

Caderno de Prova

Código do Eixo
603

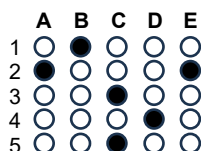
Produção Cultural e Design
Animação e Jogos

Edital Nº 36/2025 – REI/IFPE

Data: ____/____/____

INSTRUÇÕES GERAIS PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA

- Use apenas caneta esferográfica de tinta na cor preta e fabricada em material transparente.
- Escreva a data, a sua assinatura e o seu número de inscrição no espaço indicado nesta capa.
- A prova terá duração máxima de 4 (quatro) horas, incluindo o tempo para responder a todas as questões do **Caderno de Prova** e preencher a **Folha de Respostas**.
- Antes de retirar-se definitivamente da sala, entregue a **Folha de Respostas** e o **Caderno de Prova** ao Fiscal.
- Este **Caderno de Prova** contém 50 (cinquenta) questões de múltipla escolha, cada uma com 05 (cinco) opções, das quais apenas 01 (uma) é correta.
- Se o **Caderno de Prova** contiver alguma imperfeição gráfica que impeça a leitura, comunique isso imediatamente ao fiscal, para que seja efetuada de imediato a troca do Caderno.
- Cada questão de múltipla escolha apresenta apenas **uma** resposta correta. Para a marcação da opção escolhida na **Folha de Respostas**, pinte completamente o campo correspondente conforme a figura a seguir:



- Os rascunhos e as marcações feitas neste **Caderno de Prova** não serão considerados para efeito de avaliação.
- Interpretar as questões faz parte da avaliação; portanto, não é permitido solicitar esclarecimentos aos fiscais.
- O preenchimento da **Folha de Respostas** é de sua inteira responsabilidade.
- A quantidade de questões objetivas e respectivas pontuações desta prova estão apresentadas a seguir:

Área do conhecimento	Número de questões	Valor total (Pontos)
Língua Portuguesa	05 questões	10 pontos
Conhecimentos Didático-Pedagógicos	10 questões	20 pontos
Integridade	05 questões	10 pontos
Conhecimento Específico	30 questões	60 pontos
PONTUAÇÃO TOTAL		100 pontos

ASSINATURA DO CANDIDATO:

NÚMERO DE INSCRIÇÃO:

LÍNGUA PORTUGUESA

As questões de 1 a 4 referem-se ao Texto 1.

TEXTO 1

A ciência transforma, mas só se for compreendida

André Kauric de Campos

A história mostra que a insegurança com o novo não é novidade. Desde que a humanidade aprendeu a transformar ideias em ferramentas, todo salto tecnológico foi precedido por uma fase de dúvida, resistência, desconfiança — e muita desinformação. É um período de desorientação coletiva, em que o pensamento crítico parece hibernar e a mente pública se torna refém de processos que se impõem de forma automatizada, sem qualquer domínio social.

É justamente nesse lapso entre a revolução e a compreensão que surgem os maiores perigos: a lucidez coletiva se fragiliza, e a população se torna mais vulnerável à manipulação por parte de pessoas ou corporações oportunistas, gananciosas e sabotadoras do bem comum. Foi assim com a teoria da evolução, a energia nuclear e os antibióticos. Ainda é com as vacinas, a informação e as redes sociais.

Esse intervalo entre a tecnologia e seu domínio público pode ser fatal. E a receita para evitar o colapso sempre foi a mesma: comunicação pública da ciência. Vejamos o caso da inteligência artificial (IA), um dos grandes saltos tecnológicos do nosso tempo — ao lado da computação quântica, da biotecnologia e da automação autônoma. No Brasil, por exemplo, a Estratégia Brasileira de Inteligência Artificial (EBIA) representa um avanço relevante. Diretrizes foram definidas. Centros de pesquisa estão sendo anunciados em diferentes estados, inclusive no Distrito Federal. O plano é robusto: princípios éticos, regulamentação, segurança, transparência e incentivo à inovação.

Mas há uma ausência comum — e grave — em todas essas iniciativas: não há qualquer eixo, meta ou investimento voltado à comunicação pública da ciência. E isso compromete tudo. A IA é, antes de tudo, uma nova forma de se relacionar com o mundo, com os dados, com as decisões. Mas, quando a população não é chamada a entender — apenas a obedecer —, cria-se um ambiente propício à desinformação, ao medo e ao uso indevido. A IA pode transformar e unir o mundo — mas só com educação e comunicação podemos fazê-la conversar de forma eficiente e sábia.

Assim como a internet, o medo da IA não é da tecnologia; é do novo. Do que não se conhece. Do que não se domina. Do que é anunciado como inevitável, mas não explicado como funciona. Sem pontes entre o conhecimento técnico e o entendimento público, corremos o risco de construir muros em vez de caminhos. A IA para o povão não será de inteligência — será de ilusão.

Não basta que os algoritmos sejam éticos. É preciso que sejam compreendidos. Não basta que os dados sejam transparentes. É preciso que estejam acessíveis. O problema não é a inteligência artificial — é a ausência de comunicação real. Sem comunicação pública da ciência, até o progresso vira ameaça. A tecnologia evolui. Mas o entendimento precisa acompanhar. O futuro só será coletivo se for compreensível. Inteligência artificial, sem escuta e explicação, vira apenas exclusão automatizada.

Imagine algoritmos decidindo quem recebe um benefício social, quem será priorizado na saúde pública ou quais bairros devem ter mais policiamento. Agora, imagine que ninguém sabe como essas decisões são feitas — nem mesmo quem as administra. A inteligência vira opacidade. O automatismo vira desumanização.

Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br>. Acesso em: 11 ago. 2025.

1. De forma global, o texto

- A) é construído em torno do diálogo entre uma tese anterior e uma nova tese, tematizando os danos cognitivos provocados pelo uso indiscriminado das inovações tecnológicas pelas pessoas.
- B) apresenta uma sucessão de eventos e tematiza a sensação de insegurança resultante do excesso de inovações tecnológicas na vida das pessoas comuns.
- C) apresenta uma sucessão de eventos e tematiza os benefícios latentes da inteligência artificial para uma melhor organização da vida em sociedade.
- D) é construído em torno do diálogo entre uma tese anterior e uma nova tese, tematizando as contribuições positivas resultantes do uso comedido das inovações tecnológicas pelas pessoas comuns.
- E) é construído em torno do diálogo entre uma tese anterior e uma nova tese, tematizando as consequências do hiato entre as inovações tecnológicas e a comunicação eficiente dessas inovações.

