i> | (I) Miniaplicativos executados no Cliente |
| (B) <i>Javascript</i> | (II) <i>Framework</i> em <i>script</i> interpretado no Servidor IIS |
| (C) <i>ASP</i> | (III) Processamento de Imagens |
| (D) <i>Dreamweaver</i> | (IV) Ambiente de animação vetorial na <i>web</i> |
| (E) <i>Flash</i> | (V) Editor e gerenciador de <i>web sites</i> |

- A) A1, B2, C4, D3, E5
- B) A3, B1, C2, D5, E4
- C) A4, B3, C1, D1, E2
- D) A2, B2, C3, D2, E3
- E) A3, B2, C2, D2, E3

17. Sobre as cores das imagens digitais podemos afirmar:

- I. Um pixel codificado sobre 8 *bits* tem a possibilidade de 2^8 combinações de 0 e 1, o que determina a possibilidade de 256 cores.
- II. Um pixel codificado sobre 24 *bits* tem a possibilidade de 2^{24} combinações de 0 e 1, o que determina a possibilidade de 16.777.216 cores, distribuídas em: 8 *bits* para o canal verde; 8 *bits* para o azul; 8 *bits* para o vermelho.
- III. Uma imagem com possibilidade de milhões de cores também pode ser chamada comumente de imagem em *true color*.
- IV. Imagens indexadas possuem 256 cores ou menos, organizadas dentro de uma tabela de cores.
- V. Em uma imagem em RGB, cada canal possui 8 *bits* de memória (ao todo 100 possibilidades para cada canal, numerado em porcentagem de 0% a 100%).

- A) Somente as afirmativas I, II, III e IV estão corretas.
- B) Somente as afirmativas I, II, III e V estão corretas.
- C) Somente as afirmativas I, II, IV e V estão corretas.
- D) Somente as afirmativas I, III e V estão corretas.
- E) Somente as afirmativas II, III e IV estão corretas.

18. As cores na *web* podem ser descritas em um arquivo HTML:

- I. Pelo sistema de porcentagem (CMYK – ex: 20%, 45%, 50%, 100%).
 - II. Por um valor numérico (ex: #000000).
 - III. Por um nome (ex: red).
 - IV. Pelo sistema Decimal (RGB – ex: 255, 155, 125).
 - V. Pelo sistema Hexadecimal (ex: AA99FF).
- A) Somente as afirmativas I, II, III e V estão corretas.
 - B) Somente as afirmativas I, II, IV e V estão corretas.
 - C) Somente as afirmativas I, III e V estão corretas.
 - D) Somente as afirmativas II, III, IV e V estão corretas.
 - E) Somente as afirmativas II, III e IV estão corretas.

19. Na construção de um *web site*, a concordância de modelos conceituais sobre interação dos envolvidos no processo é essencial. Isso significa que todos os envolvidos no processo de interação (*web designer*, programador, usuário, cliente etc.) devem pensar da mesma forma um processo de interação, simplificando as tarefas de decodificação dos comportamentos dos elementos visuais colocados em uma tela de *web site*.
Para que isto possa acontecer é necessário:



