

Concurso Público para provimento dos cargos efetivos do quadro de
pessoal do Município de Rio Branco – AC

ANALISTA DE SISTEMAS - ESPECIALIZAÇÃO EM UX

CADERNO DE QUESTÕES

21/04/2024

DISCIPLINA	QUESTÕES
Língua Portuguesa	01 a 10
História e Geografia do Acre	11 a 15
Legislação	16 a 20
Conhecimentos Específicos do Cargo	21 a 60

SOMENTE ABRA ESTE CADERNO QUANDO AUTORIZADO

LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES

Atenção: Transcreva no espaço designado da sua FICHA DE IDENTIFICAÇÃO, com sua caligrafia usual, considerando as letras maiúsculas e minúsculas, a seguinte frase:

Adormecer em paz e acordar em plenitude.

1. Quando for autorizado abrir o caderno de questões, verifique se ele está completo ou se apresenta imperfeições gráficas que possam gerar dúvidas. Se isso ocorrer, solicite outro exemplar ao(a) fiscal de sala.
2. Este caderno é composto por questões de múltipla escolha. Cada questão apresenta quatro alternativas de respostas, das quais apenas uma é a correta.
3. O cartão-resposta é personalizado e não será substituído em caso de erro no preenchimento. Ao recebê-lo, confira se seus dados estão impressos corretamente. Se houver erro de impressão, notifique o(a) fiscal de sala.
4. Preencha, integralmente, um alvéolo por questão, utilizando caneta de tinta AZUL ou PRETA, fabricada em material transparente. A questão deixada em branco, com rasura ou com marcação dupla terá pontuação ZERO.

CONCURSO PÚBLICO

Leia o Texto 1 para responder às questões de 01 a 04.

Texto 1

13/03 – Dia do conservacionismo

É comum confundir o conservacionismo com o preservacionismo, que preconiza a ideia de preservar a natureza apenas quando ela está em risco.

Embora ambos os movimentos tenham em comum o compromisso com a preservação do meio ambiente e dos animais, contribuindo para a elaboração de leis, projetos e ações que visam a proteger a natureza, o conservacionismo, comemorado em 13 de março, é um movimento político, social e ambiental que defende a utilização responsável dos recursos naturais do planeta.

Inicialmente, o conservacionismo teve como um de seus principais personagens Gifford Pinchot, engenheiro florestal estadunidense que cunhou a expressão "conservação dos recursos naturais". Em meados de 1862, o movimento estava focado na pesca, na vida animal, na água, na conservação do solo e na exploração sustentável das florestas.

Com o tempo, o movimento ampliou sua atuação e ganhou força no mundo contemporâneo com o objetivo de proteger a fauna, a flora e os habitats naturais, garantindo a sustentabilidade para as futuras gerações.

Enfim, para os conservacionistas, é fundamental evitar qualquer tipo de degradação ambiental e buscar um equilíbrio entre os interesses sociais e ambientais.

Disponível em: <https://newsrondonia.com.br/noticias/2023/03/13/1303-dia-do-conservacionismo/>. Acesso em: 3 mar. 2024. [Adaptado].

QUESTÃO 01

Segundo o texto, os termos "conservacionismo" e "preservacionismo" fazem alusão a movimentos ideológicos que

- (A) abordam, de maneira idêntica, a relação entre o meio ambiente e todos que dele fazem uso indiscriminado.
- (B) ignoram que esteja ocorrendo esgotamento de recursos naturais em função do crescimento econômico.
- (C) se contrapõem no tocante ao uso racional e ao manejo criterioso dos recursos naturais pela espécie humana.
- (D) propõem igualmente a criação de reservas naturais intocadas para evitar sua consequente degradação.

QUESTÃO 02

No segundo parágrafo da notícia, predomina uma sequência textual do tipo

- (A) dialogal, para despertar no leitor interesse pelo pensamento ideológico apresentado.
- (B) narrativa, com ações que indicam mudança de estado de um movimento político.
- (C) injuntiva, por instruir o leitor sobre como deve proceder em relação ao meio ambiente.
- (D) descritiva, em que expõe um panorama conceitual do sistema de ideias abordado.

QUESTÃO 03

Na formação das palavras "conservacionismo" e "preservacionismo", identifica-se o processo morfológico

- (A) hibridismo.
- (B) derivação sufixal.
- (C) composição.
- (D) derivação imprópria.

QUESTÃO 04

No terceiro parágrafo do texto, o uso das aspas, como um recurso gráfico, se deve ao fato de a expressão destacada ser

- (A) um estrangeirismo arcaico.
- (B) a citação literal de termo específico.
- (C) o título de um produto bibliográfico.
- (D) uma terminologia com sentido metafórico.

Leia o Texto 2 para responder às questões de 05 a 07.

Texto 2

Quem vê as imponentes árvores na Floresta da Tijuca não imagina que há mais de 150 anos, a área era dominada por monoculturas, que capinavam abaixo todas as árvores para abrir espaço para plantações de cana e café, principalmente. Os inúmeros rios e fontes d'água eram providenciais para irrigar plantações de produtos introduzidos no Brasil no século XVIII. Engenhos, sítios e fazendas preenchiam as encostas arborizadas dos morros da região.