2. Em relação aos benefícios trazidos pelas inovações tecnológicas, o texto desenvolve um raciocínio
- A) comparativo, que é revelado no quinto parágrafo por meio da expressão “assim como”.
 - B) explicativo, que é antecipado pelo título, por meio do uso da conjunção “se”.
 - C) conclusivo, que é revelado no quinto parágrafo por meio da expressão “assim como”.
 - D) proporcional, que é revelado no quinto parágrafo por meio da expressão “assim como”.
 - E) condicional, que é antecipado pelo título, por meio do uso da conjunção “se”.
3. Considere o excerto reproduzido a seguir.

O problema não é a inteligência artificial — é a ausência de comunicação real. Sem comunicação pública da ciência, até o progresso vira ameaça.

A palavra em destaque

- A) tem valor argumentativo, pois sinaliza que a informação por ela introduzida funciona como argumento mais forte em uma escala argumentativa, e poderia ser substituída, mantendo-se essa função, por “no mínimo”.
 - B) tem valor argumentativo, pois deixa subentendida a existência de uma escala com outros argumentos mais fortes, e poderia ser substituída, mantendo-se essa função, por “inclusive”.
 - C) tem valor argumentativo, pois sinaliza que a informação por ela introduzida funciona como argumento mais forte em uma escala argumentativa, e poderia ser substituída, mantendo-se essa função, por “inclusive”.
 - D) é isenta de valor argumentativo, pois funciona tão somente como preposição e denota limite quantitativo para a informação por ela introduzida.
 - E) é isenta de valor argumentativo, pois funciona tão somente como advérbio e denota valor inclusivo para a informação por ela introduzida.
4. Considere o período reproduzido a seguir.

Mas, quando a população não é chamada a entender — apenas a obedecer —, cria-se um ambiente propício à desinformação, ao medo e ao uso indevido.

Nesse período,

- A) a presença das duas primeiras vírgulas é justificada, pois elas delimitam um bloco sintático-semântico que funciona como informação principal; a retirada desse bloco inviabiliza a estrutura sintática.
- B) a presença das duas primeiras vírgulas é justificada, pois elas delimitam um bloco sintático-semântico deslocado e subordinado à informação principal; a retirada desse bloco não inviabiliza a estrutura sintática.
- C) a combinação da vírgula com o travessão é justificada, pois isso ocorre sempre em períodos cujas orações estão articuladas por coordenação alternativa.
- D) a presença das duas primeiras vírgulas é justificada, pois elas delimitam um bloco sintático-semântico deslocado e subordinado à informação principal; a retirada desse bloco inviabiliza a estrutura sintática.
- E) a combinação da vírgula com o travessão é justificada, pois isso ocorre, obrigatoriamente, entre orações articuladas por coordenação aditiva.

5. Considere o texto reproduzido a seguir.

TEXTO 2



Disponível em: folha.uol.com.br. Acesso em: 19 ago. 2025.

A leitura dos textos 1 e 2 permite afirmar que eles

- A) mantêm intertextualidade temática, com posicionamentos convergentes, apesar de representarem gêneros textuais distintos.
- B) mantêm intertextualidade temática, com posicionamentos divergentes, apesar de representarem gêneros textuais distintos.
- C) mantêm intertextualidade estilística, com posicionamentos convergentes, e representam um mesmo gênero textual.
- D) mantêm intertextualidade estilística, com posicionamentos divergentes, apesar de representarem gêneros textuais distintos.
- E) mantêm intertextualidade temática, com posicionamentos convergentes, e representam um mesmo gênero textual.

CONHECIMENTOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS

6. Os fundamentos da educação e da docência constituem-se em referenciais teóricos, históricos, sociais e epistemológicos, que orientam a prática do professor e a compreensão do papel da escola. Considerando a relação entre educação, sociedade e trabalho, no contexto do compromisso com a formação omnilateral e politécnica, é correto afirmar que
- A) os fundamentos da docência, ao serem compreendidos como essencialmente técnicos e instrumentais, asseguram a neutralidade científica da prática pedagógica, garantindo que o professor atue sem influências ideológicas.
 - B) a formação de professores implica discutir o sentido social e político da educação. Dessa forma, ensinar é mais do que transmitir informações, é formar sujeitos históricos capazes de compreender e transformar a realidade.
 - C) a perspectiva libertária da educação reduz a docência ao domínio de conteúdos disciplinares e das tecnologias, ignorando a subjetividade e a experiência vivida dos estudantes na vida comunitária.
 - D) a Pedagogia Colaborativa fundamentada no Escolanovismo entende a docência como prática essencialmente emancipadora, responsável por romper com a reprodução das desigualdades sociais.
 - E) os saberes docentes, no âmbito da pedagogia crítico-social dos conteúdos, são restritos ao conhecimento acadêmico e científico, desconsiderando outras formas de saber que não tenham origem no espaço universitário ou nas pesquisas formais.
7. Considerando que não existe imparcialidade no processo de formação docente, um projeto institucional, político e pedagógico voltado à formação de professores, quando em oposição ao modelo social hegemônico e aos seus desdobramentos, deve fundamentar-se em uma epistemologia que assuma explicitamente uma orientação finalística de transformação da sociedade e de superação das desigualdades sociais produzidas pela dinâmica do capital. Nesse contexto, é imprescindível assumir a epistemologia
- A) da complexidade, baseada na racionalidade científica.
 - B) pluralista, voltada para a eficiência e produtividade.
 - C) da práxis, fundamentada no materialismo histórico-dialético.
 - D) humanista, inspirada no existencialismo e na fenomenologia.
 - E) construtivista, apoiada nas teorias de aprendizagem individual.
8. O currículo integrado constitui uma concepção de organização curricular bastante discutida no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e nas propostas formativas voltadas à classe trabalhadora, especialmente à luz da perspectiva politécnica e ou omnilateral. Considerando os fundamentos que o sustentam, o currículo integrado, dentre as suas características, é concebido como
- A) um modelo de currículo modular e uma organização institucional seriada que articula os conhecimentos das disciplinas em projetos de ensino, priorizando as disciplinas comuns das áreas de ensino.
 - B) um processo de unificação administrativa de cursos e um ensino por módulos como meio de assegurar a existência de um currículo transdisciplinar.
 - C) uma proposta pedagógica que privilegia a lógica da empregabilidade, da flexibilidade e da adaptação imediata ao mercado, como uma unidade interdisciplinar da teoria e da prática.
 - D) uma concepção pedagógica e uma organização institucional que integra a formação geral, técnica e política, tendo o trabalho como princípio educativo.
 - E) um projeto político e pedagógico em que se admite a lógica mercadológica da educação, reconhecendo-a como direito social e elemento essencial da cidadania e da emancipação humana.