- I. Fazer pesquisa e análise do usuário e do contexto de uso do *web site* a ser formulado e distribuir esses dados para todos da equipe de desenvolvimento.
- II. Buscar verificar como os produtos similares estão se conformando em questões de interação a fim de implementar soluções de sucesso comprovado.
- III. Solicite que o programador desenvolva o *web site* de acordo com suas próprias concepções para somente depois de o *layout* ser desenvolvido.
- IV. Verificar a efetivação da interação validando o produto por meio de testes de usabilidade com o público a que se destina.
- A) Somente as afirmativas I, II e IV estão corretas.**
- B) Somente as afirmativas II, III e IV estão corretas.
- C) Somente as afirmativas I, II e III estão corretas.
- D) Somente as afirmativas I e III estão corretas.
- E) Somente as afirmativas II e III estão corretas.
20. Os quatro “c”s de uma boa interação de um produto digital são: Controle, Consistência, Contexto, Corroboração.
- I. Por controle entende-se que somente o *designer* tem o controle sobre a experiência interativa, deixando o usuário livre dessa responsabilidade.
- II. Por consistência, entende-se que aparência e funcionamento dos elementos interativos deve seguir um padrão por todo o produto interativo.
- III. Por contexto, entende-se que a interface e a interação não precisam ter relação direta com a informação disponibilizada.
- IV. Por corroboração, entende-se que a interatividade deve refletir a natureza do conteúdo.
- A) Somente as afirmativas II, III e IV estão corretas.
- B) Somente as afirmativas I, II e III estão corretas.
- C) Somente as afirmativas I e III estão corretas.
- D) Somente as afirmativas II e III estão corretas.
- E) Somente as afirmativas I, II e IV estão corretas.**
21. A interatividade pode ser elaborada tendo em vista alguns componentes principais, entre eles: Orientação, Navegação, Funcionalidade, Usabilidade. Desses podemos dizer que:
- I. A Orientação deve motivar usuários para experimentarem, dando a eles direção clara e opções.
- II. A Navegação deve ser interessante, ou ao menos prever um caminho claro através da informação.
- III. A Funcionalidade se propõe a dar aos usuários controles que lhes permitam ir aonde querem e fazer o que desejam.
- IV. Usabilidade deve fazer a experimentação tão fácil e intuitiva quanto possível.
- A) Todas as afirmativas estão corretas.**
- B) Somente as afirmativas II e III estão corretas.
- C) Somente as afirmativas I e II estão corretas.
- D) Somente as afirmativas I, III e IV estão corretas.
- E) Somente as afirmativas III e IV estão corretas.
22. Uma boa interatividade de um *web site* deve almejar:
- I. Uma construção aparente, que deve estar presente em todos os momentos de interação, sobrepondo até mesmo o conteúdo disponibilizado.
- II. Interface gráfica que aumente a sobrecarga cognitiva a fim de motivar o usuário à interação.
- III. Integridade da experiência que gera, reforçando o conteúdo disponibilizado.
- IV. Fazer a experimentação tão fácil e intuitiva quanto possível.
- A) Somente as afirmativas I e II estão corretas.
- B) Somente as afirmativas I e IV estão corretas.
- C) Somente as afirmativas I e III estão corretas.
- D) Somente as afirmativas II e III estão corretas.
- E) Somente as afirmativas III e IV estão corretas.**
23. Para o correto desenvolvimento do *design* de um produto, recorrer a uma metodologia projetual pode ser o fator determinante de qualidade e de adequação aos objetivos levantados. Sobre a metodologia projetual em *design* podemos afirmar:
- I. A metodologia é o fator mais importante de um projeto: ela deve existir por si só e não somente por ser um instrumental de projeto.
- II. A metodologia consiste em estudar e avaliar os vários métodos disponíveis, identificando suas limitações ou não, no nível das implicações de suas utilizações, a fim de aplicá-los como meio de se chegar a um determinado fim.
- III. A metodologia não procura soluções, mas escolhe as maneiras de encontrá-las, integrando os conhecimentos a respeito dos métodos em vigor nas diferentes áreas (científicas ou filosóficas).
- IV. A metodologia de *design* se sistematiza em uma cadeia de operações do pensamento que se estrutura em: geração de informações (abstratas ou concretas), análise, síntese e avaliação, podendo ocorrer inúmeras vezes, sucessivamente.
- A) Somente as afirmativas II, III e IV estão corretas.**
- B) Somente as afirmativas I, III e IV estão corretas.
- C) Somente as afirmativas I, II e IV estão corretas.
- D) Somente as afirmativas I, II e III estão corretas.
- E) Somente as afirmativas II e III estão corretas.