O verde, hoje tão comum no Parque Nacional da Tijuca, é fruto de uma iniciativa pioneira de reflorestamento, por Dom Pedro II, em 1861. Devido à falta d'água associada à derrubada das árvores, o monarca baixou um decreto para tentar contornar a situação. Estava ordenado o plantio de novas mudas a partir das margens das nascentes dos rios e a preservação das já existentes na Floresta da Tijuca. A preocupação com o abastecimento de água da cidade, que crescia e consumia cada vez mais, foi o que motivou uma consciência de necessidade de conservação da floresta.

A partir desse trabalho de preservação iniciado pelo homem, o bastão foi passado para a própria natureza, que assumiu a missão de se regenerar e consolidar a recuperação da floresta que quase perdeu esse status. Na atualidade, em uma mistura de áreas replantadas e de outras recuperadas naturalmente, cada árvore tem uma história para contar. Ou melhor, o homem é que pode contar com esse espaço preservado de beleza sacra, onde a natureza ensinou, talvez pela primeira vez aos cariocas, a importância da sua conservação.

MENEGASSI, Duda. O reflorestamento de um patrimônio. *O Eco*, 17 dez. 2012. Disponível em: <https://oeco.org.br/reportagens/26758-o-reflorestamento-de-um-patrimonio/>. Acesso em: 2 mar. 2024. [Adaptado].

QUESTÃO 05

No texto, o ponto de vista autoral é defendido por uma linha argumentativa que

- (A) se apoia no conhecimento científico de autoridades sobre o tema em foco.
- (B) estabelece um comparativo entre fatos fictícios acerca do assunto discutido.
- (C) elenca acontecimentos e fatos históricos que remetem ao assunto abordado.
- (D) lista diversas narrativas para exemplificar o problema relativo ao tema tratado.

QUESTÃO 06

No trecho “A preocupação com o abastecimento de água da cidade, que crescia e consumia cada vez mais”, o termo “que” substitui de forma anafórica o seguinte referente:

- (A) “A preocupação”.
- (B) “cidade”.
- (C) “A preocupação com o abastecimento de água da cidade”.
- (D) “água da cidade”.

QUESTÃO 07

No segundo parágrafo, a oração “Devido à falta d’água associada à derrubada das árvores” estabelece com a oração seguinte uma relação de

- (A) causa.
- (B) explicação.
- (C) finalidade.
- (D) comparação.

RASCUNHO

Leia o Texto 3 para responder às questões 08 e 09.

Texto 3**INTERVENÇÃO HUMANA**

O homem como ser animal,
De todos é o mais perigoso,
Pelo seu diferencial.
É dotado de inteligência,
Tem o domínio da ciência,
É um ser sensacional,
Homem de grande sapiência.
Domina a fala e a escrita,
Constrói a morada onde habita,
Defensor da ética e da moral,
Faz o bem e faz o mal.
Mas destrói a natureza sem pena,
E nessa intervenção humana,
Contribui para um desastre total.
Não destrói com tua vida.
Pensas que és imortal?

KAMBEBA, Márcia Wayna. *O lugar do Saber*. São Leopoldo: Casa Leiria, 2020. p. 38.

QUESTÃO 08

Na organização do texto, a autora confere ao eu lírico uma voz cuja intenção é

- (A) tecer críticas ao ser humano, que, a despeito da racionalidade, faz intervenções destrutivas no meio ambiente.
- (B) enaltecer o homem, por meio da comparação com os demais animais, pela capacidade de dominar todo meio que o cerca.
- (C) instruir, em nome do coletivo, o leitor genérico a sopesar suas ações com a natureza, considerando sua condição de ser mortal.
- (D) ilustrar, em tom testemunhal e intimista, a destruição sistemática do meio ambiente em função da intervenção humana.

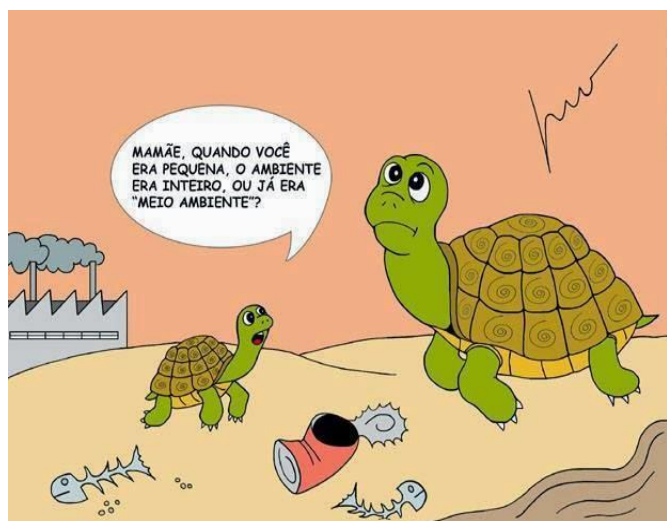
QUESTÃO 09

No verso “Não destrói com tua vida.”, segundo a Gramática Normativa, o emprego da preposição “com” se deve à transferência da regência de um outro verbo cujo sentido aproxima-se do expresso por “destruir”. Esse verbo é

- (A) desfazer.
- (B) prejudicar.
- (C) matar.
- (D) acabar.

QUESTÃO 10

Leia o texto a seguir.



