



PODER LEGISLATIVO
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO
ESTADO DO AMAZONAS

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO AMAZONAS

EDITAL Nº 1/2025

PROVA OBJETIVA – MANHÃ

ANALISTA LEGISLATIVO - DESIGN GRÁFICO

NÍVEL SUPERIOR TIPO 1 – BRANCA



SUA PROVA

- Além deste caderno contendo **80 (oitenta)** questões objetivas, você receberá do fiscal de prova o cartão de respostas.
- As questões objetivas têm **5 (cinco)** opções de resposta (A, B, C, D e E) e somente uma delas está correta;



TEMPO

- Você dispõe de **4 (quatro) horas** para a realização da prova, já incluído o tempo para a marcação do cartão de respostas;
- **2 (duas) horas** após o início da prova, é possível retirar-se da sala, sem levar o caderno de questões;
- A partir dos **30 (trinta) minutos** anteriores ao término da prova é possível **retirar-se da sala levando o caderno de questões**.



NÃO SERÁ PERMITIDO

- Qualquer tipo de comunicação entre os candidatos durante a aplicação da prova;
- Anotar informações relativas às respostas em qualquer outro meio que não seja o caderno de questões;
- Levantar da cadeira sem autorização do fiscal de sala;
- Usar o sanitário ao término da prova, após deixar a sala.



INFORMAÇÕES GERAIS

- Verifique se seu caderno de questões está completo, sem repetição de questões ou falhas. Caso contrário, **notifique imediatamente o fiscal da sala**, para que sejam tomadas as devidas providências;
- Confira seus dados pessoais, especialmente nome, número de inscrição e documento de identidade e leia atentamente as instruções para preencher o cartão de respostas e a folha de textos definitivos;
- Para o preenchimento do cartão de respostas e da folha de textos definitivos, use somente caneta esferográfica, fabricada em material transparente, com tinta preta ou azul;
- Assine seu nome apenas no(s) espaço(s) reservado(s) no cartão de respostas e na folha de textos definitivos;
- Confira seu cargo, cor e tipo do caderno de questões. Caso tenha recebido caderno de cargo ou cor ou tipo **diferente** do impresso em seu cartão de respostas e em sua folha de textos definitivos, o fiscal deve ser **obrigatoriamente** informado para o devido registro na ata da sala;
- Reserve tempo suficiente para o preenchimento do seu cartão de respostas e da sua folha de textos definitivos. O preenchimento é de sua responsabilidade e **não será permitida a troca do cartão de respostas e da folha de textos definitivos em caso de erro cometido pelo candidato**;
- Para fins de avaliação, serão levadas em consideração apenas as marcações realizadas no cartão de respostas e na folha de textos definitivos;
- A FGV coletará as impressões digitais dos candidatos na lista de presença;
- Os candidatos serão submetidos ao sistema de detecção de metais quando do ingresso e da saída de sanitários durante a realização das provas.
- **Boa Prova!**

Conhecimentos Básicos

Língua Portuguesa

1

Uma marca estrutural de um texto é a presença do paralelismo sintático, ou seja, da repetição de uma mesma construção.

Assinale a opção que documenta essa estrutura.

- (A) Há flores em todas as estações, assim como loucuras em todas as idades. (Jouy)
- (B) Eu sou homem na natureza antes de ser da sociedade. (Marquês de Sade)
- (C) Considerai como crescem os lírios do campo; eles não trabalham nem fiam. (Mateus 6, 28)
- (D) Pois a arte pode errar, mas a natureza não falha. (John Dryden)
- (E) Não está provado que a pulga, que vive no camundongo, tema o gato. (Henri Michaux)

2

Um tipo de figura de retórica muito conhecido é a prosopopeia, na qual se atribuem qualidades e características humanas a seres irracionais ou inanimados.

Das seguintes frases retiradas de obras de Machado de Assis, identifique a que exemplifica uma prosopopeia.

- (A) “Tudo neve; chegava a gelar-nos um sol de neve.” (*Memórias Póstumas de Brás Cubas*)
- (B) “Foi uma cena de delírio; o cachorro pagava as carícias de Rubião, latindo, pulando, beijando-lhe as mãos”. (*Quincas Borba*)
- (C) “Ninguém o viu em todo esse tempo nos lugares onde ele era mais assíduo. Foram seis dias, não digo de reclusão, mas de completa solidão.” (*A Mão e a Luva*)
- (D) “Não estava magra; estava transparente.” (*Memórias Póstumas de Brás Cubas*)
- (E) “Eu não sou propriamente um autor defunto, mas um defunto autor.” (*Memórias Póstumas de Brás Cubas*)

3

Leia com atenção o texto a seguir, retirado do romance lusitano *O Barão de Lavos*.

“Naquela noite de março, desabrida e húmida, uma grande animação fervilhava alacrememente ao fundo da Rua do Salitre. Era em 1867. Frente a frente, as Variedades e o Circo Price alinhavam os seus bicos de gás festeiros, a que as vergastadas do noroeste impunham um tremelilhar inquieto. Quinta feira — noite de cabriolas com sobrescrito à fina sociedade. Enchente certa no Circo. De cada lado do portal da entrada, um semicírculo compacto de gente se agitava, tendo por centro cada um seu postigo de bilheteiro, e ambos por igual colados, premidos sofregamente contra a parede verdoenga do barracão, e arredondando pela rua fora, numa irregularidade gritada e confusa, a toda a largura do macadame.”

Sobre a sua tipologia textual, assinale a afirmativa correta.

