



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
EDITAL No 70/2023
CONCURSO PÚBLICO PARA PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR
CAMPUS FORTALEZA
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
SETOR DE ESTUDO - DESIGN DIGITAL INTERATIVO
PROVA OBJETIVA
11 DE DEZEMBRO DE 2023

INSTRUÇÕES

- 1. A PROVA TEM DURAÇÃO DE 4 HORAS, COM INÍCIO ÀS 08:30 E TÉRMINO ÀS 12:30** (inciso II, art 16, res 05/2019 CEPE)
- 2. A PROVA CONTÉM 30 QUESTÕES** (edital 83/2023 retifica edital 70/2023)
- 3. A CADA RESPOSTA ERRADA SERÁ ELIMINADA UMA RESPOSTA CORRETA** (edital 83/2023 retifica edital 70/2023)
- 4. CONSIDERAR-SE-Á IMEDIATAMENTE ELIMINADO NESTA PROVA O CANDIDATO QUE OBTIVER NOTA INFERIOR A 5 (CINCO)** (alínea a, parágrafo 1º, art 15, res 05/2019 CEPE)

1. Com relação a imagens bitmap e vetoriais, marque a opção correta:

- A) Imagens bitmap são armazenadas como um conjunto de funções matemáticas.
- B) Imagens vetoriais podem ser ampliadas indefinidamente sem perda de qualidade.
- C) Arquivos de imagens vetoriais são recomendadas para o armazenamento de fotografias.
- D) Imagens bitmap são mais recomendáveis para ilustrações digitais.

2. Em uma página Web, CSS Box Model refere-se a:

- A) Posicionamento de elementos
- B) Estabelecimento de cores digitais
- C) Definição de caixas tridimensionais
- D) Geração de sons

3. World Wide Web Consortium (W3C) é a instituição responsável por:

- A) Gerenciar endereços IP na Web
- B) Estabelecer padrões para a Web
- C) Registrar domínios da Web
- D) Fiscalizar conteúdos na Web

[ANULADA] 4. O atributo da tag normalmente utilizado como recurso voltado à acessibilidade de pessoa com deficiência visual é:

- A) SRC
- B) ALT
- C) ISMAP
- D) ALIGN
- E) VSPACE

5. Qual tag HTML possibilita a utilização de arquivos CSS em uma página?

- A) <INSERT>
- B) <STYLE>
- C) <EMBED>
- D) <META>

6. O código hexadecimal #FF00FF representa qual cor, no padrão RGB?

- A) Ciano
- B) Magenta
- C) Amarelo
- D) Cinza

7. Qual dos formatos abaixo consegue possibilitar a melhor qualidade de som?

- A) EPS2
- B) MP3
- C) BMP
- D) FLAC

8. A principal diferença entre os formatos de arquivo PNG-8 e PNG-24 refere-se a:

- A) Especialização para dispositivos móveis
- B) Suporte a transparência
- C) Dimensões das imagens suportadas
- D) Quantidade de cores

9. Uma harmonia cromática complementar é obtida a partir de:

- A) Cores opostas no círculo cromático
- B) Uma cor e as duas cores vizinhas de sua oposta no círculo cromático
- C) Uma cor e suas duas vizinhas no círculo cromático
- D) Diferentes tonalidades de uma mesma cor no círculo cromático

10. Como se chamam os prolongamentos empregados nas extremidades de algumas famílias tipográficas que visam auxiliar na leitura de textos?

- A) Tracking
- B) Kerning
- C) Serifa
- D) Estiva

11. São princípios de design gráfico:

- A) alinhamento, contraste, enlace e repetição
- B) contraste, enlace, proximidade e repetição
- C) alinhamento, enlace, proximidade e repetição
- D) alinhamento, contraste, proximidade e repetição

12. O tipo de contraste tipográfico que se refere às diferenças de espessura dos traços empregados nas fontes:

- A) Contraste de sentido
- B) Contraste de hierarquia
- C) Contraste de direção
- D) Contraste de peso

13. De acordo com a classificação que define protótipos de baixa, média e alta fidelidade, quais são as quatro dimensões que determinam a fidelidade de um modelo de protótipo?