Disponível em:

<https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEh25nEDPc7cFMM6CE5szBDwEXP9w7TDuDiXQBrNUDUOP2R_PRI2BHKaiF6hTpb3QGbmJ19Dp6-U2EW02maTPE82c7plcUN3-BxRdDKznMZVouWjywZyB5u3SvukQfVvGK7Y9TUR3PLL-ghO/s1600/Charge+meio+ambiente.jpg>. Acesso em: 2 mar. 2024.

Na pergunta do filhote de tartaruga para sua mãe, segundo critérios semântico e morfológicos, a palavra "meio" está sendo empregada como um

- (A) numeral.
- (B) adjetivo masculino.
- (C) advérbio.
- (D) substantivo masculino.

RASCUNHO

RASCUNHO

QUESTÃO 11

A regionalização em saúde no Estado do Acre se deu a partir da resolução da Comissão Intergestores Bipartite, de 31 de julho de 2009, que definiu o desenho da Regionalização da Assistência do Estado do Acre. O Acre é formado por 3 (três) regiões de saúde e 1 (uma) macrorregião. O Alto Acre se caracteriza por

- (A) ser a sede da capital e, portanto, concentra o maior número de pessoas e serviços de média e alta complexidade.
- (B) conter a regional de saúde com o maior número de municípios sendo 11 (onze) no total.
- (C) possuir a menor regional dentre as outras regionais com apenas 4 (quatro) municípios.
- (D) ser um dos municípios mais densos e a segunda cidade com maior área do estado.

QUESTÃO 12

Leia o texto a seguir.

A colonização da Amazônia submeteu os indígenas de forma violenta ao controle do trabalho, recursos e produtos em torno da produção mercantil. Na Amazônia Sul Ocidental este processo se deu em fins do século XIX e durante quase todo o século XX. O seringal virou cativeiro para o indígena que perdeu o direito sobre o território tornando-se uma grande força de trabalho e impedido de viver sua cultura nas suas formas linguísticas, festas, rituais, pinturas artesanatos e agricultura.

Fonte: KAXINAWÁ, Joaquim Paulo Maná, et al. Índios no Acre: História e organização. 2ª ed. Rio Branco: Comissão Pró-Índio do Acre, 2002.

A história indígena passa por novas interpretações de caráter decolonial considerando a importância da memória dos povos originários como portadora da narrativa sobre eles. O trecho elucida o tempo do cativeiro no Estado do Acre, no qual povos indígenas e seringueiros

- (A) serviram à economia do látex em condições de trabalho análogas à escravidão para abastecer os mercados internacionais.
- (B) foram explorados na extração do pau-brasil recompensados com o escambo de alguns objetos, tais como facões e espelhos ou até aguardente.
- (C) trabalharam para os bandeirantes, juntamente com os africanos escravizados, tanto na exploração do ouro como na construção das cidades.
- (D) foram expulsos, mortos e escravizados para que fosse viável o desmatamento e do tráfico ilegal de ouro.

QUESTÃO 13

Veja a fotografia a seguir.



Disponível em: <<https://www.ibflorestas.org.br/bioma-amazonico/>>. Acesso em: 09 mar. 2024.

A imagem mostra um tipo de vegetação comum do Acre, que se define por matas

- (A) de terra firme, que são aquelas localizadas em regiões mais altas e, por esse motivo, não são inundadas pelos rios, onde é possível ver espécies como a castanheira-do-pará e a palmeira.
- (B) de várzea, que são as que sofrem com inundações em determinados períodos do ano, sendo que, na parte mais elevada desse tipo de mata, o tempo de inundação é curto.
- (C) de igapó, que estão situadas em terrenos mais baixos e estão quase sempre inundadas, além de possuírem uma vegetação baixa com arbustos, cipós e musgos, exemplos de plantas comuns nestas áreas.
- (D) de galeria, que acompanha os rios de pequeno porte e córregos dos planaltos, formando corredores fechados (galerias) sobre o curso de água e se localizam nos fundos de vales ou nas cabeceiras de drenagem.

QUESTÃO 14

O Estado do Acre é dividido em 5 (cinco) microrregiões e 2 (duas) mesorregiões, o Vale do Acre e o Vale do Juruá. Na microrregião Cruzeiro do Sul, localiza-se a

- (A) menor cidade acriana, Santa Rosa do Purus, bem como o município de Manuel Urbano e Sena Madureira.
- (B) capital do estado, além de outras cidades como Acrelândia, Bujari, Capixaba e Plácido de Castro.
- (C) reserva extrativista Chico Mendes em Xapuri e outras reservas importantes nos municípios Assis Brasil, Brasileia e Epitaciolândia.
- (D) segunda cidade mais populosa do Acre, além dos municípios Mâncio Lima, Marechal Thaumaturgo, Porto Walter e Rodrigues Alves.

QUESTÃO 15

O Acre está se tornando uma referência nacional no etnoturismo, fortalecido por meio do Plano de Desenvolvimento do Turismo nas Terras Indígenas do Alto do Rio Purus e Alto Rio Juruá. Esse plano estrutura um conjunto de rotas turísticas, com objetivo de apresentar a diversidade da cultura indígena acriana. O etnoturismo consiste em

- (A) fazer conhecer a culinária, o artesanato, as medicinas e as histórias de diversos povos.
- (B) estabelecer vínculos empresariais ou comerciais com outros indivíduos, empresas, indústrias e associações.
- (C) promover a peregrinação de fiéis para lugares considerados sagrados ou que resguardem significado para sua fé.
- (D) assistir as demandas de tratamentos diversos que auxiliam na saúde e bem-estar, como fontes hidrotermais.

