



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ | CAMPUS DO PICI
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL

Concurso público para professor do magistério superior
Edital nº 70/2023 | Setor de estudo - Design Digital Interativo

PROVA OBJETIVA

19 de fevereiro de 2023

INSTRUÇÕES:

1. A prova tem duração de 4 horas (Resolução 05/2019 CEPE, art 16, inciso II).
2. A prova contém 30 questões (edital 70/2023 retificado pelo edital 83/2023).
3. As respostas consideradas corretas deverão ser devidamente assinaladas na folha de respostas pelo candidato.
4. Cada resposta correta valerá 01 (um) ponto.
5. Será eliminada uma resposta correta a cada resposta incorreta (edital 70/2023 retificado pelo edital 83/2023).
6. Será atribuída pontuação zero às questões: com mais de uma opção assinalada, sem opção assinalada ou com rasura (Resolução 05/2019 CEPE, art 16, inciso VI).
7. Será considerado imediatamente eliminado nesta prova o candidato que obtiver nota inferior a 5 (cinco) (Resolução 05/2019 CEPE, art 15, parágrafo 1º, alínea a).

01. O protocolo de comunicação básico que permite a transferência dos diferentes tipos de informação/mídia dos servidores para os navegadores web na Internet é denominado:

- a) HTML
- b) SMTP
- c) HTTP
- d) XML

02. Para qual das opções abaixo o formato de imagem *Graphics Interchange Format (GIF)* seria o mais adequado?

- a) ilustrações com uma pequena quantidade de cores.
- b) fotografias com degradês multicoloridos.
- c) vídeos de longa duração e com grandes variações entre seus frames.
- d) imagens vetoriais que minimizam a perda de resolução.

03. Para a criação de uma imagem com *background* multicolorido e com transparência para um *website*, o formato de imagem mais adequado para minimizar a alteração de cores e diminuir a ocupação de espaço de armazenamento é:

- a) RAW
- b) PNG
- c) JPEG
- d) GIF

04. Na linguagem HTML, o atributo *align* da *tag img* pode assumir os seguintes valores para o posicionamento de imagens:

- a) *back, front, top* e *down*
- b) *left, right, top, down* e *middle*
- c) *top, bottom, middle, left* e *right*
- d) nenhuma das anteriores

05. No *Cascading Style Sheets (CSS)*, considerando os métodos de vinculação das folhas de estilo a um documento HTML, é INCORRETO afirmar que:

- a) O método interno estiliza uma única página por vez.
- b) O método externo utiliza um arquivo .css em separado, podendo estilizar várias páginas de uma única vez.
- c) O método *inline* pode estilizar individualmente cada *tag* HTML de uma página.
- d) O método *outline* emprega a *tag* `<style>` em um arquivo .css em separado.

06. Um site é considerado responsivo quando atende ao seguinte requisito:

- a) Consegue se adaptar visualmente às resoluções de telas de diferentes dispositivos.
- b) Emprega soluções baseadas em HTML e CSS.
- c) Utiliza recursos de *rich media*.
- d) Diminui os tempos de respostas e carga no respectivo servidor web empregado.

07. O desenvolvimento de mapas de empatia visa principalmente:

- a) Estimular a colaboração entre os membros da equipe de desenvolvimento.
- b) Levantar questões logísticas sobre o projeto.
- c) Ajudar a caracterizar determinados perfis de usuários.
- d) Estabelecer o orçamento necessário para a implementação do projeto.

08. Sobre o emprego da jornada do usuário, é mais adequado afirmar que:

- a) Cada passo da jornada deve ser detalhado ao máximo, observando de forma profunda os comportamentos.
- b) Não se deve trabalhar as jornadas dos usuários com relação direta com as funcionalidades dos produtos em desenvolvimento.
- c) Alguns dos passos da jornada do usuário representam pontos de contato com o produto, caracterizando possibilidades de interação.
- d) A elaboração de uma jornada de usuário demanda o emprego direto de registros audiovisuais.