9. Tomando por base as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para Educação Profissional e Tecnológica (Resolução CNE/CP nº 01/2021), analise o seguinte fragmento textual:

Trata-se da estrutura de organização da Educação Profissional e Tecnológica, considerando as diferentes matrizes tecnológicas nele existentes, por meio das quais são promovidos os agrupamentos de cursos, levando em consideração os fundamentos científicos que as sustentam, de forma a orientar o Projeto Pedagógico do Curso (PPC), identificando o conjunto de conhecimentos, habilidades, atitudes, valores e emoções que devem orientar e integrar a organização curricular, dando identidade aos respectivos perfis profissionais. (Brasil, 2021, p. 4)

A descrição anterior refere-se à definição de:

- A) Itinerário Formativo.
 - B) Eixo tecnológico.
 - C) Área Tecnológica.
 - D) Qualificação Profissional.
 - E) Estágio Profissional.
10. A Lei nº 11.892/2008 instituiu a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e criou os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFs). Considerando sua definição identitária, os IFs se constituem em instituições
- A) interdisciplinares e multicampi, voltadas exclusivamente à formação técnica de nível médio em diferentes modalidades de ensino.
 - B) multicampi e pluricurriculares, especializadas na oferta de educação profissional e tecnológica em diferentes níveis e modalidades de ensino.
 - C) multidisciplinares e pluricurriculares, especializadas em cursos técnicos e superiores de tecnologia, com organização curricular voltada à formação para o mercado de trabalho.
 - D) multicampi e interdisciplinares, voltadas para a pesquisa acadêmica e para as formações técnicas e de pós-graduação stricto sensu.
 - E) pluricurriculares de ensino superior, com foco na formação profissional, podendo atuar na forma conveniada do ensino básico integrado ao profissional.
11. Considerando as orientações legais quanto à estrutura e à organização da educação profissional técnica de nível médio, identifica-se como possibilidades para o desenvolvimento dos cursos técnicos a forma
- A) concomitante intercomplementar, ofertada a quem ingressa no Ensino Médio ou já o esteja cursando, efetuando-se matrículas distintas para cada curso, aproveitando oportunidades educacionais disponíveis, seja em unidades de ensino da mesma instituição ou em distintas instituições e redes de ensino.
 - B) concomitante, desenvolvida simultaneamente em distintas instituições ou redes de ensino, mas integrada no conteúdo, mediante a ação de convênio ou acordo de complementaridade, para a execução de projeto pedagógico unificado e conclusivo à certificação.
 - C) subsequente intercomplementar, desenvolvida em cursos destinados exclusivamente a quem esteja cursando a última série e/ou já tenha concluído o Ensino Médio, sendo previsível a celebração de convênios junto a IES voltados à verticalização para os cursos de tecnologias.
 - D) integrada, ofertada somente a quem já tenha concluído o Ensino Fundamental, com matrícula única na mesma instituição, de modo a conduzir o estudante à habilitação profissional técnica ao mesmo tempo em que conclui a última etapa da Educação Básica.
 - E) integrada intercomplementar, ofertada somente a quem já tenha concluído o Ensino Fundamental ou esteja cursando o Ensino Médio, com matrícula única na mesma instituição, de modo a conduzir o estudante a itinerários distintos, sendo a terminalidade da Educação Básica ou à habilitação profissional técnica.

12. A Curricularização da Extensão na Educação Superior é normatizada pela Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018, da Câmara de Educação Superior (CES) do Conselho Nacional de Educação (CNE). Esse mesmo documento regulamenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014-2024 e dá outras providências. De acordo com os documentos acima referenciados, as atividades de extensão devem compor o total da carga horária curricular estudantil dos cursos de graduação. Dessa forma, as atividades de extensão devem compor, no mínimo,
- A) 10% (dez por cento) do total da carga horária curricular, sendo incluída na matriz curricular dos cursos e desenvolvida por meio de programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social.
 - B) 5% (cinco por cento) do total da carga horária curricular, inserida na matriz curricular, podendo ser cumprida de forma optativa, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social.
 - C) 20% (vinte por cento) da carga horária curricular, a ser cumprida em atividades de estágios supervisionado e ou profissionais, independentemente de sua vinculação a programas e projetos de extensão universitária,
 - D) 12% (dez por cento) da carga horária curricular, desenvolvida de forma complementar à matriz curricular dos cursos, centrada nas áreas de grande pertinência social e sem necessidade de integração pedagógica.
 - E) 15% (quinze por cento) do total da carga horária curricular, incluída na matriz curricular e direcionada, prioritariamente, a atividades acadêmicas internas e coesas nas áreas de grande pertinência social.
13. A Lei nº 8.069/1990 (ECA) e a Lei nº 9.394/1996 (LDB), com suas atualizações, estabelecem diretrizes para a garantia do direito à educação, destacando a responsabilidade das instituições escolares no planejamento pedagógico e na articulação com a família. Considerando a relação entre as duas leis citadas, é correto afirmar que
- A) o projeto político-pedagógico das escolas, de acordo com o ECA e a LDB, deve ser elaborado de forma exclusiva e obrigatória pela equipe gestora, sendo preferencial a participação da comunidade escolar e da família no processo de planejamento.
 - B) tanto a LDB quanto o ECA delimitam a incumbência da escola à transmissão de conteúdos curriculares e delegam à família a formação integral do educando e sua relação com a cidadania e os valores curriculares.
 - C) o ECA assegura que a responsabilidade pela frequência escolar recai unicamente sobre a família, e a LDB define que é uma condicionalidade as instituições de ensino acompanharem e notificarem órgãos competentes em caso de abandono.
 - D) o ECA, em consonância com a LDB, determina que é dever das instituições de ensino respeitar e fomentar a participação da família e da comunidade, reconhecendo que a efetivação do direito à educação é uma responsabilidade compartilhada.
 - E) a LDB corrobora ao ECA ao dispor que o planejamento escolar deve priorizar exclusivamente as demandas do currículo oficial do sistema de ensino, atendendo, quando possível, temáticas que estejam atinentes ao contexto social dos educandos e sua comunidade.
14. Na base científica conceitual acerca da organização curricular, há referências sobre a relevância dos princípios pedagógicos como elementos orientadores à organização de um tipo de currículo. Entre esses princípios pedagógicos, há aqueles que permitem diferentes possibilidades de projetos formativos comprometidos com a ideia de integração. São eles:
- A) Interação, Adaptação e Avaliação, por serem os elementos básicos do ato pedagógico.
 - B) Objetividade, Neutralidade e Flexibilidade, em razão da Práxis.
 - C) Interdisciplinaridade, Contextualização e Teleologia, por serem basilares à Práxis.
 - D) Cooperação, Tecnologia e Filosofia Pragmática, razão da unidade teoria-prática.
 - E) Cultura, Transposição e Didática, por serem aspectos do ato pedagógico.