RASCUNHO**RASCUNHO**

Responda às questões de 16 a 20 com base na Lei Municipal nº 1.794/2009 – Estatuto do Servidor e suas alterações.

QUESTÃO 16

Só haverá posse nos casos de provimento de cargo por

- (A) nomeação, reversão *ex officio* e promoção.
- (B) nomeação, reintegração e recondução.
- (C) promoção, reintegração e recondução.
- (D) promoção, aproveitamento e reversão *ex officio*.

QUESTÃO 17

Invalidada por sentença judicial a demissão do servidor estável, será ele

- (A) reintegrado, e o eventual ocupante da vaga, se estável, reconduzido ao cargo de origem, com direito a indenização, aproveitado em outro cargo ou, encontrando provido o cargo anterior, exercerá suas atribuições como excedente, até a ocorrência de vaga.
- (B) reconduzido, e o eventual ocupante da vaga, se estável, reintegrado ao cargo de origem, sem direito a indenização, aproveitado em outro cargo ou, encontrando provido o cargo anterior, exercerá suas atribuições como excedente, até a ocorrência de vaga.
- (C) reconduzido, e o eventual ocupante da vaga, se estável, reintegrado ao cargo de origem, com direito a indenização, aproveitado em outro cargo ou, encontrando provido o cargo anterior, exercerá suas atribuições como excedente, até a ocorrência de vaga.
- (D) reintegrado, e o eventual ocupante da vaga, se estável, reconduzido ao cargo de origem, sem direito a indenização, aproveitado em outro cargo ou, encontrando provido o cargo anterior, exercerá suas atribuições como excedente, até a ocorrência de vaga.

QUESTÃO 18

A transgressão da seguinte proibição é passível de aplicação da penalidade disciplinar de advertência:

- (A) proceder de forma desidiosa.
- (B) utilizar pessoal ou recursos materiais da repartição em serviços ou atividades particulares.
- (C) cometer a pessoa estranha à repartição, fora dos casos previstos em lei, o desempenho de atribuição que seja de sua responsabilidade ou de seu subordinado.
- (D) cometer a outro servidor atribuições estranhas ao cargo que ocupa, exceto em emergências e transitórias.

QUESTÃO 19

O processo disciplinar se desenvolve nas seguintes fases: I - instauração, com a publicação do ato que constituir a comissão; II - inquérito administrativo, que compreende instrução, defesa e relatório; III - julgamento. Na fase de julgamento, a autoridade julgadora proferirá a sua decisão, no prazo de

- (A) 5 (cinco) dias, contados do recebimento do processo.
- (B) 10 (dez) dias, contados do recebimento do processo.
- (C) 20 (vinte) dias, contados do recebimento do processo.
- (D) 30 (trinta) dias, contados do recebimento do processo.

QUESTÃO 20

Consideram-se dependentes econômicos para efeito de percepção do salário-família

- (A) o cônjuge ou companheiro e os filhos, inclusive os enteados até 18 (dezoito) anos de idade ou, se estudantes, até 21 (vinte e um) anos, ou, se inválidos, de qualquer idade.
- (B) o menor de 21 (vinte e um) anos que, mediante autorização judicial, viver na companhia e às expensas do servidor ou do inativo.
- (C) o cônjuge ou companheiro e os filhos, inclusive os enteados até 18 (dezoito) anos de idade, ou, se estudantes, até 24 (vinte e quatro) anos ou, se inválido, de qualquer idade.
- (D) a mãe e o pai com economia própria.

RASCUNHO

QUESTÃO 21

A avaliação de interfaces do usuário (UX Evaluation) é uma etapa crucial no desenvolvimento de produtos digitais, pois permite aos designers e desenvolvedores entender e melhorar a experiência do usuário com o produto.

A definição de objetivos claros é importante antes de iniciar uma avaliação de UX para

- (A) determinar quais ferramentas de design gráfico serão usadas na criação da interface.
- (B) escolher a cor e o estilo da tipografia da interface do usuário.
- (C) assegurar que a avaliação seja focada e os resultados sejam relevantes para as necessidades do projeto.
- (D) reduzir o tempo necessário para treinar os usuários no uso do produto.

QUESTÃO 22

Dentro do campo da Avaliação de Interfaces (UX Evaluation), a caracterização dos métodos de avaliação é dividida em duas categorias principais: avaliação por inspeção e avaliação por observação de Uso. Exemplos de método de avaliação de UX por inspeção são

- (A) testes de usabilidade.
- (B) entrevistas com usuários.
- (C) análises de tarefas.
- (D) avaliações Heurísticas.

QUESTÃO 23

O Design Centrado no Usuário (DCU) é uma abordagem de design e desenvolvimento que coloca os usuários finais no coração do processo de criação de produtos. Essa metodologia enfatiza a importância de entender as necessidades, os contextos e as limitações dos usuários desde as primeiras etapas de design, através de sua participação ativa no processo de desenvolvimento.

Como é conhecida a técnica comumente usada no DCU para gerar empatia com os usuários?

- (A) Mapas de jornada do usuário.
- (B) Programação extrema (XP).
- (C) Análise SWOT.
- (D) Benchmarking competitivo.