24. De acordo com os conceitos da etapa de análise na metodologia de projeto, avalie as questões e assinale a alternativa **CORRETA**:

- I. A etapa de análise no processo de *design* diz respeito à pesquisa somente de dados sobre o contexto de uso no qual o usuário estará inserido ao utilizar o produto.
- II. A análise do usuário deve abarcar todas as considerações acerca deste, como: categoria, faixa etária, perfil, motivação, gostos, classe social etc., desde que possam expor dados que permitam a solução do problema de *design* levantado.
- III. A técnica de *Personas* é amplamente utilizada nas empresas para elucidar perfis de público-alvo, em que a descrição de um usuário fictício é baseada em dados reais coletados na etapa de análise.

- A) Somente as afirmativas I e III são verdadeiras.
- B) Somente a afirmativa I é verdadeira.
- C) Somente a afirmativa II é verdadeira.
- D) Somente as afirmativas II e III são verdadeiras.**
- E) Todas as alternativas são verdadeiras.

25. Marque a(s) alternativa(s) **CORRETA(S)** quanto ao significado de *layout*.

- I. É a disposição de elementos de texto e imagem em um *design*.
- II. É o arranjo dos elementos que compõem o *design* num determinado espaço.
- III. É a maneira que afetará o modo como o conteúdo é examinado e recebido pelos leitores.
- IV. Diz respeito às formas como podem ser abordados os aspectos práticos e estéticos de um projeto.
- V. É a concepção de um projeto de *design* em que o conteúdo sempre vem em primeiro lugar.

- A) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
- B) Apenas as assertivas I e IV estão corretas.
- C) Apenas as assertivas I, II, III e IV estão corretas.
- D) Todas as assertivas estão corretas.**
- E) Apenas as assertivas II e V estão corretas.

26. Marque a alternativa **CORRETA** quanto ao processo de *design* de interação.

- I. Os usuários devem estar envolvidos no desenvolvimento do projeto.
- II. A usabilidade específica da experiência do usuário deve ser acordada durante o projeto.
- III. Usuários diferentes têm necessidades diferentes com relação à interação.
- IV. A interação do projeto com o usuário deve ser avaliada e concluída ao final do processo.

V. O objetivo principal é desenvolver o *design* de interação que identifique as necessidades e requisitos dos usuários.

- A) Apenas as assertivas I, III e IV são verdadeiras.**
- B) Apenas as assertivas I, II e III são verdadeiras.
- C) Apenas as assertivas I e IV são verdadeiras.
- D) Apenas as assertivas II, III e IV são verdadeiras.
- E) Todas as assertivas são verdadeiras.

27. Marque a alternativa **CORRETA** quanto às metas de usabilidade no processo de *design* de interação.

- I. A usabilidade é geralmente considerada um fator que assegura que os produtos são fáceis de usar.
- II. A usabilidade é centrada na eficiência do produto segundo a perspectiva do usuário.
- III. A segurança é um dos itens primordiais para garantir uma boa usabilidade.
- IV. A usabilidade agrega a capacidade de aprendizagem dos usuários em relação ao produto.
- V. A capacidade de memorização é um dos critérios importante para assegurar a usabilidade e refere-se à capacidade de lembrar como utilizar um sistema.

- A) Apenas as assertivas I, II e III são verdadeiras.
- B) Todas as assertivas são verdadeiras.**
- C) Apenas as assertivas I e IV são verdadeiras.
- D) Apenas as assertivas II, III e IV são verdadeiras.
- E) Apenas as assertivas II e V são verdadeiras.

28. Sobre o significado de *design* de interação, considere as assertivas abaixo:

- I. Criar experiências que melhorem e diversifiquem a maneira como as pessoas trabalham.
- II. Etapas de um projeto interativo para a comunicação e interação humana.
- III. *Design* interativo que fornece suporte para as atividades cotidianas das pessoas.
- IV. Maneiras de conseguir aumentar as possibilidades de interação com o usuário de tecnologia.
- V. Soluções tecnológicas que auxiliam a interatividade interna do sistema (sem a participação do usuário).

Assinale a alternativa **CORRETA**:

- A) Apenas as assertivas I, II e III são verdadeiras.
- B) Apenas as assertivas I e IV são verdadeiras.
- C) Apenas as assertivas I, II, III e IV são verdadeiras.**
- D) Apenas as assertivas II, III e IV são verdadeiras.
- E) Todas as assertivas são verdadeiras.