- A) Detalhamento, grau de funcionalidade, similaridade de interação e tempo de produção.
- B) Detalhamento, grau de funcionalidade, similaridade de interação e custo de produção.
- C) Detalhamento, grau de funcionalidade, tempo de produção e refinamento estético.
- D) Detalhamento, grau de funcionalidade, similaridade de interação e refinamento estético.

14. Qual das seguintes afirmações é verdadeira sobre a prototipagem de média fidelidade?

- A) Um protótipo de média fidelidade é geralmente criado em papel e não se assemelha ao produto final.
- B) Um protótipo de média fidelidade é exibido no suporte final, pode apresentar o aspecto visual mais próximo do definitivo e é criado no computador.
- C) Um protótipo de média fidelidade demanda mais esforço para ser criado do que um de alta fidelidade.
- D) *Mockup* é um exemplo de tipo de protótipo de média fidelidade.

15. Sketches são utilizados em que tipo de prototipação de interface gráfica?

- A) Baixa fidelidade
- B) Média fidelidade
- C) Alta fidelidade
- D) Qualquer tipo de fidelidade

16. Qual componente de interface gráfica permite a seleção de duas ou mais opções simultaneamente?

- A) *Radio button*
- B) *Combo box*
- C) *Check box*
- D) *Text box*

17. Qual das afirmações abaixo é INCORRETA?

- A) O design centrado no ser humano é uma abordagem para o desenvolvimento de sistemas interativos que visa tornar os sistemas utilizáveis e úteis, concentrando-se nos usuários, em suas necessidades e requisitos e aplicando fatores humanos/ergonomia e conhecimentos e técnicas de usabilidade.
- B) Devido a sua complexidade, praticamente acaba não sendo possível incorporar a abordagem de design centrada no ser humano descrita na ISO 9241-210:2019 a outras abordagens específicas, como a orientada a objetos, a cascata ou o desenvolvimento rápido de aplicativos.
- C) O termo "design centrado no ser humano" é preferível em vez de "design centrado no usuário" para enfatizar que o primeiro também aborda os impactos sobre várias partes interessadas, não apenas aquelas normalmente consideradas como usuários.
- D) Na prática, "design centrado no ser humano" e "design centrado no usuário" são frequentemente usados como sinônimos.

18. NÃO É um método de avaliação de interação humano-computador:

- A) Percurso cognitivo
- B) Docker/Container
- C) Inspeção semiótica
- D) Teste de usabilidade

19. Qual das seguintes afirmações é verdadeira sobre a integração multimodal em sistemas de interação multimodal?

- A) Na integração multimodal os significados dos fluxos de entrada são constantes em todas as situações.
- B) Na integração multimodal os significados dos fluxos de entrada podem variar de acordo com o contexto, tarefa, usuário e tempo.
- C) Dadas suas particularidades, a integração multimodal só pode ser realizada nas últimas etapas de implementação de produtos.
- D) A integração multimodal não é necessária em sistemas que usam várias modalidades de entrada.

20. São considerados novos paradigmas de interação em Interação Humano-Computador:

- A) Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Computação em Nuvem.
- B) Realidade Mista, Computação Ubíqua e Programação Orientada a Objetos.
- C) Realidade Aumentada, Computação Vestível e Computação Pervasiva.
- D) Computação em Nuvem, Computação Ubíqua e Programação Orientada a Objetos.