QUESTÃO 24

O objetivo do Design Centrado no Usuário (DCU) é criar produtos que não apenas atendam às necessidades funcionais dos usuários, mas que também sejam fáceis de usar, acessíveis e proporcionem uma experiência agradável.

O feedback dos usuários é integrado no processo de Design Centrado no Usuário,

- (A) coletando feedback apenas de especialistas em usabilidade, pois eles têm uma compreensão mais técnica do design.
- (B) coletando e analisando feedback em várias etapas do desenvolvimento para guiar decisões de design.
- (C) implementando todas as sugestões dos usuários para evitar críticas negativas e rejeição ao projeto.
- (D) usando o feedback para mudanças estéticas, enquanto mantém as funcionalidades centrais do produto inalteradas.

QUESTÃO 25

Usabilidade e User Experience (UX) são conceitos centrais no design de produtos digitais. A usabilidade refere-se à facilidade com que os usuários podem usar um produto para alcançar seus objetivos.

O princípio de usabilidade que enfatiza a importância de projetar sistemas que falem a língua dos usuários, com palavras, frases e conceitos familiares a eles é o princípio de

- (A) consistência e padrões.
- (B) prevenção de erros.
- (C) ajuda e documentação.
- (D) reconhecimento de padrões.

QUESTÃO 26

A criação de personas é uma técnica importante no processo de Design de Experiência do Usuário (UX Design), ajudando a equipe de design a entender melhor os usuários finais do produto. As personas influenciam o processo de teste de usabilidade,

- (A) permitindo que o teste seja realizado exclusivamente onl-ine.
- (B) focando o recrutamento de participantes que correspondam às características das personas.
- (C) eliminando a necessidade de feedback direto dos usuários, já que as personas fornecem todas as respostas necessárias.
- (D) reduzindo o escopo do teste apenas aos aspectos técnicos do produto.

QUESTÃO 27

O Design para Todos, também conhecido como design inclusivo, considera uma ampla gama de habilidades humanas, culturas, e situações sociais durante o processo de design. Um dos princípios do design inclusivo é

- (A) considerar o design para o usuário médio, assumindo uma experiência padrão.
- (B) priorizar a funcionalidade para usuários com habilidades avançadas, prioritariamente.
- (C) considerar a adaptação e flexibilidade nos produtos para atender a diferentes necessidades.
- (D) focar exclusivamente o uso de contrastes de cores para melhorar a acessibilidade.

QUESTÃO 28

O Design para Todos, focado em inclusão e acessibilidade, representa um paradigma importante no desenvolvimento de produtos e serviços digitais. O benefício da acessibilidade na nuvem para usuários com deficiências é

- (A) reduzir o custo de assinaturas de software especiais para usuários finais.
- (B) eliminar a necessidade de atualizações de software locais a cada nova versão.
- (C) aumentar a velocidade de processamento de dispositivos mais antigos em diferentes contextos.
- (D) facilitar o acesso a tecnologias assistivas e personalizações de interface em qualquer dispositivo.

QUESTÃO 29

A prototipação é uma etapa importante no processo de design, especialmente em projetos de User Experience (UX), indo desde sketches iniciais até mockups detalhados, a prototipação abrange uma ampla gama de fidelidades e tipos, cada um adequado para diferentes fases do projeto e objetivos específicos. Qual o principal objetivo da prototipação em UX Design?

- (A) Testar e refinar conceitos de design com usuários e stakeholders.
- (B) Reduzir os custos de marketing para o lançamento do produto.
- (C) Aumentar a velocidade de desenvolvimento do código final do produto.
- (D) Finalizar a escolha de cores e tipografias para o produto.

QUESTÃO 30

A ideação, uma fase no processo de Design de Experiência do Usuário (UX Design), permite explorar o potencial criativo da equipe, desafiando suposições e expandindo o leque de possíveis soluções antes de se comprometer com um caminho específico. O principal objetivo da fase de ideação em UX Design é

- (A) Definir o público-alvo e o mercado para o produto, simplificando as etapas posteriores do processo.
- (B) Gerar uma ampla variedade de ideias para solucionar problemas de design identificados.
- (C) Escolher as cores e a tipografia para a interface do usuário a partir de uma variedade de possibilidades.
- (D) Finalizar o layout da página inicial do website ou aplicativo, mantendo-se fiel ao projeto inicial.

QUESTÃO 31

Em Experiência do Usuário (UX), a pesquisa com usuários é parte importante do processo de design. O principal objetivo da pesquisa com usuários em UX é

- (A) reduzir o custo de desenvolvimento de produtos.
- (B) aumentar constantemente o ciclo de desenvolvimento do produto.
- (C) compreender as necessidades, comportamentos e motivações dos usuários.
- (D) promover integração da equipe de desenvolvimento com os usuários.

QUESTÃO 32

Entre outras necessidades, os usuários de sistemas possuem também necessidades emocionais e essas necessidades podem ser capturadas por pesquisas e coleta de dados. O método eficaz para capturar as necessidades emocionais dos usuários em pesquisa com usuários é

- (A) análise de dados secundários.
- (B) questionários on-line.
- (C) rastreamento ocular.
- (D) entrevistas em profundidade.

QUESTÃO 33

Liderança em Design envolve não apenas a habilidade de guiar uma equipe na direção certa, mas também a capacidade de inspirar inovação e criatividade.