- (A) Trata-se de um texto narrativo, que mostra as ações de uma noite de enchente num circo.
- (B) Mostra um texto de tipo informativo sobre uma sequência de acontecimentos ocorridos numa noite de março.
- (C) Exemplifica um texto publicitário, divulgando as atividades de uma empresa circense.
- (D) Apresenta um texto descritivo, tendo por foco o cenário de uma noite agitada em função da presença de um circo.
- (E) Compõe-se de frases que, indiretamente, recomendam ao leitor a ida ao circo, exemplificando um texto injuntivo.

4

Observe o texto a seguir.

“Hoje é fácil iludir-mos, crendo ver nas revoluções e lutas do ocidente da Península no decurso dos séculos VIII a XII a anarquia feudal, confundindo esta com a anarquia aristocrática. Não era a hierarquia constituindo uma espécie de famílias militares, de clãs ou tribos artificiais, cujos membros estavam ligados por mútuos direitos e deveres, determinados por um certo modo de fruição de domínio territorial, em que se achava incorporada a soberania com exclusão do poder público. Em vez disto, era o individualismo rebelando-se contra esse poder, contra a unidade, contra o direito. Quando as mãos que retinham o cetro eram frouxas ou inabilmente violentas, as perturbações tornavam-se não só possíveis, mas, até, fáceis. A febre da anarquia podia ser ardente: o que não havia era a anarquia crônica, a anarquia organizada.” (Alexandre Herculano, *O Bobo*)

Assinale a opção que mostra uma informação correta sobre aspectos da coesão nele realizada.

- (A) O pronome demonstrativo “esta” se refere a “anarquia aristocrática”, em exemplo de catáfora.
- (B) O pronome relativo “cujos” tem como referente de coesão o substantivo “membros”.
- (C) O adjetivo “determinados” tem como referente os substantivos “direitos e deveres”.
- (D) O demonstrativo “disto” se refere ao termo “individualismo”, citado a seguir.
- (E) O demonstrativo “esse” se refere a “soberania”.

5

Todas as opções a seguir enumeram, respectivamente, um tema textual e uma frase pertinente a ele; todas da autoria de Machado de Assis.

Assinale a opção em que a relação tema/frase está **inadequada**.

- (A) Religião – Jesus disse: não se colhem figos dos abrolhos”. (*Helena*)
- (B) Aparências – “As coisas boas são belas por si mesmas; por isso é comum vermos um rosto feio abrigando um elevado espírito.” (*Contos*)
- (C) Amizade – “Quem não tem dinheiro não tem amigos.” (*Crônicas*)
- (D) Ambientalismo – “Cumpra vencer o caminho a todo o custo; no fim há sempre uma tenda para descansar, e uma relva para dormir”. (*Crônicas*)
- (E) Catolicismo – “Quem esperará que a Igreja reconheça nenhum outro matrimônio, além do católico? (*A Semana*)

6

Observe o texto abaixo, retirado do livro “Composições Infantis”, da autoria de Millôr Fernandes.

“O leão é um animal que há muito tempo não vai ao barbeiro. Senão teria cortado o cabelo e ficaria muito igual à mulher dele. O leão tem a cabeça muito grande que é para não poder fugir da jaula. Agora na jaula quem põe ele lá é o guarda e aí está por que é o rei dos animais. O leão dizem que é feroz, mas deve ser quando a gente não está olhando porque quando a gente está olhando ele fica o tempo todo dormindo e não há jeito de enferocizá-lo e quem fica furioso com isso é o guarda. O leão também papai gosta muito de jogar nele, mas isso só quando sonha com elefante. E aí é que dá cobra.”

A observação correta sobre esse segmento textual

- (A) a linguagem empregada no texto mostra um desprezo geral pela gramática da língua, causando incompreensão.
- (B) a descrição do leão é prejudicada pela limitação de conhecimento do observador.
- (C) a descrição feita do leão concentra seu interesse no aspecto físico do animal.
- (D) o final do texto marca traços de infantilidade em função da falta de coerência.
- (E) o texto traz, indiretamente, um protesto contra o jogo do bicho, por sua ilegalidade.

7

Assinale a opção que apresenta uma oração reduzida de infinitivo, com valor concessivo

- (A) Nos outros times, sem sairmos do futebol brasileiro, os técnicos são mais disc retos.
- (B) Por desconhecerem os endereços, não enviam correspondência.
- (C) Agradava-me conversar com o cronista no almoço.
- (D) Vou sair já daqui para fazer as compras.
- (E) O deputado queria a chefia sem ser especialista em Economia.

8

No trecho “daí os pedidos com que nos vemos assaltados os médicos” há uma particularidade de concordância, que é

- (A) a silepse de número.
- (B) a silepse de pessoa.
- (C) a silepse de número e pessoa.
- (D) a concordância por atração.
- (E) a silepse de gênero.

9

Marque a opção em que se errou no emprego de palavras homônimas ou parônimas, sublinhadas nas frases, retiradas do romance *O Mulato*, de Aluísio Azevedo.