09. O estabelecimento da arquitetura da informação de um *website* objetiva principalmente:

- a) Auxiliar na organização dos conteúdos disponíveis para o acesso do usuário.
- b) Aumentar a velocidade de carregamento das páginas no servidor.
- c) Minimizar a quantidade de testes necessários ao processo de desenvolvimento.
- d) Ditar o layout gráfico para os elementos interativos necessários.

10. Com relação ao desenvolvimento de um MVP (*Minimum Viable Product*, Produto Mínimo Viável em português), é INCORRETO afirmar que:

- a) O MVP é uma versão simplificada de um produto ou serviço.
- b) MVPs podem ser empregados na realização de testes com usuários.
- c) A criação de MVPs evita processos de desenvolvimento graduais e cumulativos.
- d) Apesar do custo de implementação, os MVPs podem reduzir gastos gerais de projetos.

11. A fase de desenvolvimento em que se define o que uma solução deve fazer, antes de se estabelecer como poderá ser feito, é geralmente conhecida como:

- a) Implantação
- b) Teste
- c) Especificação de requisitos
- d) Implementação

12. Em relação ao Design Centrado no Usuário, é INCORRETO afirmar que ele deve:

- a) Facilitar a execução de ações sobre um produto a qualquer momento.
- b) Trabalhar mapeamentos naturais entre as informações visíveis e a respectiva interpretação do estado do sistema pelo usuário.
- c) Ocultar as ações opcionais e seus resultados.
- d) Considerar os diferentes perfis de usuários.

13. Considerando o universo das interfaces multimodais, é **INCORRETO** afirmar que:

- a) A realidade aumentada mescla elementos imagéticos digitais ao espaço físico real.
- b) A realidade virtual baseia-se primordialmente na síntese de imagens por computador.
- c) Uma instalação multimídia não precisa considerar o espaço que ocupa.
- d) Uma TUI (*Tangible User Interface, Interface Tangível* com o Usuário em português) permite a interação com informações digitais empregando elementos físicos.

14. Considerando conceitos envolvidos em tipografia, é **CORRETO** afirmar que:

- a) O contraste tipográfico em um determinado caractere é dado necessariamente pela presença de serifas.
- b) Uma fonte é dita monoespaçada quando o espaço horizontal de todos ou quase todos os caracteres é igual.
- c) Versalete é um estilo em que os ascendentes e os descendentes das fontes são destacados.
- d) As fontes conservam as mesmas características de leitura em meio impresso e em telas.

15. Considerando os princípios básicos do design gráfico, é **INCORRETO** afirmar que:

- a) Contraste: devem ser diferenciados visualmente elementos que não apresentem relações conceituais entre si.
- b) Proximidade: devem ser agrupados visualmente elementos que apresentem relações conceituais entre si.
- c) Alinhamento: elementos podem ser posicionados visualmente de forma arbitrária.
- d) Repetição: elementos que apresentem relações conceituais entre si devem apresentar atributos visuais similares.

16. Com relação a técnicas de layout gráfico em telas, é **INCORRETO** afirmar que:

- a) Os diferentes tipos de alinhamento de textos influenciam na leitura dos mesmos.
- b) Elementos visuais devem ser posicionados preferencialmente nos cantos e no centro.
- c) As composições organizadas com equilíbrio assimétrico tendem a parecer mais dinâmicas.
- d) Espaços vazios podem influenciar no modo como a informação é percebida.

17. Com relação a cor, é **INCORRETO** afirmar que:

- a) O matiz representa a cor pura de um elemento visual.
- b) Modificar a saturação de uma cor altera a intensidade com que ela é exibida.
- c) O brilho é uma relação de aproximação de uma cor do branco ou do preto.
- d) Ajustar a saturação de uma cor altera seu matiz.

18. Considerando os sistemas de representação de cor, é **INCORRETO** afirmar que:

- a) No padrão RGB, quando todas as componentes estão em seus valores máximos, a cor formada é o branco.
- b) No padrão CMYK, quando todas as componentes estão em seus valores mínimos, a cor formada é o branco.
- c) No padrão HSV/HSB, quando todas as componentes estão em seus valores máximos, a cor formada é o preto.
- d) O padrão LAB engloba os gamutes dos padrões RGB e CMYK.