Ao enfrentar conflitos dentro da equipe, os líderes em design devem

- (A) minimizar os conflitos, pois normalmente eles sempre se resolvem por conta própria.
- (B) promover a comunicação aberta e resolver os conflitos de maneira construtiva.
- (C) favorecer a opinião da maioria, desconsiderando a opinião das minorias.
- (D) tomar decisões de forma centralizada para resolver rapidamente os conflitos.

QUESTÃO 34

Liderança em Design ajuda a navegar na complexidade dos processos criativos e gerenciais, assegurando que as práticas de design estejam alinhadas com as estratégias organizacionais. Ela envolve não apenas a definição de papéis e responsabilidades claros dentro de equipes de design, mas também a facilitação efetiva de processos.

O processo de facilitação na liderança em design é importante, pois

- (A) garante que as ideias do líder sejam sempre as ideias consideradas.
- (B) promove a eficiência diminuindo o tempo dedicado a brainstorming.
- (C) encoraja a participação ativa e igualitária de todos os membros da equipe.
- (D) garante a execução rápida de tarefas, reduzindo a colaboração da equipe.

QUESTÃO 35

Design Systems representam um conjunto estruturado de padrões, práticas e princípios de design que guiam a criação de produtos digitais de forma coesa e consistente. O principal objetivo de um Design System é

- (A) aumentar o processo de criatividade da equipe de design.
- (B) facilitar a comunicação entre as equipes de design e desenvolvimento.
- (C) garantir que cada designer siga seu estilo e criatividade.
- (D) diminuir o tempo necessário para o desenvolvimento de produtos.

QUESTÃO 36

A Redação para UX (UX Writing) abrange desde microtextos, como botões e mensagens de erro, até estruturas maiores de conteúdo e informações. Ao criar fluxos de UX Writing, deve-se considerar

- (A) a jornada do usuário e os pontos de interação específicos onde o texto terá impacto.
- (B) a preferência do escritor de UX sobre o estilo de redação.
- (C) os padrões e diretrizes para manter a consistência do conteúdo.
- (D) a priorização de todas as informações, considerando o volume de conteúdo.

QUESTÃO 37

A Computação Social (Social Computing) é um campo interdisciplinar que combina elementos de diversas áreas. Uma aplicação prática da Computação Social é

- (A) o desenvolvimento de sistemas com ênfase em inteligência artificial que simulam interações humanas.
- (B) a criação de plataformas on-line que facilitam a colaboração e o compartilhamento de conhecimento entre usuários.
- (C) a implementação de sistemas que controlam o acesso à informação digital.
- (D) o desenvolvimento de aplicações que melhoram a eficiência dos computadores pessoais e dos dispositivos móveis.

QUESTÃO 38

Ao tratar da Computação Social (Social Computing), é necessário entender o conceito, suas aplicações práticas e como ela impacta a interação social no cenário digital.

O que caracteriza a inteligência coletiva em contextos de Computação Social é

- (A) a capacidade de computadores para resolver problemas complexos reduzindo a necessidade da ajuda humana.
- (B) o conhecimento acumulado por especialistas em um campo específico da computação.
- (C) a agregação e síntese de conhecimento e esforços de uma comunidade de usuários.
- (D) informações geradas de forma automática e por simulação por algoritmos de inteligência artificial.

QUESTÃO 39

As interfaces conversacionais, incluindo chatbots e assistentes virtuais, representam uma evolução significativa na forma como interagimos com a tecnologia. Utilizando processamento de linguagem natural (PLN) e inteligência artificial (IA), essas interfaces permitem comunicações mais naturais e intuitivas entre humanos e máquinas, simulando conversas reais. Um agente conversacional é um

- (A) usuário humano especializado em responder a perguntas em fóruns on-line.
- (B) hardware dedicado à tradução de idiomas em tempo real.
- (C) software programado para simular conversas com usuários humanos.
- (D) protocolo de rede que facilita a comunicação de dados, especialmente dados de voz.

QUESTÃO 40

O Design Visual e a Arquitetura de Informação são componentes importantes no processo de criação de experiências digitais envolventes e eficazes. A teoria da informação é importante no Design Visual, pois

- (A) melhora a legibilidade e o tom da comunicação, afetando a compreensão do usuário.
- (B) fornece princípios para a comunicação eficaz de informações através do design.
- (C) podem influenciar a percepção e o comportamento do usuário, transmitindo mensagens e evocando emoções.
- (D) fornecem pistas visuais que ajudam os usuários a navegar e compreender rapidamente as funções.

QUESTÃO 41

A coleta de dados de interações é importante no desenvolvimento de soluções centradas no usuário. A segmentação de usuários é importante na coleta de dados de interação para

- (A) reduzir a quantidade de dados coletados e simplificar a análise.
- (B) garantir que todos os usuários recebam a mesma experiência, independentemente de suas necessidades.
- (C) antecipar tendências de comportamento do usuário e ajustar o design proativamente.
- (D) entender como diferentes grupos de usuários interagem com o produto e personalizar a experiência.