21. Como é chamado o fenômeno de transporte de informação para múltiplas plataformas de comunicação, respeitando-se suas possíveis contribuições específicas?
- A) Multimídia
 - B) Hiperarquia
 - C) Transmídia
 - D) Intelimídia
22. Os três níveis de design de Norman, que podem também ser considerados no desenvolvimento de produtos multimídia, são:
- A) Físico, Tecnológico e Psicológico
 - B) Visceral, Comportamental e Cognitivo
 - C) Usabilidade, Engajamento e Jogabilidade
 - D) Cliente, Desenvolvedor e Usuário.
23. Com relação à Experiência do Usuário (UX), marque a opção INCORRETA:
- A) Não é possível prever completamente nem controlar a experiência de cada usuário durante a interação.
 - B) Um bom envolvimento emocional dos usuários durante a interação pode levar a uma melhor aceitação de um sistema interativo.
 - C) Dadas suas especificidades, normalmente a UX não precisa considerar aspectos de usabilidade, engajamento e afins.
 - D) O desafio de projetar visando emoções envolve explorar as relações entre cognição e emoção, em vez de simplesmente desconsiderar a cognição do usuário.
24. Dentre as cinco principais propriedades que caracterizam a experiência do usuário, estão:
- A) subjetiva, holística e situada
 - B) motivação, espaço e tempo
 - C) responsividade, sensores e atuadores;
 - D) complexidade, usabilidade e jogabilidade
25. Sobre SUS (System Usability Scale) e UES (User Engagement Scale), que aferem aspectos da interação do usuário com sistemas, é correto afirmar que:
- A) Dado seu caráter qualitativo, SUS e UES não podem trabalhar diretamente com a escala Likert.
 - B) O SUS sempre alterna perguntas de ordem positiva e negativa para o usuário.
 - C) Ao contrário do SUS, UES não considera aspectos relacionados a usabilidade.
 - D) Dados seus aspectos qualitativos, SUS e UES não precisam adotar escalas numéricas.

26. Qual das seguintes frases é uma descrição correta da Experiência do Jogador (PX)?

- A) PX é a qualidade das interações jogador-jogo e possui três níveis: o nível psicológico (social), que se refere à experiência individual, o nível comportamental e o nível fisiológico.
- B) PX se refere apenas a experiência individual do jogador, sem levar em conta o nível comportamental ou fisiológico, que são aferidos por outros construtos, como Experiência de Jogo.
- C) PX é a mesma coisa que a Experiência do Jogo, focando mais na tecnologia utilizada nos jogos do que na experiência subjetiva das pessoas.
- D) PX é uma medida da frequência cardíaca do jogador durante o jogo, sem levar em conta outros aspectos como a experiência individual ou comportamental.

27. Qual das seguintes afirmações melhor descreve a relação entre jogabilidade e experiência do jogador (PX)?

- A) Jogabilidade e PX são a mesma coisa, ambos se referem à qualidade de um jogo em um nível tecnológico.
- B) Jogabilidade se refere à qualidade de um jogo em um nível tecnológico, enquanto PX é mais focada na experiência individual do jogador durante o jogo.
- C) PX é uma medida da qualidade de um jogo em um nível tecnológico, enquanto jogabilidade é mais focada na experiência individual do jogador durante o jogo.
- D) Tanto a jogabilidade quanto a PX são medidas da experiência individual do jogador, sem levar em conta aspectos tecnológicos do jogo.

28. Ao criar o estilo artístico da interface de um jogo multiplataforma, qual estratégia é mais indicada para atrair e reter jogadores?

- A) Escolher um estilo artístico que seja popular no momento, mesmo que não se encaixe na temática do jogo.
- B) Desenvolver um estilo artístico atraente ao jogador e que, ao mesmo tempo, se adapte bem a todas as plataformas e seja consistente com a temática do jogo.
- C) Usar um estilo artístico minimalista para garantir que o jogo funcione sem problemas em todas as plataformas.
- D) A escolha do estilo artístico e suas respectivas implicações técnicas e tecnológicas não influenciam no desenvolvimento de jogos multiplataforma.

29. No contexto do desenvolvimento de interfaces de usuário para jogos multiplataforma, é uma boa prática:

- A) A interface do usuário deve ser idêntica em todas as plataformas para manter a consistência.
- B) A interface do usuário deve ser projetada especificamente para cada plataforma, levando em consideração os tamanhos de tela, resoluções e métodos de entrada.
- C) A interface do usuário deve ser a mesma em todas as plataformas, independentemente das diferenças de hardware.
- D) A interface do usuário deve ser projetada apenas para a plataforma principal e depois, para manter a consistência visual, adaptada para as outras, desconsiderando questões interativas.

30. São componentes comuns a uma arquitetura da informação de um website:

- A) Sistemas de organização, rotulação e navegação.
- B) Sistemas de exibição, armazenamento e recuperação.
- C) Sistemas de modelagem, autoração e sensoreamento.
- D) Sistemas de dados, acesso e avaliação.