19. Com relação a técnicas de harmonização cromática, é **CORRETO** afirmar que:

- a) Na harmonia análoga são empregados matizes opostos no círculo cromático.
- b) Na harmonia complementar dividida são empregados matizes adjacentes no círculo cromático.
- c) Na harmonia monocromática não há variação do matiz no círculo cromático.
- d) Na harmonia complementar são empregados um matiz principal e um ou dois matizes adjacentes do respectivo matiz oposto no círculo cromático.

20. Um formato de arquivo para armazenamento de som que não possui compressão é:

- a) WAV
- b) MP3
- c) FLAC
- d) AAC

21. Com relação às propriedades do som, é INCORRETO afirmar que:

- a) Sons graves são aqueles que possuem baixa frequência.
- b) Sons de grande intensidade possuem alta amplitude.
- c) Sons de grande volume possuem alta frequência.
- d) Sons de diferentes timbres podem possuir uma mesma frequência.

22. Com relação aos níveis de expressão de mensagens visuais, é INCORRETO afirmar que:

- a) O nível representacional é uma reprodução fiel daquilo que é visto e identificado com base no meio ambiente e na experiência.
- b) O nível funcional é uma aproximação de um modelo ideal que trabalha igualmente, relações intrínsecas e extrínsecas à peça gráfica.
- c) O nível simbólico está relacionado ao significado implícito do objeto observado.
- d) O nível abstrato é a redução dos elementos visuais de forma que possa haver uma maior amplitude de significados.

23. Com relação às características de estilos artísticos, é INCORRETO afirmar que:

- a) O Art Déco explorava tecnologias tradicionais e materiais naturais simples.
- b) O Art Nouveau trabalhava linhas sinuosas e assimétricas baseadas em formas orgânicas.
- c) O Barroco enfatizava o movimento dramático e a representação rebuscada.
- d) O Cubismo representava objetos e figuras em múltiplos ângulos e perspectivas.

24. São características presentes nas abordagens de *Design Thinking*:

- a) Desenvolvimento iterativo e com ciclos de refinamento.
- b) Desenvolvimento linear e sem margens a adaptações.
- c) Desenvolvimento linear e sem limitações a experimentações em qualquer momento.
- d) Desenvolvimento iterativo e sob controle dos usuários.

25. Considerando técnicas/instrumentos empregados durante o desenvolvimento de sistemas, qual não lida com a interação direta com os potenciais usuários?
- a) Avaliação heurística
 - b) Diário de uso continuado
 - c) *Card sorting*
 - d) Testes A/B
26. Qual das técnicas de pesquisa junto a usuários demanda uma análise eminentemente quantitativa?
- a) Entrevista semiestruturada
 - b) *System Usability Scale*
 - c) Grupo focal
 - d) Netnografia
27. Empregando somente ferramentas de prototipação de interfaces gráficas, não é possível estabelecer:
- a) *Style Guides*
 - b) *Design Systems*
 - c) APIs
 - d) *Guidelines*
28. No geral, qual dos seguintes fatores não contribui necessariamente para uma experiência de jogo positiva?
- a) Respostas hápticas
 - b) Controles intuitivos e responsivos
 - c) História envolvente e personagens cativantes
 - d) Tempo de carregamento curto e ausência de bugs

29. Qual é a função mais comum da HUD (*heads-up display*) em um jogo?

- a) Exibir informações sobre o clima atmosférico no mundo do jogo.
- b) Mostrar a pontuação do jogador e suas condições de vida.
- c) Apresentar as características físicas dos personagens principais.
- d) Armazenar os objetos que o jogador pode utilizar durante a partida.

30. O que significa o termo multiplataforma em jogos digitais?

- a) É a possibilidade de executar o jogo simultaneamente em vários dispositivos compatíveis entre si.
- b) É a possibilidade de instalar o SDK (*software development kit*) para a criação do jogo em diferentes sistemas operacionais.
- c) É a capacidade de gerar jogos que funcionam em várias plataformas, como desktop, consoles, dispositivos móveis e realidade virtual.
- d) É a habilidade de otimizar recursos gráficos, sonoros e interativos para uma plataforma específica.