- (A) “Raimundo aproximou-se do cadáver e, por mera curiosidade descobriu-lhe o rosto — estava lívido, com os raros dentes à mostra, os olhos mal fechados, mostrando um branco baço, cor de sebo; / “...com uma dorzinha de vergonha assistiam-lhe considerações mais favoráveis ao primo; chegava até a doer-se de haver feito um juízo tão mau do pobre rapaz.”
- (B) “Pois olha: se tivesse de assistir ao teu casamento com um cabra, juro-te, por esta luz que está nos alumando, que te preferia uma boa morte, minha neta! porque serias a primeira que na família sujava o sangue! “ / “Ele quer saber o porquê, e eu dou-lhe a razão com franqueza! Pois bem! Vejam! este homem deixa de fazer uma viagem, que, para me iludir, fingiu que ia fazer, e, depois de andar por aí a esconder-se de todos, falta à sua palavra de honra, e...”
- (C) “Falou do Cais da Sagração, “também não estava concluído”, dos Quartéis, “iam entrar em concerto”, na igreja de Santo Antônio, “nunca chegaram a terminá-la, mas se o conseguissem, seria um belo templo!” / “Os anuns passavam de uma para outra árvore, cortando o silêncio da tarde, com os seus gemidos prolongados e agudíssimos; do fundo tenebroso da floresta vinham de espaço a espaço o gargalhar das raposas e os gritos sensuais dos macacos e saguis. Era já o concerto da noite.”
- (D) “— Qual! apressou-se o fazendeiro a responder. Não estão acostumadas com pessoas de fora...” / “Tratava uma enorme unha no dedo mínimo, com a qual costumava pentear o bigode, feito de longos fios, tingidos e lisos, que lhe velavam a boca.”
- (E) “A um canto da varanda resmungava a criada, cozendo trapos.” / “A criadagem de Manuel e Maria Bárbara, contava, além de Brígida e Benedito, de uma cafuza já idosa, chamada Mônica, que amamentara Ana Rosa e lavava a roupa da casa, e mais de uma preta só para engomar, e outra só para coser quitutes.”

10

Tendo em vista que as palavras a seguir aparecem, propositalmente, sem acento gráfico, assinale o conjunto desses vocábulos que apresenta a mesma classificação quanto à sílaba tônica.

- (A) interim / decada / rubrica / alcoolatra
- (B) gratuito / decano / prototipo / crisantemo
- (C) exodo / alcool / epiteto / maquinaria
- (D) novel / sutil / ruim / refem
- (E) alibi / aziago / avaro / climax.

11

Numa redação de concurso público, um candidato escreveu o seguinte fragmento textual:

“De fato, a televisão é um passatempo prejudicial, pois, além de propiciar distração às pessoas, reduz-lhes o tempo que poderia ser dedicado à família.”

Nesse caso, o erro detectado é

- (A) a ausência de paralelismo sintático.
- (B) a ambiguidade de termos.
- (C) a incoerência no emprego do conectivo.
- (D) o erro de regência verbal.
- (E) a falta de concisão.

12

Entre as seguintes frases, retiradas de obras de Machado de Assis, assinale aquela que não representa um exemplo de pleonasmismo semântico.

- (A) “Marcela juntava as joias todas dentro de uma caixinha de ferro, cuja chave ninguém nunca jamais soube onde ficava;” (*Memórias Póstumas de Brás Cubas*)
- (B) “Os homens, esses ou não sentem ou abafam o que sentem.” (*Ressurreição*)
- (C) “Então resolvia embarcar imediatamente para cortar a minha vida em duas metades.” (*Memórias Póstumas de Brás Cubas*)
- (D) “Casos de estudo, incidentes de nada, um livro, um mote, toda a velha papelada saiu cá fora, e rimos juntos.” (*Dom Casmurro*)
- (E) “Se alguma vez o reconheste, não foi ontem; ontem cedeste a um mau preconceito contra as madrastas. (*Iaiá Garcia*)

13

Entre as frases abaixo, retiradas do livro *O Mulato*, de Aluísio Azevedo, aquela que mostra a expressão “é que” com valor sintático, ou seja, não tendo valor de ênfase, é a seguinte:

- (A) “— Ah!... volveu terrível o Freitas, é que ela hoje é outra coisa!... Hoje não se compara! — há muito mais luxo, mas muito!”
- (B) “— O que lhe posso afiançar, doutor, é que não há criança que, nessa tarde, não tenha a sua pratinha amarrada na ponta do lenço.”
- (C) “Só depois de cinquenta e seis anos, é que o governador Joaquim de Melo e Póvoas mandou abrir uma boa estrada, a qual vem a ser hoje a nossa pitoresca Rua dos Remédios.”
- (D) “— Meu caro senhor Mundico, hoj’em dia já não se acredita em coisa alguma!... por isso é que os tempos estão como estão — cheios de febres, de bexigas, de tísicas e de paralisias, que nem mesmo os doutores de carta sabem o que aquilo é!”
- (E) “— Credo, minha Nossa Senhora! que inferno não irá por esse mundão de esconjurados! Por isso é que agora está se vendo o que se vê, benza-me Deus!”

14

“Não, não direi que assisti às alvoradas do romantismo, que também eu fui fazer poesia efetiva no regaço da Itália; não direi coisa nenhuma.” (*Memórias Póstumas de Brás Cubas*)

Nessa frase há um aspecto diferente na estruturação, que é

- (A) a falta de coerência, pois o narrador acaba dizendo o que afirma não dizer.
- (B) a repetição desnecessária de termos, o que ocorre com a expressão “não direi”.
- (C) o descaso com a norma gramatical, com erros de pontuação e concordância.
- (D) a ausência de elementos de coesão, tornando as frases desconexas.
- (E) A utilização excessiva de palavras, causando redundâncias.

15

Em todas as frases a seguir ocorre uma estratégia de evitar-se a repetição de termos idênticos.

Assinale a frase em que a estratégia utilizada é a nominalização do termo anterior.

- (A) Diego Souza foi eleito, em 2018, o melhor jogador do campeonato brasileiro; no ano seguinte, Diego se aposentou.
- (B) Trabalhar é considerado um castigo por muitos, mas o trabalho também tem aspectos positivos.
- (C) A Polícia Federal está encarregada de várias investigações, mas certamente outras chegarão à PF.
- (D) A família acabou de comprar uma casa em Mato Grosso, mas a nova casa ainda demora a ficar reformada.
- (E) Todos os candidatos devem apresentar declarações de renda, mas elas demoram a ficar prontas.