29. Sobre arquitetura de informação, marque a alternativa **CORRETA**:

- A) Os instrumentos mais utilizados para medir a taxa de sucesso na busca de informação são os testes de usabilidade.
- B) Arquitetura de informação investiga as tarefas, as necessidades, as experiências e o vocabulário dos usuários.
- C) Os fatores críticos para o sucesso de um projeto de AI são: as estratégias, os objetivos, o plano de negócio, os aspectos financeiros, os prazos e a infraestrutura tecnológica.
- D) O modelo dos 3C (contexto, conteúdo e comportamento) é uma abordagem de AI que favorece a interação com o usuário.
- E) O principal objetivo da AI é captar o comportamento do usuário, seus modelos mentais e estratégias de busca..

- A) Todas as assertivas são verdadeiras.
- B) Apenas as assertivas I e IV são verdadeiras.
- C) Apenas as assertivas I, II, III e IV são verdadeiras.
- D) Apenas as assertivas II e V são verdadeiras.
- E) Apenas a assertiva V é verdadeira.

30. Marque a alternativa **CORRETA** segundo o conceito de arquitetura de informação.

- I. É uma metadisciplina que se preocupa com o projeto, a implementação e a manutenção de espaços digitais.
- II. É uma competência que foca a produção de recursos tecnológicos que facilitem o acesso à informação.
- III. É um projeto centrado no usuário que transforma suas necessidades em ações para atingir um objetivo.
- IV. É uma atividade inserida na área de ergonomia (fatores humanos).
- V. É um projeto que depende de várias instâncias mediadoras entre o interesse do usuário e a equipe de desenvolvimento.

- A) Apenas as assertivas I, III, IV e V são verdadeiras.
- B) Todas as assertivas são verdadeiras.
- C) Apenas as assertivas I e IV são verdadeiras.
- D) Apenas as assertivas I, II, III e IV são verdadeiras.
- E) Apenas as assertivas II e V são verdadeiras.

31. O processo de construção cromática digital envolve um sistema de cor luz em que, a partir de 3 cores básicas, se podem construir todas as cores de um espectro visual. De acordo com esse sistema, quais são as cores básicas para se construir as seguintes cores?

- I. Magenta = Vermelho + Verde
- II. Cyan = Azul + Verde
- III. Amarelo = Vermelho + Verde
- IV. Branco = Vermelho + Azul + Verde
- V. Preto = Vermelho + Azul + Verde

- A) Apenas as assertivas I, II e III estão corretas.
- B) Apenas as assertivas I e IV estão corretas.
- C) Apenas as assertivas II, III e IV estão corretas.
- D) Apenas as assertivas II, III e V estão corretas.
- E) Todas as assertivas estão corretas.

32. Antonio Francisco Lisboa, conhecido como “o Aleijadinho”, foi:

- A) Pintor baiano do século XIX.
- B) Arquiteto contemporâneo nascido no Rio de Janeiro.
- C) Poeta arcádico mineiro.
- D) *Designer* gráfico pernambucano.
- E) Escultor barroco de Minas Gerais.

33. Pablo Picasso (1881-1973), “depois de descobrir a arte africana e compreender que o artista negro não pinta ou esculpe de acordo com as tendências de um determinado movimento estético, mas com uma liberdade maior” (PROENÇA, 1989), pintou o quadro:

- A) “As senhoritas de Avignon”, que provocou a grande revolução na arte do século XX.
- B) “O baile *no Moulin de la Galette*”, provando que a sociedade europeia ainda mantinha seus ideais revolucionários.
- C) “A alegria de viver”, desrespeitando a construção da figura humana e da perspectiva.
- D) “O pic-nic na relva”, incorporando aspectos da vida cotidiana como modelo da nova beleza plástica.
- E) “Os comedores de batata”, que mostra a preocupação do artista com os problemas sociais.