15. Na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a avaliação deve estar articulada aos princípios e às diretrizes curriculares e contribuir para superar as concepções reducionistas e meramente classificatórias. Nesse sentido, o processo avaliativo na EPT deve
- A) ser contínuo, processual e formativo, articulando teoria e prática; e sendo diagnóstico, formativo e somativo, de modo a contribuir para o desenvolvimento crítico e integral do estudante.
 - B) priorizar a aferição quantitativa do desempenho dos estudantes, relativizando notas e índices de aprovação, de modo a atender às demandas de produtividade educacional.
 - C) certificar conhecimentos atinentes à empregabilidade do estudante, garantindo que ele esteja pronto para se adaptar às exigências imediatas do mercado de trabalho.
 - D) assegurar a neutralidade e a objetividade científica, devendo ser orientado a partir de princípios gerais da educação nacional, das determinações da Classificação Brasileira de ocupações e do Plano de Ação da gestão institucional, como forma de diálogo com o mundo do trabalho.
 - E) basear-se em testes padronizados e externos, assegurando a isonomia e comparabilidade entre diferentes instituições e campi dos Institutos Federais.

INTEGRIDADE

16. Um servidor público federal foi avaliado pela Comissão de Ética do órgão onde atua, conforme o disposto no Decreto nº 1.171/1994. Ao final do processo, a comissão concluiu pela aplicação de penalidade ao servidor. Nesse cenário, identifique a pena aplicável na legislação para o servidor público federal.
- A) Advertência, verbal ou escrita, desde que a Comissão de Ética tenha observado o direito à ampla defesa do servidor.
 - B) Censura ou advertência, sendo formalizada pelo presidente da Comissão de Ética e encaminhada à autoridade máxima do órgão ao qual o servidor esteja vinculado.
 - C) Determinação de abertura de processo administrativo disciplinar ou, alternativamente, de arquivamento do processo.
 - D) Advertência ou suspensão, desde que devidamente fundamentada em parecer elaborado pelo presidente da Comissão de Ética.
 - E) Censura e sua fundamentação constará do respectivo parecer, assinado por todos os integrantes da Comissão de Ética, com ciência do faltoso.
17. A Política de Transparência e Acesso à Informação da Administração Pública Federal, instituída pelo Decreto nº 11.529/2023, busca ampliar o acesso da sociedade a dados e informações da administração pública federal, fortalecendo a participação social e a melhoria das políticas públicas, compreendendo assim:
- A) A transparência passiva, direcionada à publicação de informações previamente classificadas como de interesse coletivo; a transparência ativa, com a divulgação dos relatórios de gestão; e a abertura de bases de dados para órgãos de controle interno.
 - B) A transparência passiva, condicionada à apresentação de justificativa pelo solicitante; a transparência ativa, limitada a informações de caráter institucional; e a abertura de bases de dados, condicionada à autorização prévia do órgão central do Sistema de Integridade, Transparência e Acesso à Informação.
 - C) A transparência passiva, aplicável para informações classificadas como reservadas ou secretas; a transparência ativa, prevista para situações excepcionais de interesse institucional; e a abertura de bases de dados sigilosos após o transcurso de 10 anos.
 - D) A transparência passiva, voltada ao atendimento de pedidos de informação; a transparência ativa, destinada à divulgação de informações nos sítios eletrônicos oficiais; e a abertura de bases de dados produzidos, custodiados ou acumulados pela administração pública federal.
 - E) A transparência passiva, voltada à disponibilização automática das informações institucionais; a transparência ativa, restrita a dados financeiros e orçamentários; e a abertura de bases de dados gerados pelas transferências de recursos a entidades privadas.

18. O conceito de governança pública, trazido no Decreto nº 9.203/2017, apresenta um conjunto de mecanismos para o exercício da governança pública. Assinale a alternativa que apresenta corretamente esse conceito:
- A) Conjunto de mecanismos normativos e operacionais voltados à execução fiscal, orçamentária e financeira, priorizando a conformidade legal e a eficiência administrativa na utilização dos recursos públicos.
 - B) Conjunto de mecanismos de controles internos, formalmente estruturados, destinados a assegurar a conformidade com normas, regulamentos e políticas internas, com foco na identificação e mitigação de riscos.
 - C) Conjunto de mecanismos de liderança, estratégia e controle postos em prática para avaliar, direcionar e monitorar a gestão, com vistas à condução de políticas públicas e à prestação de serviços de interesse da sociedade.
 - D) Conjunto de mecanismos de auditoria e fiscalização aplicado aos atos e procedimentos administrativos, visando assegurar a transparência, a economicidade e o cumprimento das metas fiscais e organizacionais previstas.
 - E) Conjunto de mecanismos estruturados voltados à gestão de pessoas, promoção da ética, integridade e transparência, com ênfase no desenvolvimento organizacional e no fortalecimento da gestão de riscos.
19. A Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais) define, em seu art. 5º, inciso II, o conceito de dado pessoal sensível. Assinale a alternativa que apresenta corretamente esse conceito:
- A) Dado pessoal sobre origem racial ou étnica, convicção religiosa, opinião política, filiação a sindicato ou a organização de caráter religioso, filosófico ou político, dado referente à saúde ou à vida sexual, dado genético ou biométrico, quando vinculado a uma pessoa natural.
 - B) Dado pessoal que se refere a informações financeiras ou patrimoniais do indivíduo, como renda, relação patrimonial dos bens imóveis, investimentos, dívidas bancárias e relação de credores e dado referente à saúde ou à vida sexual.
 - C) Dado classificado como pessoal que permite identificar direta ou indiretamente uma pessoa natural, como nome, endereço residencial, telefone ou e-mail pessoal, CPF (Cadastro de Pessoa Física), dado referente à saúde ou à vida sexual.
 - D) Dado pessoal relacionado a informações de consumo, histórico de compras e vendas ou registros em plataformas digitais, utilizado para estratégias de marketing e publicidade direcionada, dado referente à saúde ou à vida sexual.
 - E) Dado pessoal classificado como sensível pelo indivíduo, que poderá ser disponibilizado mediante solicitação do interessado, observadas as regras estabelecidas na Lei de Acesso à Informação (Lei nº 12.527/2011).
20. Durante uma oficina de formação para servidores federais sobre prevenção e enfrentamento do assédio e da discriminação, uma comissão de integridade convidada abordou a articulação entre o Decreto nº 12.122/2024, que institui o Programa Federal de Prevenção e Enfrentamento do Assédio e da Discriminação, e a Portaria MGI nº 6.719/2024, que institui o Plano Federal de Prevenção e Enfrentamento do Assédio e da Discriminação, ambos aplicáveis à administração pública federal direta, autárquica e fundacional. Na explanação, destacou-se que:

“Ambos os dispositivos legais se complementam no que se refere às diretrizes para a prevenção e enfrentamento do assédio e da discriminação no âmbito da administração pública federal direta. O Decreto fixou as diretrizes de universalidade, transversalidade, confidencialidade e resolutividade, enquanto a Portaria acrescentou outras diretrizes essenciais para assegurar os objetivos do Programa e do Plano.”

Com base na exposição e nos marcos legais citados, o Plano Federal acrescentou

- A) responsabilidade administrativa, proteção à vítima, transparência e integridade.
- B) compromisso social, sigilo, participação social indireta e organização do trabalho.
- C) valorização, contraditório, ampla defesa, proteção de dados e comunicação.
- D) mediação de conflitos, rede de acolhimento, prevenção e saúde no trabalho.
- E) compromisso institucional, acolhimento, comunicação não violenta e integralização.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

21. O objetivo principal do design de níveis de um jogo é
- A) criar mapas visualmente interessantes.
 - B) estruturar ambientes que desafiem e orientem o jogador.
 - C) definir a ordem em que o personagem recebe novas habilidades.
 - D) estabelecer a sequência narrativa do jogo.
 - E) permitir que o jogador organize seu inventário da melhor maneira possível.
22. O balanceamento de jogo é importante porque
- A) evita que estratégias se tornem fortes demais.
 - B) regula o número de jogadores online.
 - C) ajusta os custos e o tempo de produção com o conteúdo do jogo.
 - D) auxilia a narrativa a se integrar às mecânicas do jogo.
 - E) equilibra a quantidade de missões principais e opcionais.
23. O conceito de *Flow*, aplicado em jogos, está diretamente vinculado com:
- A) a quantidade de níveis disponíveis no jogo.
 - B) o equilíbrio entre desafio e habilidade do jogador.
 - C) o uso de gráficos realistas.
 - D) a implementação de cenas cinematográficas.
 - E) o número de controles do jogo.
24. A definição de usabilidade presente na NBR 9241-11 está fundamentada em três elementos específicos, sendo eles:
- A) usuários, facilidade de aprender e segurança.
 - B) segurança, objetivos e contexto de uso.
 - C) usuários, objetivos e contexto de uso.
 - D) objetivos, facilidade de aprender e segurança.
 - E) usuários, segurança e contexto de uso.
25. "Os usuários não devem se perguntar se diferentes palavras, situações ou ações significam a mesma coisa. Siga as convenções da plataforma e do setor." Esta definição se refere à heurística, criada por Jakob Nielsen, denominada
- A) Consistência e Padrões.
 - B) Visibilidade do Status do Sistema.
 - C) Controle e Liberdade do Usuário.
 - D) Correspondência entre o Sistema e o Mundo Real.
 - E) Reconhecimento em vez de Recordação.
26. A metodologia *Design Thinking* é dividida em etapas, denominadas de:
- A) analisar, definir, projetar, codificar, testar.
 - B) empatizar, esboçar, escolher, prototipar, testar.
 - C) definir, criar, analisar, selecionar, apresentar.
 - D) empatizar, definir, idear, prototipar, testar.
 - E) diagnosticar, definir, projetar, desenvolver, implantar.

27. Em jogos digitais, a narrativa pode ser abordada de diferentes formas. Em uma delas, o jogo permite que a história seja criada “no momento” pelas ações e interações do jogador dentro do mundo do jogo, sem um roteiro pré-definido. Este estilo se refere à narrativa
- A) emergente.
 - B) ambiental.
 - C) ramificada.
 - D) linear.
 - E) episódica.
28. No design de personagens para jogos, a 'silhueta' é considerada um dos elementos mais importantes para a criação de um personagem memorável, pois
- A) define a paleta de cores primárias do personagem, facilitando a identificação em ambientes com pouca luz.
 - B) permite que o jogador identifique rapidamente o personagem e seu papel, mesmo à distância ou em sombras.
 - C) consiste em uma técnica utilizada em jogos 2D com personagens tanto no estilo *pixel art* quanto para desenhos vetoriais.
 - D) serve como referência para a modelagem 3D, sendo necessárias as vistas frontal e lateral do personagem.
 - E) determina o quão forte o personagem será durante o jogo, definindo suas habilidades e poderes.
29. O *framework* MDA é um modelo para análise e design de jogos, que divide a experiência de jogo em três componentes. Considerando o modelo MDA, o componente Estéticas é definido como
- A) o comportamento dos jogadores em comunidade.
 - B) o tempo de duração da campanha do jogo.
 - C) as regras, sistemas e ações principais que compõem o jogo.
 - D) o tipo de emoção e experiência que o jogo proporciona.
 - E) o comportamento do jogo à medida que os jogadores interagem com as mecânicas.
30. No design de interações em jogos digitais, o *feedback* ao jogador tem como principal função
- A) aumentar o nível de dificuldade do jogo.
 - B) reduzir a necessidade da leitura dos tutoriais do jogo.
 - C) oferecer uma resposta imediata às ações do jogador.
 - D) substituir o sistema de recompensas por bônus fora do jogo.
 - E) manter a narrativa em segundo plano.
31. A produção de um jogo atravessa diversas fases. A fase em que, pela primeira vez, os principais elementos diferenciais da jogabilidade estão funcionando, porém não de forma completa e estável é chamada de
- A) fase alfa.
 - B) fase beta.
 - C) fase ouro.
 - D) primeiro protótipo jogável.
 - E) fase conceitual.