Raci3nio L3gico e Matem3tico

16

A Figura 1 abaixo mostra uma tira retangular ABCD de papel com uma linha tracejada EF onde ela ser3 dobrada. A linha EF faz 63° com o lado AB. A Figura 2 mostra que, ap3s a dobra, o v3rtice C caiu sobre o segmento AB.

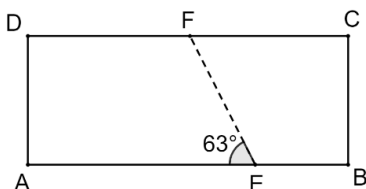


Figura 1

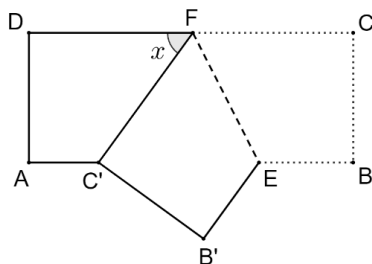


Figura 2

O 3ngulo x assinalado na Figura 2 mede

- (A) 54° .
- (B) 56° .
- (C) 58° .
- (D) 60° .
- (E) 63° .

17

4 galinhas e 5 patos comem 1300 g de r3o3o por dia. 5 galinhas e 4 patos comem 1220 g de r3o3o por dia.

A quantidade de r3o3o que 2 galinhas e 1 pato comer3o, por dia, equivale a

- (A) 350 g.
- (B) 360 g.
- (C) 370 g.
- (D) 380 g.
- (E) 390 g.

18

Um grupo 3 formado por seis pessoas, todas com idades diferentes. Dessas pessoas, tr3s ser3o sorteadas aleatoriamente.

A probabilidade, de que as duas pessoas mais jovens estejam entre as sorteadas, 3 igual a

- (A) $1/4$.
- (B) $1/5$.
- (C) $1/6$.
- (D) $1/8$.
- (E) $1/9$.

19

A nega3o de "Nenhum advogado 3 ing3nuo" 3:

- (A) H3, pelo menos, um advogado ing3nuo.
- (B) Alguns ing3nuos s3o advogados.
- (C) Todos os advogados s3o ing3nuos.
- (D) Todos os ing3nuos s3o advogados.
- (E) Todos os advogados n3o s3o ing3nuos.

20

A soma de tr3s n3meros naturais diferentes 3 2025. Sabe-se que a diferen3a entre o maior e o menor desses n3meros 3 menor que 10.

O menor valor poss3vel para o menor dos tr3s n3meros 3 igual a

- (A) 666.
- (B) 667.
- (C) 668.
- (D) 669.
- (E) 670.

21

Joana gasta 40% do seu s3l3rio em moradia. Do que sobra, ela gasta 40% em alimenta3o. O restante do seu s3l3rio ela usa para "outras despesas".

A porcentagem do s3l3rio de Joana que ela usa para "outras despesas" 3:

- (A) 20%.
- (B) 24%.
- (C) 30%.
- (D) 36%.
- (E) 40%.

22

Arquimedes gosta de brincar com a representa3o de pontos no plano cartesiano. Desta vez, a brincadeira 3: come3ando de um ponto gen3rico P do plano cartesiano, ele executa repetidamente o seguinte comando: a partir do ponto atual de coordenadas (x, y) deslocar-se para o ponto $(2y, x - 1)$.

Arquimedes come3ou a brincadeira no ponto $P(0, 1)$.

Ap3s executar o comando 5 vezes em sequ3ncia, o ponto em que Arquimedes chegou 3:

- (A) $(2, -7)$.
- (B) $(2, -6)$.
- (C) $(-6, 1)$.
- (D) $(-7, 2)$.
- (E) $(-6, 2)$.

23

Tr3s grandezas positivas X, Y e Z s3o tais que Y 3 diretamente proporcional ao quadrado de X e Z 3 inversamente proporcional a Y.

Quando $X = 4$, tem-se $Y = 48$ e $Z = 2$.

Quando $Z = 8$, o valor de $X + Y$ 3:

- (A) 10.
- (B) 12.
- (C) 14.
- (D) 16.
- (E) 18.

24

Uma sequência de números racionais é tal que cada termo de ordem k , a partir do terceiro termo, é a razão entre o termo de ordem $k - 1$ e o termo de ordem $k - 2$. Por exemplo, o terceiro termo é a razão entre o segundo e o primeiro termos.

Sabe-se que o quinto e o sétimo termos dessa sequência são respectivamente, 3 e $2/3$.

O terceiro termo dessa sequência é:

- (A) $1/2$.
- (B) $1/3$.
- (C) $2/3$.
- (D) 2.
- (E) 3.

25

Considere as 5 letras da sigla ALEAM.

O número de maneiras de escrever essas 5 letras em sequência de modo que as letras L e M não fiquem juntas é:

- (A) 15.
- (B) 20.
- (C) 24.
- (D) 32.
- (E) 36.

Noções de Informática

26

Um técnico precisa classificar e organizar uma grande coleção de mídias em um computador que utiliza o Sistema Operacional Windows 10. Para garantir a correta identificação dos arquivos de áudio, vídeo, imagem e planilhas, ele deve conhecer os principais padrões e suas extensões.

Considerando os padrões de arquivos digitais, assinale a extensão que é universalmente reconhecida como um formato de arquivo de vídeo, que combina áudio e vídeo e é amplamente utilizado em *streaming* e dispositivos móveis.