QUESTÃO 42

Métricas são essenciais para fornecer insights quantificáveis sobre o desempenho e a eficácia de estratégias em diversos contextos. Elas permitem avaliações objetivas que orientam decisões informadas, otimizações contínuas e aprimoramento direcionado, essenciais para o sucesso e a melhoria contínua. Taxa de conversão se relaciona com as métricas de UX, à medida que

- (A) reflete a eficácia do design em incentivar os usuários a tomar uma ação desejada.
- (B) mede a eficiência dos servidores de hospedagem.
- (C) indica o sucesso de uma campanha de marketing digital.
- (D) representa a quantidade de feedbacks negativos e positivos recebidos.

QUESTÃO 43

Descoberta de Produto é um momento importante para o desenvolvimento de produtos. A Descoberta de Produto é

- (A) um processo focado na promoção e venda de produtos existentes para um novo mercado.
- (B) uma fase de desenvolvimento de produto onde se definem as características técnicas detalhadas.
- (C) uma técnica de marketing para identificar o público-alvo de um novo produto.
- (D) um processo iterativo de entendimento das necessidades dos usuários e validação de ideias de produto.

QUESTÃO 44

Na descoberta de produto, refletir sobre como validar ideias e descobrir soluções para os usuários é uma etapa importante. Definir hipóteses no início do processo de Descoberta de Produto é importante para

- (A) limitar o escopo do produto a ideias já comprovadas e evitar dispêndios.
- (B) garantir que o desenvolvimento do produto siga um plano predeterminado sem grandes mudanças.
- (C) orientar a pesquisa e os testes, validando ou refutando suposições sobre as necessidades dos usuários.
- (D) desenvolver e lançar o produto completo o mais rápido possível.

QUESTÃO 45

Service Design, ou Design de Serviços, é uma abordagem interdisciplinar que combina métodos de várias disciplinas para criar serviços eficientes e eficazes que melhoram as experiências dos usuários. A empatia no Design de Serviços tem o papel de

- (A) levar a decisões de design muito emocionais.
- (B) melhorar a eficiência do processo ao introduzir muitas opiniões.
- (C) entender profundamente as necessidades e experiências dos usuários.
- (D) enriquece o processo de design com diferentes perspectivas e especializações.

QUESTÃO 46

Service Design, ou Design de Serviços, assume um lugar importante na sociedade contemporânea. O que define uma sociedade de serviços é

- (A) uma sociedade que valoriza prioritariamente serviços digitais, diminuindo a importância de serviços físicos.
- (B) uma economia onde a geração de valor está predominantemente no setor de serviços, em vez de na manufatura.
- (C) uma sociedade que torna obsoletas todas as práticas de design de serviços tradicionais.
- (D) uma economia que desempenha um papel orientando a otimização do produto para melhor atender às necessidades dos usuários.

QUESTÃO 47

Customer Experience (CX) e User Experience (UX) são conceitos fundamentais no design de produtos e serviços, focando a criação de experiências positivas.

O que diferencia Customer Experience (CX) de User Experience (UX) é que

- (A) CX abrange todas as interações do cliente com a marca, enquanto UX foca na experiência do usuário com um produto ou serviço específico.
- (B) UX é relacionado apenas ao design de interfaces digitais, enquanto CX engloba todas as interações físicas.
- (C) CX se concentra exclusivamente na estética do produto, enquanto UX aborda a funcionalidade.
- (D) CX é uma disciplina mais antiga que UX, que emergiu com a internet.

QUESTÃO 48

Existe distinção e inter-relação entre Customer Experience (CX) e User Experience (UX), além de métodos e ferramentas associadas para melhorá-los.

O método comumente usado para avaliar a User Experience (UX) é

- (A) estudo de campo.
- (B) entrevista em profundidade.
- (C) Benchmark.
- (D) teste A/B.

QUESTÃO 49

A Ubiquidade e a UX das Coisas abordam como a tecnologia permeia cada vez mais todos os aspectos da vida. Tecnologia ubíqua significa

- (A) tecnologia que é usada exclusivamente em ambientes acadêmicos, tornando-se praticamente invisível na vida cotidiana.
- (B) tecnologia que só pode ser acessada em locais específicos, tornando-se praticamente invisível na vida cotidiana.
- (C) tecnologia integrada naturalmente ao ambiente, tornando-se praticamente invisível na vida cotidiana.
- (D) tecnologia que é usada apenas para comunicação, tornando-se praticamente invisível na vida cotidiana.

QUESTÃO 50

Vários são os desafios e considerações na concepção de UX para um mundo interconectado pela Internet das Coisas (IoT) e outras tecnologias ubíquas.

O principal desafio ao projetar a UX para tecnologias ubíquas é

- (A) criar dispositivos cada vez menores e com mais funcionalidades.
- (B) desenvolver experiências que sejam intuitivas e fluam naturalmente entre diferentes dispositivos e contextos.
- (C) garantir que a tecnologia permaneça visível e disponível o tempo todo.
- (D) ampliar o escopo da UX para incluir interações entre dispositivos desconectados.

QUESTÃO 51

Smart Cities, ou Cidades Inteligentes, são o futuro da urbanização, utilizando tecnologia da informação e comunicação para melhorar a qualidade de vida, eficiência dos serviços urbanos e sustentabilidade.

Um elemento fundamental para o funcionamento eficaz de uma Smart City é

- (A) a coleta e análise de grandes volumes de dados (Big Data) para informar a tomada de decisões.
- (B) a estrita política de isolamento digital para proteger a privacidade dos dados.
- (C) a utilização de tecnologias para monitorar o uso de recursos naturais.
- (D) a adoção de sistemas que eliminam o trânsito, permitindo apenas transporte público.