32. Em jogos digitais, a forma de monetização sazonal na qual o jogador paga para ter acesso a recompensas que são desbloqueadas conforme ele joga e completa desafios dentro de um período de tempo definido se chama
- A) *free-to-play*.
 - B) passe de batalha.
 - C) micro-transações.
 - D) subscrição mensal.
 - E) *try-and-buy*.
33. É importante que a equipe de desenvolvimento de jogos defina o gênero do jogo que vai criar, o mais cedo possível, durante o processo de sua concepção, pois
- A) deixa a equipe acrescentar novas mecânicas de outros gêneros para aumentar o escopo do projeto.
 - B) pode subverter as expectativas dos jogadores de determinados gêneros que já têm preferências de mecânicas e estilo.
 - C) permite generalizar as estratégias de publicidade para alcançar diferentes tipos de jogadores.
 - D) ajuda a identificar os especialistas necessários para implementar as mecânicas específicas daquele gênero.
 - E) aumenta as chances de que o jogo tenha excelentes avaliações dos críticos.
34. A 'latência de entrada' em um esquema de controle se refere
- A) à capacidade de um controle sem fio de manter uma conexão estável.
 - B) à velocidade com que o personagem se move no jogo.
 - C) ao tempo entre o jogador pressionar um botão e a ação correspondente ocorrer na tela.
 - D) ao tempo que o jogo leva para carregar quando muda de telas.
 - E) ao tempo que leva para o jogo salvar o progresso do jogador.
35. Uma interface diegética em jogos é caracterizada por
- A) ser exibido fora do universo narrativo.
 - B) exigir a leitura de manuais externos.
 - C) usar apenas prompts de texto na tela inicial.
 - D) estar integrada ao ambiente do jogo.
 - E) ser opcional e acessado via menu de ajuda.
36. A organização visual das cenas de um filme de animação é planejada para que o espectador compreenda imediatamente a intenção narrativa, sem distrações. Essa clareza é alcançada por meio de decisões intencionais sobre composição, iluminação e movimento. A lei da animação fundamentalmente utilizada nessas cenas para garantir a comunicação visual inequívoca é
- A) *squash / stretch*.
 - B) *staging*.
 - C) *timing*.
 - D) *apeal*.
 - E) *solid drawing*.

37. O filme Homem-Aranha no Aranhaverso (2018) revolucionou a animação ao criar uma estética visual inédita que funde a linguagem dos quadrinhos com a tecnologia 3D. Suas inovações — como linhas variáveis, animação em "twos" e efeitos gráficos integrados — redefiniram padrões da indústria, influenciando produções posteriores em cinema e jogos. A principal inovação visual do filme e a técnica essencial para alcançá-la consistem em
- A) utilizar captura de movimento e simulações de física para criar movimentos realistas, que são posteriormente estilizados com filtros gráficos para se assemelharem a quadrinhos.
 - B) priorizar a fluidez de movimentos em 24 fps com interpolação avançada, eliminando referências à estética 2D tradicional.
 - C) empregar principalmente animação procedural gerada por IA para automatizar movimentos e efeitos visuais, reduzindo trabalho manual.
 - D) inspirar-se em movimentos artísticos como o cubismo e o surrealismo para desconstruir formas e espaços, criando uma narrativa visual fragmentada e subjetiva.
 - E) traduzir elementos gráficos dos quadrinhos (linhas, halftones, onomatopeias) para o 3D usando shaders personalizados e animação frame-by-frame, criando um estilo híbrido não-fotorrealista.
38. A representação cultural brasileira em personagens de animações e filmes, frequentemente incorpora símbolos e iconografia de grupos étnicos. Os principais desafios na representação cultural de personagens brasileiros em obras audiovisuais incluem
- A) equilibrar o uso autêntico de símbolos culturais com a consulta às comunidades representadas, evitando estereótipos e apropriação cultural.
 - B) priorizar elementos visuais impactantes para atrair o público, mesmo que isso comprometa a profundidade narrativa do personagem.
 - C) adaptar arquétipos universais sem incorporar referências culturais brasileiras, garantindo assim maior aceitação internacional.
 - D) limitar a representação a símbolos consagrados para evitar críticas de grupos étnicos sobre interpretações inéditas.
 - E) concentrar todos os traços culturais de um grupo étnico em um único personagem, assegurando representatividade máxima em uma única obra.
39. A modelagem de personagens 3D para cinema e jogos digitais envolve abordagens técnicas distintas, como a topologia da malha, resolução de texturas e complexidade do *rigging*. Enquanto produções cinematográficas buscam fotorrealismo absoluto, jogos priorizam performance em tempo real, exigindo soluções otimizadas para *hardware* limitado. A diferença técnica essencial entre a modelagem para cinema e jogos é que
- A) o cinema depende de softwares especializados para criar alta fidelidade, enquanto jogos utilizam ferramentas simplificadas devido à limitação de orçamento.
 - B) personagens de cinema precisam de malhas com milhões de polígonos para suportar simulações físicas complexas, dispensáveis em jogos por focarem apenas em movimentos básicos.
 - C) o cinema utiliza recursos ilimitados para renderização *offline*, enquanto jogos exigem restrições rigorosas de polígonos, texturas e deformações para garantir renderização em tempo real.
 - D) o cinema adota texturas PBR de 4K para economizar VRAM, enquanto jogos prioriza texturas UDIS de 16K e mapas de deslocamento avançados.
 - E) o cinema usa hierarquias simplificadas para acelerar o processamento, enquanto *rigs* de personagens em jogos incluem sistemas musculares e faciais com 300+ controles.