- (A) .ZIP
- (B) .MP4
- (C) .DOCX
- (D) .PDF
- (E) .PNG

27

Ao finalizar a redação de um extenso relatório técnico no MS Word 2010 BR ou superior, um analista precisa garantir que o Anexo do documento inicie sempre em uma nova página e tenha uma formatação de rodapé diferente (por exemplo, numeração em algarismos romanos) em relação ao corpo principal do texto (que usa numeração em algarismos arábicos).

Assinale o recurso de formatação de página que o analista deve utilizar para atingir o objetivo de iniciar o Anexo em uma nova página e permitir a alteração independente da formatação dos rodapés/cabeçalhos.

- (A) Quebra de linha (Shift + Enter).
- (B) Quebra de Página (Ctrl + Enter).
- (C) Quebra de Coluna.
- (D) Quebra de Seção – Próxima Página.
- (E) Quebra de Seção – Contínua.

28

Uma Macro (sequência de comandos gravada) é uma poderosa ferramenta de automação. No entanto, ela pode ser um vetor de segurança e requer proteção contra visualização e edição não autorizada em ambientes controlados.

Considerando o MS Word 2010 BR ou superior e a arquitetura VBA comum ao Excel, a medida de segurança mais adequada para evitar que um usuário não autorizado visualize ou altere o código fonte de uma Macro armazenada em um documento é:

- (A) Definir uma senha de proteção para o documento na opção "Proteger Documento" na guia Revisão.
- (B) Habilitar o recurso "Controlar Alterações" para que todas as modificações no código da Macro sejam registradas.
- (C) Configurar a "Proteção do Projeto VBA" com uma senha específica, acessando as propriedades do projeto VBA no ambiente de edição.
- (D) Assinar digitalmente a Macro, garantindo apenas que sua origem seja confiável, mas não restringindo a visualização do código.
- (E) Marcar o arquivo como "Final" (Somente Leitura) nas propriedades do documento.

29

Ao trabalhar com o Sistema Operacional Windows 10, um usuário precisa organizar os arquivos em seu computador, o que frequentemente envolve mover (recortar) ou copiar itens entre pastas. Para otimizar o tempo e evitar o uso do mouse ou menu de contexto, o uso de atalhos de teclado é essencial.

Assinale a sequência de teclas de atalho padrão do Windows que deve ser utilizada, respectivamente, para recortar (mover) um arquivo ou pasta selecionado e, em seguida, colá-lo no novo local desejado.

- (A) Ctrl + S para recortar e Ctrl + V para colar.
- (B) Ctrl + X para recortar e Ctrl + V para colar.
- (C) Ctrl + C para copiar e Ctrl + P para colar.
- (D) Alt + F4 para recortar e Ctrl + X para colar.
- (E) Shift + Del para recortar e Ctrl + V para colar.

30

No ambiente de Internet, a transferência de dados e arquivos entre o computador do usuário (cliente) e um servidor remoto é uma operação constante e fundamental, seja para acessar uma página, salvar um documento na nuvem ou baixar uma foto.

Considerando a transferência de arquivos e dados, os termos técnicos que definem as ações de enviar um arquivo do seu computador local para um servidor (ex: salvando na nuvem) e a ação de receber um arquivo de um servidor para o seu computador (ex: baixando um documento) são, respectivamente,

- (A) Download e Streaming.
- (B) Upload e Download.
- (C) Streaming e Upload.
- (D) Banda e Upload.
- (E) Upload e Banda.

Legislação do Estado do Amazonas

31

Avalie, com base na Constituição do Estado do Amazonas, se os objetivos prioritários do Estado, entre outros, incluem:

- I. A garantia de controle pelo cidadão e segmentos da coletividade estadual da legitimidade e legalidade dos atos dos Poderes Públicos e da eficácia dos serviços públicos.
- II. A garantia dos direitos subjetivos públicos do indivíduo e dos interesses da coletividade.
- III. A defesa da Floresta Amazônica e o seu aproveitamento racional, respeitada a sua função no ecossistema.
- IV. O equilíbrio no desenvolvimento da coletividade mediante a regionalização das ações administrativas, respeitada a autonomia municipal.

Estão corretas as afirmativas

- (A) I e II, apenas.
- (B) III e IV, apenas.
- (C) I, II e III, apenas.
- (D) II, III e IV, apenas.
- (E) I, II, III e IV.

32

Ana, Branca e Carla discutiam os direitos e garantias individuais e coletivos. A respeito do tema, Ana afirmou que todos têm direito de requerer e obter, no prazo de noventa dias, informações objetivas de seu interesse particular, coletivo ou geral, acerca dos atos e projetos do Estado e dos Municípios. Beatriz, por sua vez, disse que a força policial só poderá intervir para garantir o exercício do direito de reunião e demais liberdades constitucionais, bem como a defesa da ordem pública e do patrimônio público e privado e a segurança pessoal. Já Carla afirmou que é assegurado a todos o direito de petição e de representação aos Poderes Públicos para coibir ilegalidade ou abuso de poder.

À luz da Constituição do Estado do Amazonas, assinale a opção correta.

- (A) As afirmativas de Ana, Beatriz e Carla estão corretas.
- (B) Apenas as afirmativas de Beatriz e Carla estão corretas.
- (C) Apenas as afirmativas de Ana e Beatriz estão corretas.
- (D) Apenas as afirmativas de Ana e Carla estão corretas.
- (E) Apenas a afirmativa de Carla está correta.

33

Avalie, com base na Constituição do Estado do Amazonas, as seguintes afirmativas a respeito do Poder Legislativo e assinale (V) para a verdadeira e (F) para a falsa.