34. Qual foi a artista francesa contemporânea, fotógrafa, escritora e multimídia, que recentemente apresentou seus trabalhos no Brasil, em que utilizou uma carta de rompimento com o namorado para transformá-la numa videoinstalação e, por isso, foi convidada a discutir sua obra na Festa Literária Internacional de Paraty (2009)?

- A) Anna Bella Geiger.
- B) Berthe Morisot.
- C) Sophie Calle.
- D) Joan Mitchell.
- E) Lygia Clark.



35. A Semiótica peirciana, de Charles Sanders Peirce (1839-1914), está fundamentada em três categorias de base que são, segundo ele, categorias do pensamento e da natureza. Quais são elas?

A) Primeiridade, secundidade e terceiridade.

B) Razão, ação e emoção.

C) Hipótese, tese e antítese.

D) Sintaxe, semântica e pragmática.

E) Efusão, símbolo e alegoria.

36. Analisando a imagem como linguagem, que também pode ser retórica segundo Roland Barthes, ela (a imagem) pode ser descrita e veicular três tipos de mensagem, a saber:

A) Mensagem da retórica clássica, da retórica da imagem e a mensagem linguística.

B) Mensagem plástica, mensagem icônica e mensagem linguística.

C) O significado, o significante e o conteúdo.

D) A mensagem semiológica, a mensagem semiótica e a mensagem lógica.

E) A mensagem significativa, a mensagem interpretante e a mensagem referente.

37. Do ponto de vista semiótico, a linguagem multimídia da computação gráfica, do vídeo e da imagem digital se aproxima mais das estruturas musicais do que da pintura ou da fotografia; ela é mais da natureza constitutiva do som do que da imagem como representação visual. Por quê?

A) Porque as linguagens eletrônicas se assemelham à linguagem do cinema, que são fotogramas em movimento, isto é, fotografia em movimento.

B) Porque as imagens digitais são figuras de registro, fragmentos e recortes no tempo, que ganham um efeito de movimentação, resultado de um desvio da visão humana.

C) Porque a visualidade na imagem eletrônica é uma simulação das formas fixas encontradas nos paradigmas pré-fotográficos.

D) Porque a espacialidade da linguagem musical se assemelha à representação topográfica de uma imagem sobre um suporte, como a imagem digital.

E) Porque as linguagens eletrônicas podem ser descritas em termos de temporalidade, que não pertence à lógica da visualidade.

38. Em sua página de Internet, você precisará efetuar tarefas complexas de duas aplicações que estão em linguagens diferentes. Para isso, você utilizará um *Web Service* baseado nas especificações desenvolvidas pela W3C (*world wide web consortium*). Em que formato os dados serão

transformados pelo *web service* e como eles serão encapsulados?

A) Os dados serão transferidos no formato XML e encapsulados pelo protocolo SOAP.

B) Os dados serão transferidos no formato HTML e encapsulados pelo protocolo CORBA.

C) Os dados serão transferidos no formato PHP e encapsulados pelo protocolo DCOM.

D) Os dados serão transferidos no formato ASP e encapsulados pelo protocolo COM.

E) Os dados serão transferidos no formato CSS e encapsulados pelo protocolo SAML.

39. Podemos classificar as cores de duas maneiras: a Cor-Luz e a Cor-Pigmento. A Cor-Luz é a cor derivada diretamente da radiação luminosa liberada por uma fonte de luz que chega aos nossos órgãos sensoriais, enquanto a Cor-Pigmento é baseada na capacidade de absorção e reflexão de ondas luminosas de um objeto iluminado.

Dado esse contexto, qual é o tipo de cor utilizado para criação de sites, qual o nome do sistema de cor, quais as cores primárias desse sistema e no que resulta a junção de todas as cores desse sistema, respectivamente?

A) Cor Pigmento; Sistema RGB; cores primárias: Azul, Vermelho e Verde; Junção resulta na cor Marrom/Preta.

B) Cor Luz; Sistema CMYK; Cores Primárias Ciano, Magenta e Amarelo; Junção resulta na luz Branca.

C) Cor Luz; Sistema RGB; Cores Primárias Azul, Vermelho e Verde; Junção resulta na luz Branca.