40. A pré-produção de um filme de animação cinematográfico é a etapa estratégica que define a viabilidade criativa, técnica e financeira da obra. Nela, decisões críticas são tomadas para evitar retrabalho e garantir alinhamento entre roteiro, direção de arte e recursos disponíveis. Na pré-produção de animação, a atividade que precede e fundamenta a criação de *storyboards* e *animatics*, além de impactar diretamente o orçamento e o cronograma da produção, é:
- A) a consolidação do roteiro final.
 - B) a modelagem 3D, texturização e *rigging* de personagens e de todos os cenários.
 - C) a gravação das vozes dos personagens.
 - D) a renderização de testes de iluminação.
 - E) a edição preliminar das cenas.
41. A narrativa ambiental é uma técnica de construção de mundos e narrativa que se caracteriza por contar uma história ou revelar informações sobre o mundo fictício somente por meio do próprio cenário e de objetos diégéticos, sem depender de artifícios que quebrem a quarta parede. Considerando essa definição, assinale a opção que é um exemplo de narrativa ambiental para comunicar que uma cidade foi abandonada após um desastre ambiental.
- A) Um personagem secundário, sobrevivente na cidade, conta ao protagonista em um diálogo: "Há vinte anos, a Grande Seca dizimou tudo e todos fugiram".
 - B) Uma dica de jogo que aparece na tela: "Procure por sinais de abandono causados pela seca, como prédios em ruínas e vegetação morta".
 - C) Um *pop-up* na tela do jogador, como parte da interface do jogo, com a descrição: "Registro Histórico: Abandono devido a desastre climático em 2045".
 - D) Uma narração em *off*, comenta enquanto a câmera sobrevoa a cidade: "Este local, outrora vibrante, foi reduzido a pó pela implacável seca que assolou a região".
 - E) Um rio que corta a cidade está completamente seco e rachado, usinas eólicas estão paradas e enferrujadas, e estufas de agricultura vertical estão quebradas com esqueletos de plantas dentro.
42. A criação de *concepts* de cenários para animação e jogos digitais emprega técnicas diversificadas para equilibrar criatividade, eficiência e funcionalidade. Entre as mais utilizadas, estão métodos que exploram desde o *brainstorming* visual até a integração de elementos 3D, cada uma com aplicações específicas conforme a demanda do projeto. As técnicas mais utilizadas na criação de *concepts* de cenários, que combinam agilidade na exploração de ideias com a capacidade de gerar ambientes realistas ou estilizados, são:
- A) a modelagem 3D detalhada, com texturas e iluminação final; e a animação procedural para simular dinâmicas naturais como vento ou água.
 - B) a captura de movimento para registrar movimentos de câmera; e a edição de vídeo para montar pré-visualizações em tempo real.
 - C) os *moodboards* como ferramenta de execução artística; e a renderização fotorrealista para validar texturas e materiais.
 - D) o *sketching* digital para testar composições e atmosferas; e o *photobashing* para integrar fotos reais com pintura digital, otimizando a criação de cenários detalhados.
 - E) o *kitbashing* de *assets*, utilizado para jogos digitais; e a pintura a óleo tradicional como base para cenários digitais.

43. Na concepção de cenários para animações e jogos digitais, a escolha do sistema de representação gráfica tridimensional é determinante para o resultado final, influenciando desde o planejamento técnico até a experiência de imersão do público. Cada sistema - cônico, axonométrico e mongeano - possui características específicas que o tornam mais adequado para certas etapas ou estilos de produção. Considerando as aplicações práticas na criação de cenários para animação e jogos, analise os itens abaixo e assinale aquele que corretamente relaciona o sistema de representação gráfica com sua utilização mais apropriada na cadeia de produção.
- A) O sistema axonométrico é essencial para a elaboração de plantas técnicas detalhadas em *layout* arquitetônico, garantindo precisão métrica e facilitando a comunicação entre engenheiros e arquitetos durante a construção de cenários complexos.
 - B) O sistema axonométrico é ideal para a modelagem 3D de *assets* orgânicos, como personagens e vegetação, por permitir a visualização simultânea de múltiplos ângulos sem distorções, agilizando o processo de escultura digital.
 - C) O sistema cônico é o mais adequado para a criação de *blueprints* de cenários em jogos *pixel art*, pois mantém o paralelismo das linhas e evita a convergência de arestas, preservando a estética retrô e a clareza visual.
 - D) O sistema cônico é utilizado principalmente na fase de *concept art* e *storyboarding*, pois permite criar imagens realistas com sensação de profundidade, guiando a composição visual e a narrativa de forma imersiva.
 - E) O sistema mongeano é amplamente empregado no design de níveis de jogos de exploração em mundo aberto, por proporcionar uma visão panorâmica e imersiva do ambiente, com pontos de fuga dinâmicos que reforçam a sensação de liberdade.
44. A criação de *concepts* de cenários para animação exige domínio dos princípios da linguagem visual e das leis da Gestalt. Esses fundamentos orientam a organização de elementos para transmitir narrativa, emoção e hierarquia visual, garantindo que o espectador interprete a cena de forma intuitiva. A aplicação integrada dos princípios da linguagem visual e Gestalt no design de cenários é essencial para
- A) priorizar o realismo técnico através de perspectiva linear e texturas detalhadas, garantindo fidelidade às leis físicas do ambiente.
 - B) definir a paleta de cores com base em referências fotográficas, independentemente da relação entre elementos ou simbolismo emocional.
 - C) criar composições com clareza narrativa e emocional, usando equilíbrio para direcionar o olhar e leis da Gestalt, como semelhança e proximidade, para agrupar elementos coesos.
 - D) utilizar a lei da Gestalt do fechamento para preencher lacunas visuais, dispensando o uso de contraste ou pontos de fuga.
 - E) aplicar simetria radial nos cenários para transmitir estabilidade, eliminando a necessidade de hierarquia visual ou ênfase.

45. A metodologia de Projeto em Design — com etapas estruturadas de *briefing*, pesquisa, ideação, prototipagem, testes e validação — é fundamental na produção de filmes de animação cinematográfica. Falhas nesse processo podem gerar atrasos, estourar orçamentos e comprometer a qualidade final, como evidenciado em casos emblemáticos da indústria. A aplicação rigorosa da metodologia de Projeto em Design em animações cinematográficas é crucial para
- A) acelerar o cronograma de produção, priorizando os prazos estabelecidos e entregas rápidas mesmo que haja, de um modo geral, uma queda da qualidade artística e da coerência entre o que está no roteiro e o design final.
 - B) reduzir custos ao eliminar etapas de pesquisa e prototipagem, delegando as decisões criativas ao diretor principal sem validação técnica.
 - C) substituir o talento artístico da equipe por ferramentas automatizadas de IA, dispensando testes de animação e validação com o público-alvo.
 - D) padronizar os elementos visuais com base em fórmulas de sucesso anteriores, ignorando a pesquisa de cultura e inovação estética.
 - E) eliminar retrabalho, e conseqüentemente o aumento de custos de produção e inconsistências narrativas, evitando um mau entendimento por parte do público, principalmente em filmes que abordam questões controversas ou que retratem minorias.
46. Técnicas híbridas de animação — como a fusão de *motion capture* com interpolação, ou quadro a quadro com modelagem 3D — revolucionaram produções de cinema e jogos digitais ao superar limitações de métodos isolados. Elas permitem combinar realismo, expressividade e eficiência, mas exigem planejamento rigoroso para integrar diferentes linguagens visuais e técnicas computacionais. Exemplos emblemáticos incluem Homem-Aranha no Aranhaverso (cinema) e God of War (jogos), que usaram abordagens mistas para alcançar resultados inéditos. A principal vantagem das técnicas híbridas na animação cinematográfica e em jogos digitais é
- A) eliminar a necessidade de animadores especializados, substituindo o trabalho humano por algoritmos de IA e simulação procedural em todas as etapas da produção.
 - B) unir a precisão da captura de movimento ou a fluidez da interpolação com a expressividade do quadro a quadro, permitindo criar estilos originais e movimentos fisicamente consistentes que seriam inviáveis com técnicas isoladas.
 - C) priorizar o realismo fotorrealista, usando captura de movimento como base única e dispensando estilizações artísticas ou elementos 2D.
 - D) reduzir custos ao focar em ferramentas automatizadas de interpolação, evitando investimentos em captura de movimento ou desenho manual, mesmo em cenas complexas.
 - E) padronizar todos os personagens com um único método de animação, como por exemplo interpolação 3D ou captura de movimento, garantindo movimentação fluida e coerência visual, mas limitando a diversidade estilística.