- () O Poder Legislativo é exercido pela Assembleia Legislativa, composta de representantes do povo, eleitos para mandato de quatro anos, pelo sistema proporcional, mediante sufrágio universal e voto direto e secreto, na forma da legislação federal.
- () O número de Deputados corresponderá ao triplo da representação do Estado na Câmara Federal e, atingido o número de vinte e quatro, será acrescido de tantos quanto forem os Deputados Federais acima de doze.
- () Os Deputados são invioláveis, civil e penalmente, por quaisquer de suas opiniões, palavras e votos.

As afirmativas são, respectivamente,

- (A) V – V – V.
 (B) V – V – F.
 (C) V – F – V.
 (D) F – V – V.
 (E) F – F – F.

34

De acordo com o Art. 28 da Constituição do Estado do Amazonas, avalie se são da competência exclusiva da Assembleia Legislativa os seguintes atos:

- I. Elaborar sua proposta orçamentária, dentro dos limites estabelecidos, conjuntamente com os demais Poderes, na forma da lei de diretrizes orçamentárias.
- II. Aprovar ou suspender a intervenção nos Municípios.
- III. Decretar intervenção federal no Estado para garantir livre exercício de suas funções.
- IV. Sustar os atos normativos do Poder Executivo que exorbitem do poder regulamentar ou dos limites de delegação legislativa e os atos contrários aos princípios de preservação do meio ambiente.

Estão corretos os itens

- (A) I e II, apenas.
 (B) III e IV, apenas.
 (C) I, II e IV, apenas.
 (D) II, III e IV, apenas.
 (E) I, II, III e IV.

35

De acordo com a Lei nº 1.762/86 – Estatuto dos Servidores Públicos do Estado do Amazonas, a investidura em cargo de atribuições e responsabilidades compatíveis com a limitação que tenha o funcionário sofrido em sua capacidade física ou mental, apurada por junta médica oficial, é denominada

- (A) aproveitamento.
 (B) reintegração.
 (C) readmissão.
 (D) readaptação.
 (E) transferência.

36

Art. 65 – Avalie, com base na Lei nº 1.762/86 – Estatuto dos Servidores Públicos do Estado do Amazonas, se, nos termos e condições de regulamento, a licença é concedida, entre outros motivos,

- I. Para tratamento de saúde.
- II. Por motivo de doença em pessoa da família.
- III. Para tratamento de interesse particular.
- IV. Para serviço militar obrigatório.

Estão corretos os itens

- (A) I e II, apenas.
 (B) III e IV, apenas.
 (C) I, II e IV, apenas.
 (D) II, III e IV, apenas.
 (E) I, II, III e IV.

37

Com base na Resolução Legislativa nº 469/2010 – Institui o Regimento Interno da Assembleia Legislativa do Estado do Amazonas, em seu Art. 14, as afirmativas a seguir a respeito do Bloco Parlamentar estão corretas, à exceção de uma.

Assinale-a.

- (A) Dois ou mais partidos podem constituir Bloco Parlamentar, sob liderança comum, sem prejuízo à autonomia da representação partidária para indicar seu líder.
- (B) É vedada a formação de Bloco Parlamentar para atuação em caso isolado, sendo exigido o tempo mínimo de três meses de atuação do Bloco para o reconhecimento da legitimidade dos atos praticados em seu nome.
- (C) Dissolvido o Bloco Parlamentar ou modificado o quantitativo da representação que o integrava, é revista a composição das Comissões, para o fim de redistribuir os lugares e cargos, consoante o princípio da proporcionalidade partidária, salvo se houver acordo de liderança em contrário.
- (D) A agremiação que integrava Bloco Parlamentar dissolvido ou a que dele se desvincular, poderá constituir ou integrar outro Bloco na mesma sessão legislativa.
- (E) Cada Partido somente pode integrar um Bloco Parlamentar.

38

Art. 23. Com base no Regimento Interno da Assembleia Legislativa do Estado do Amazonas, avalie se as afirmativas a seguir, a respeito da Comissão da Assembleia Legislativa, são verdadeiras (V) ou falsas (F).

- () É permanente.
- () É temporária, designada com prazo determinado para funcionar, extinguindo-se pelo cumprimento de sua finalidade ou pelo decurso de prazo.
- () A Assembleia Legislativa terá o máximo de 80 (oitenta) assentos em comissões temáticas permanentes, distribuídos entre 16 (dezesesseis) comissões.
- () O número de assentos em cada comissão específica será estipulado por Ato da Mesa Diretora no início de cada biênio da legislatura, atentando-se para o mínimo de 3 (três) assentos e o máximo de 7 (sete).

As afirmativas são, respectivamente,

- (A) V – V – V – V.
 (B) V – V – F – F.
 (C) V – V – F – V.
 (D) F – V – V – F.
 (E) F – F – F – V.

39

Em relação ao Parecer, avalie, de acordo com o Regimento Interno da Assembleia Legislativa do Estado do Amazonas, as afirmativas a seguir.

- I. Parecer é o opinativo escrito por um relator e submetido à deliberação de Comissão, devendo concluir pela aprovação ou rejeição de matéria a ela sujeita.
- II. A proposição resultante de Parecer não se sujeita às regras de votação atinentes a sua natureza.
- III. O Parecer não pode ser oral nem quando se referir a requerimento ou emenda à redação final.
- IV. O Parecer é indispensável à instrução dos processos, aplicando-se, em caráter extraordinário, a nomeação de Relator pelo Presidente da Assembleia, nos termos deste Regimento.