D) Cor Pigmento; Sistema CMYK Cores Primárias Ciano, Magenta e Amarelo; Junção resulta na cor Marrom/Preta.

E) Cor Luz; Sistema RGB; Cores Primárias: Vermelho, Amarelo e Azul; Junção resulta na cor Marrom/Preta.

40. Você possui um arquivo no formato CSS, denominado "externo", e deverá fazer um *link* em seu *site* que chame os estilos que estão no arquivo. Com qual desses passos você obterá êxito, utilizando o *software Adobe DreamWeaver CS4* em inglês?

A) Clicar em Insert -> Template Objects -> Attach Style Sheet.

B) Clicar em Format -> CSS Styles -> Attach Style Sheet.

C) Clicar em Modify -> CSS Styles.

D) Clicar em Commands -> Apply CSS.

E) Clicar em Sites -> CSS Stles -> Insert CSS Code.



REDAÇÃO

Leia os textos a seguir:

TEXTO I

A partir da metade do século XX, ocorreu um conjunto de transformações econômicas e sociais cuja dimensão é difícil de ser mensurada: a chamada explosão da informação. Embora essa expressão tenha surgido no contexto da informação científica e tecnológica, seu significado, hoje, em um contexto mais geral, atinge proporções gigantescas.

Por estabelecerem novas formas de pensamento e mesmo de lógica, a informática e a Internet vêm gerando impactos sociais e culturais importantes. A disseminação do microcomputador e a expansão da Internet vêm acelerando o processo de globalização tanto no sentido do mercado quanto no sentido das trocas simbólicas possíveis entre sociedades e culturas diferentes, o que tem provocado e acelerado o fenômeno de hibridização amplamente caracterizado como próprio da pós-modernidade.

FERNANDES, M. F.; PARÁ, T. *A contribuição das novas tecnologias da informação na geração de conhecimento*. Disponível em: <http://www.coep.ufrj.br>. Acesso em: 11 ago. 2009 (adaptado). In: LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS- *Enem* – 2009. Caderno 7, pág. 7. http://download.globo.com/vestibular/dia2_caderno7.pdf . Acesso: 06/12/2009.

TEXTO II

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) vieram aprimorar ou substituir meios tradicionais de comunicação e armazenamento de informações, tais como o rádio e a TV analógicos, os livros, os telégrafos, o fax etc. As novas bases tecnológicas são mais poderosas e versáteis, introduziram fortemente a possibilidade de comunicação interativa e estão presentes em todos os meios produtivos da atualidade. As novas TIC vieram acompanhadas da chamada *Digital Divide*, *Digital Gap* ou *Digital Exclusion*, traduzidas para o português como **Divisão Digital** ou **Exclusão Digital**, sendo, às vezes, também usados os termos Brecha Digital ou Abismo Digital.

LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS- *Enem* – 2009. Caderno 7, pág. 7. http://download.globo.com/vestibular/dia2_caderno7.pdf . Acesso: 06/12/2009. (adaptado: grifo)

PROPOSTA DE REDAÇÃO

Com base nesses dois textos, e em outras informações/argumentos que julgar pertinentes, escreva um artigo jornalístico, entre 15 e 20 linhas, a ser enviado para a seção de opinião (*Tendência e Debates*) do jornal Folha de S. Paulo, discorrendo sobre o tema: **As tecnologias de informação e comunicação: vantagens e limites.**

SOBRE A REDAÇÃO

1. Estructure o texto da sua redação com um **mínimo de 15** e um **máximo de 20 linhas**.
2. Faça o rascunho no espaço reservado.
3. Transcreva o texto do rascunho para a FOLHA DE REDAÇÃO que lhe foi entregue em separado.
4. Não há necessidade de colocar título.
5. Não coloque o seu nome, nem a sua assinatura na FOLHA DE REDAÇÃO, nem faça marcas nela. A FOLHA DE REDAÇÃO já se encontra devidamente identificada.



EM BRANCO



EM BRANCO



EM BRANCO



EM BRANCO