47. A modelagem 3D de personagens para jogos digitais não se limita à criação da malha poligonal; ela estabelece a base estrutural para a aplicação de mapas de textura e pintura digital. A qualidade da topologia, o *UV mapping* e a organização de polígonos influenciam diretamente a precisão dos mapas de textura e a eficiência da pintura, impactando no resultado visual final e na performance em tempo real. A relação entre modelagem 3D, mapas de textura e pintura digital é crítica, porque
- A) a alta resolução de texturas (8K–16K) é suficiente para compensar falhas na modelagem, reduzindo a necessidade de topologia organizada ou *UV mapping* correto.
 - B) os mapas de textura atuam independentemente da geometria, sendo a pintura digital responsável por corrigir distorções e artefatos gerados por malhas mal otimizadas.
 - C) a topologia limpa permite a geração precisa de mapas de textura e uma pintura digital eficiente, em que malhas bem estruturadas permitiriam detalhes realistas em armaduras e pele.
 - D) o estilo artístico selecionado para o projeto define a qualidade dos mapas, tornando desnecessária a otimização da malha para a pintura digital.
 - E) o uso de ferramentas como Substance Painter e ZBrush reduz a necessidade de planejamento de UVs ou topologia, priorizando a criatividade na pintura.
48. Tratando-se de animação para jogos, os animadores têm de levar em consideração o controle do jogador sobre a personagem, as ferramentas e as mecânicas do jogo que são afetadas ou afetam a animação. Em jogos temos dois tipos de personagens com diferentes funções. Na personagem Protagonista, controlada pelo jogador, prioriza-se que o jogador sinta-se no comando da personagem ao jogar. Já o segundo tipo de personagem, chamado NPC, não controlado pelo jogador, deve ter uma animação fácil de ler, de analisar, de modo a que seja possível com que o jogador consiga reagir a determinada ação. Portanto, na animação para jogos, a representação de um soco difere entre o Protagonista e os NPCs. A principal diferença na representação de um soco entre o Protagonista e um NPC é que
- A) tanto o Protagonista quanto o NPC usam a mesma duração de antecipação para manter a consistência visual do movimento.
 - B) o soco do NPC não requer antecipação, pois o jogador não precisa reagir a ele.
 - C) a antecipação do soco do Protagonista é mais longa que a do NPC para dar mais impacto visual.
 - D) o soco do Protagonista usa *smear*, enquanto o NPC usa *breaking body*, sem diferenças na antecipação.
 - E) a antecipação do soco do Protagonista é quase instantânea, enquanto a do NPC é suficientemente longa para ser notada pelo jogador.
49. No desenvolvimento de jogos digitais, ao animar um personagem num software de animação 3D padrão do mercado é essencial utilizar o comando "*Bake*" na animação antes de exportá-la para *engines* de jogos, como Unity ou Unreal. A principal razão para realizar o "*Bake*" da animação no software de 3D antes de exportar para a *engine* do jogo é
- A) reduzir o tamanho do arquivo de animação armazenando todas as texturas em arquivos compactados, permitindo que o jogo seja executado em dispositivos com menor capacidade de memória.
 - B) adicionar efeitos visuais avançados, como *motion blur* ou *subsurface scattering*, que não são suportados nativamente pela *engine* do jogo.
 - C) corrigir automaticamente erros de *rigging* e *skinning*, como pesos inadequados em vértices ou deformações indesejadas no modelo.
 - D) sincronizar a animação com trilhas sonoras e eventos de *gameplay*, garantindo que movimentos e efeitos auditivos ocorram simultaneamente.
 - E) converter sistemas complexos, como *constraints*, simulações físicas e *drivers*, em dados brutos simples e independentes, eliminando dependências do software 3D e garantindo compatibilidade com a *engine*.

50. No *pipeline* de animação para jogos digitais, a integração entre o software de modelagem e a *engine* de jogo exige práticas específicas para que o movimento do personagem no mundo virtual corresponda fielmente à animação criada. Uma dessas práticas é o uso do controlador Root, que permite à *engine* interpretar corretamente o deslocamento espacial do personagem com base nos dados de translação e rotação presentes na própria animação. Considerando sua função, aplicação e importância no desenvolvimento de jogos, o controlador Root é:
- A) um osso hierarquicamente superior a toda a cadeia de ossos do *rig*, que deve ser animado com translação e rotação, permitindo que a *engine* de jogo reconheça e utilize esses dados para mover o personagem no espaço 3D.
 - B) um *script* de código inserido na *engine* de jogo que substitui a necessidade de animação de locomoção, gerando movimento proceduralmente com base em parâmetros físicos, como gravidade e atrito, sem depender dos *keyframes* criados no software de autoria.
 - C) um recurso destinado a cinemáticas, que deve ser desativado durante a *gameplay* para que o movimento do personagem seja controlado por inteligência artificial, garantindo respostas adaptativas ao jogador.
 - D) um elemento visual opcional usado para depuração no *viewport* do software de animação, sem influência na exportação para a *engine*, já que o movimento é calculado apenas por colisões e físicas em tempo real.
 - E) um método de compressão de animação que reduz o tamanho dos arquivos ao compactar dados de transformação do esqueleto, priorizando apenas movimentos faciais e gestuais para otimizar o desempenho em jogos *mobile*.