Estão corretas as afirmativas

- (A) I e II, apenas.
- (B) I e IV, apenas.
- (C) II, III e IV, apenas.
- (D) I, II e III, apenas.
- (E) I, II, III e IV.

40

De acordo com o Art. 41 do Regimento Interno da Assembleia Legislativa do Estado do Amazonas, a fase dos trabalhos nas Comissões reservada à discussão e à votação de parecer ou de proposição de sua iniciativa é denominada

- (A) Expediente.
- (B) Ordem do Dia.
- (C) Votação Plenária.
- (D) Pleno Legislativo.
- (E) Relatoria.

Conhecimentos Específicos

Design Gráfico

41

A Hierarquia Visual é um dos princípios fundamentais do design gráfico e editorial, pois organiza a leitura e define a ordem de importância das informações. Em publicações complexas, como livros e revistas, a hierarquia tipográfica é o principal recurso utilizado para orientar o olhar do leitor, garantindo clareza e legibilidade. No contexto tipográfico, o designer pode empregar diferentes elementos visuais para estabelecer essa hierarquia, manipulando contraste, ritmo, espaçamento e posicionamento dos textos.

Assinale a alternativa que melhor descreve como a hierarquia visual é estabelecida na tipografia de publicações complexas, como sumários e seções editoriais.

- (A) A hierarquia visual é criada apenas pela escolha de cores contrastantes no fundo da página, não dependendo de variações tipográficas.
- (B) A hierarquia tipográfica em publicações editoriais é determinada apenas pelo número de palavras nos títulos e pela organização textual, sem recorrer a elementos como o peso, o tamanho ou o estilo das fontes, que não têm um papel relevante na definição da importância das informações.
- (C) A hierarquia visual se estabelece pela repetição rigorosa de formatos e tamanhos de texto ao longo de todas as seções da publicação, sem quaisquer variações ou contrastes entre os títulos e os subtítulos, visando uma uniformidade visual que, em teoria, facilita a leitura, mas pode prejudicar a clareza.
- (D) A hierarquia visual em publicações complexas é obtida por meio da variação controlada de elementos tipográficos, como tamanho, peso, cor, alinhamento, espaçamento e estilo de fonte, que orientam o leitor quanto à importância e à função de cada parte do texto.
- (E) A hierarquia tipográfica é aplicada apenas em textos longos e corridos, como capítulos inteiros ou artigos completos, sendo desnecessária em seções específicas como sumários, índices ou chamadas de seção, que não requerem o mesmo nível de diferenciação visual.

42

A criação de uma Identidade Visual exige o desenvolvimento de um sistema coerente e repetitivo de elementos gráficos. O Manual de Identidade Visual (*Brand Book*) atua como instrumento de normatização, garantindo consistência simbólica e formal em todas as expressões da marca.

Avalie as afirmativas sobre a função do *Brand Book*, o papel do logotipo, e a importância da repetição e hierarquia visual na construção de sistemas de identidade.

- I. O *Brand Book* é um documento voltado apenas ao registro jurídico do logotipo e de suas aplicações comerciais; não interfere nas estratégias de branding nem nas decisões de design ou coerência comunicacional da marca.
- II. A repetição de elementos gráficos deve ser evitada para estimular inovação visual; a coerência de marca é alcançada apenas pela mudança constante de cores, fontes e estilos, conforme o contexto de aplicação e público-alvo.
- III. O Manual de Identidade Visual estabelece normas de uso e coerência sistêmica, permitindo que a marca “permaneça fiel a si mesma”; o logotipo traduz o conceito central e serve de referência para todo o sistema.
- IV. A hierarquia tridimensional em embalagens tem função puramente estética; a disposição dos elementos não influencia o reconhecimento visual, bastando que as cores e tipografias sigam as tendências do setor.
- V. A coerência visual resulta da repetição controlada de elementos invariáveis, como tipografia e estilo fotográfico, e da organização hierárquica de campos de cor, proporções e volumes, que mantêm a unidade e o reconhecimento da marca.

Está correto o que se afirma em

- (A) I e II, apenas.
- (B) I e III, apenas.
- (C) II e IV, apenas.
- (D) II e V, apenas.
- (E) III e V, apenas.

43

A gestão contemporânea de marcas exige a distinção entre Marca, Branding e Identidade Corporativa, conceitos interligados, mas com naturezas distintas. Enquanto a marca é um símbolo de valor percebido, o branding estrutura sua gestão contínua, e a identidade corporativa integra o sistema organizacional como um todo.

Assinale a alternativa que melhor expressa a diferença conceitual e funcional entre marca, branding e identidade corporativa dentro de uma abordagem estratégica.

- (A) Marca e branding são termos equivalentes, ambos relacionados exclusivamente ao design do logotipo; já a identidade corporativa corresponde apenas ao nome comercial e ao slogan da empresa.
- (B) O branding é o resultado final da marca, representando sua forma visual consolidada; a identidade corporativa limita-se à padronização gráfica e ao manual de identidade visual.
- (C) A marca é composta apenas por elementos tangíveis, enquanto o branding atua no controle de produção; a identidade corporativa é restrita às ações publicitárias e de marketing digital.
- (D) A marca é um ativo físico ligado aos produtos, e o branding é o conjunto de ações promocionais; a identidade corporativa depende exclusivamente do desempenho econômico da empresa.
- (E) A marca une atributos tangíveis e intangíveis que geram valor e influência, o branding é o processo de gestão estratégica dessas percepções, e a identidade corporativa integra ética, pessoas, cultura e comunicação.