QUESTÃO 52

A evolução das cidades para Smart Cities marca uma transformação significativa na gestão urbana, em que a adoção de tecnologias avançadas, como IoT, análise de dados e conectividade, transforma infraestruturas tradicionais em sistemas inteligentes.

O principal desafio que as Smart Cities enfrentam na implementação de tecnologias avançadas é:

- (A) grande ausência de interesse público em melhorias e adoções tecnológicas.
- (B) restrição legal do uso de tecnologias não testadas na gestão urbana.
- (C) preferência global por manter os métodos tradicionais de gestão urbana.
- (D) dificuldades em garantir a privacidade e segurança dos dados dos cidadãos.

QUESTÃO 53

A evolução da tecnologia impulsionou o desenvolvimento de diversos dispositivos, como dispositivos móveis, desktops e dispositivos vestíveis, surgindo o conceito de multiplataforma.

O principal desafio, ao projetar para UX multiplataforma, é

- (A) a dificuldade em manter consistência visual e de interação entre plataformas diferentes.
- (B) a escassez de ferramentas disponíveis para testar designs em diferentes dispositivos.
- (C) a dificuldade em equilibrar a consistência da experiência do usuário com as peculiaridades específicas de cada dispositivo.
- (D) a ausência de diferenças significativas entre os usuários de diferentes dispositivos.

QUESTÃO 54

Considerando a diversidade de dispositivos que os usuários têm acesso, ao se pensar nestes dispositivos, há que se pensar em UX multiplataforma. UX multiplataforma significa

- (A) desenvolver experiências de usuário diferentes e únicas para cada dispositivo.
- (B) criar uma experiência de usuário que seja consistente e coesa em vários dispositivos e plataformas.
- (C) focar no design para a plataforma mais popular, de maior interesse de cada usuário, limitando as outras.
- (D) reduzir a experiência do usuário a um único dispositivo para garantir simplicidade.

QUESTÃO 55

A Visualização de Dados e Visual Analytics são campos importantes da ciência de dados e análise de informações, propiciando autonomia e empoderamento aos usuários. O Visual Analytics é

- (A) uma disciplina que se foca em técnicas artísticas para representação de dados.
- (B) uma ciência que analisa dados basicamente através de processos automatizados, sem intervenção humana.
- (C) uma prática de usar técnicas visuais para melhorar a análise de dados, combinando automação e interação humana.
- (D) um campo que estuda a redução de dados para simplificar conjuntos de dados extensos.

QUESTÃO 56

Ao abordar Visualização de Dados e Visual Analytics, é importante explorar os seus conceitos fundamentais, técnicas e ferramentas associadas.

Técnicas de Visualização de Dados mais eficazes para comparar valores ao longo do tempo são

- (A) gráficos de linha.
- (B) gráficos de barras.
- (C) mapas de calor.
- (D) diagramas de Venn.

QUESTÃO 57

Interfaces naturais representam uma evolução significativa na maneira como interagimos com a tecnologia. Essas tecnologias estão redefinindo as experiências dos usuários. A característica que define uma interface gestual é

- (A) a interação baseada basicamente em comandos de toque.
- (B) a necessidade de vestir dispositivos especiais para interação com os dispositivos.
- (C) o uso gestos faciais para controlar dispositivos.
- (D) o uso de movimentos corporais ou gestos manuais para controlar dispositivos.

QUESTÃO 58

Lean UX e Agile UX são metodologias modernas de design focadas em melhorar a eficiência e eficácia do processo de desenvolvimento de produtos digitais. A Agile UX é

- (A) uma metodologia que enfatiza o uso de documentação profunda e processos de design mais longos.
- (B) a integração das práticas de UX Design dentro de um processo de desenvolvimento Ágil, focando na colaboração e iterações rápidas.
- (C) uma abordagem de design que diminui a importância do feedback do usuário para acelerar o desenvolvimento.
- (D) uma técnica de design usada basicamente para o desenvolvimento de software Lean.

QUESTÃO 59

UX Design e Métodos Ágeis podem trabalhar juntos de forma eficaz. Contudo, é importante entender as nuances e o fluxo de comunicação nesta integração.

O principal benefício da integração do UX Design com Métodos Ágeis é

- (A) eliminar substancialmente a necessidade de pesquisa com usuários.
- (B) permitir o desenvolvimento de produtos altamente complexos com o mínimo de feedback do usuário.
- (C) melhorar a colaboração e a entrega rápida de soluções centradas no usuário.
- (D) focar em documentação detalhada, quesito importante para o usuário, diminuindo o foco na execução.

QUESTÃO 60

A integração entre UX Design e Métodos Ágeis é uma combinação importante no processo de criação de produtos digitais eficazes.

O papel dos Métodos Ágeis na revisão e validação de artefatos de UX Design é

- (A) integrar a revisão e validação de artefatos como parte de cada sprint para garantir a qualidade e relevância.
- (B) diminuir o tempo gasto na revisão e validação para acelerar a entrega do projeto.
- (C) concentrar a revisão e validação exclusivamente ao final do projeto, acelerando a entrega do projeto.
- (D) focar na revisão e validação pelos membros seniores da equipe, acelerando a entrega do projeto.

RASCUNHO