44

Na animação clássica, os princípios do Arco (*Arc*) e da Antecipação (*Anticipation*) estão entre os fundamentos que tornam o movimento mais natural e expressivo. O princípio da Antecipação consiste em um pequeno movimento preparatório que indica e dá clareza à ação principal, como quando um personagem inclina o corpo para trás antes de lançar uma bola, ou se abaixa antes de saltar. O princípio do Arco, por sua vez, descreve a trajetória curva que a maioria dos movimentos naturais segue, como o braço de um personagem ao acenar ou o movimento de um pássaro em voo. Movimentos que seguem trajetórias lineares e rígidas tendem a parecer artificiais ou mecânicos.

Assinale a alternativa que apresenta corretamente a aplicação integrada desses dois princípios na construção de um movimento animado convincente.

- (A) A antecipação é usada apenas para atrasar o início da ação, enquanto o arco serve para manter o personagem centralizado na cena.
- (B) A antecipação indica o que vai acontecer e prepara o espectador, enquanto o arco define uma trajetória curva e natural, evitando movimentos duros e mecânicos.
- (C) O arco tem função apenas decorativa e a antecipação é restrita a movimentos de objetos inanimados.
- (D) A antecipação e o arco são efeitos adicionados na pós-produção, sem interferência no planejamento dos quadros.
- (E) A antecipação cria deformações no personagem e o arco é usado apenas em movimentos verticais, como saltos ou quedas.

45

Analise atentamente as imagens A e B apresentadas abaixo:



Imagem A

Imagem B

Considere a afirmação (incompleta):

A Imagem A representa uma composição _____, enquanto a Imagem B expressa uma abordagem _____, que busca envolver o observador por meio de _____.

Assinale a alternativa que completa corretamente as lacunas, considerando os princípios de composição, intenção visual e o propósito comunicativo das imagens.

- (A) previsível — formal — contraste reduzido e neutralidade cromática.
- (B) equilibrada — documental — repetição de elementos e foco narrativo.
- (C) convencional — não convencional — iluminação contrastada e ambiguidade visual.
- (D) simétrica — desordenada — profundidade de campo e enquadramento amplo.
- (E) estática — abstrata — nitidez seletiva e saturação cromática.

46

O Adobe InDesign consolidou-se como o principal software de *Desktop Publishing*, por integrar em uma mesmo ambiente composição tipográfica, layout editorial, controle de imagem e fluxo de impressão. Na etapa de finalização, o designer deve garantir a integridade técnica e conceitual do projeto, verificando erros de *preflight*, vínculos de imagens e fontes antes da exportação. As ferramentas *Preflight* e *Packaging* do InDesign são essenciais nesse processo, assegurando padronização, compatibilidade e rastreabilidade para o envio à gráfica.

Com base nas funções do Adobe InDesign e nas boas práticas de finalização de arquivos para impressão, analise as afirmações a seguir e classifique-as como V (Verdadeira) ou F (Falsa).

- () O InDesign é o principal software de *desktop publishing*, usado para integrar texto, imagem e tipografia em composições editoriais, permitindo controle preciso de margens, colunas, grids e hierarquias visuais.
- () O *Preflight* do InDesign verifica erros técnicos, como links ausentes, fontes não incorporadas e cores fora do padrão, garantindo consistência antes da exportação do arquivo para impressão.
- () O *Packaging* converte automaticamente todas as imagens em vetor e substitui fontes não licenciadas, dispensando a necessidade de enviar os arquivos originais à gráfica.
- () O InDesign é voltado principalmente à criação de imagens raster e efeitos fotográficos complexos, sendo substituído direto do Photoshop para manipulação visual detalhada.
- () O *Preflight* e o *Packaging* são recursos opcionais e pouco relevantes no fluxo de trabalho; a verificação técnica é normalmente responsabilidade exclusiva do setor gráfico da impressora.

As afirmativas são, respectivamente:

- (A) V – V – F – F – F.
- (B) V – V – F – V – F.
- (C) F – V – V – F – V.
- (D) V – F – V – F – F.
- (E) V – F – V – V – F.

47

A transparência gráfica e o uso de camadas digitais (*layers*) são princípios essenciais do design contemporâneo. As camadas permitem reorganizar e revisar elementos, enquanto a transparência cria relações de profundidade, mistura óptica e sentido visual.

Assinale a alternativa que melhor descreve a relação entre transparência gráfica e camadas digitais na prática do design atual.

- (A) A transparência é limitada à impressão em papéis translúcidos, e as camadas digitais substituem totalmente os ajustes manuais de luz, sombra e contraste em composições gráficas.
- (B) As camadas digitais servem apenas para separar textos e imagens, enquanto a transparência tem a função de ocultar partes indesejadas do projeto finalizado.
- (C) O uso de transparência e camadas digitais elimina a profundidade visual, garantindo que todos os elementos se mantenham planos e sem sobreposições visuais perceptíveis.
- (D) A transparência simula a sobreposição física de superfícies, e as camadas digitais permitem combinar, revisar ou descartar elementos, criando variações visuais e diferentes níveis de clareza.
- (E) A transparência e o uso de camadas digitais têm caráter decorativo, aplicando-se apenas em interfaces interativas, sem função estrutural na construção da imagem.

48

Os infográficos e diagramas são instrumentos fundamentais no design de informação, capazes de traduzir complexidade em clareza visual. Edward Tufte, professor emérito da Universidade de Yale, estatístico e pioneiro no campo da visualização de dados e design de informação, critica o uso de ornamentos e distorções visuais que prejudicam a leitura objetiva dos dados.

Assinale a alternativa que melhor expressa a crítica de Tufte ao “lixo diagramático” e sua defesa de uma abordagem objetiva e informativa no design de informação.

- (A) O “lixo diagramático” consiste em floreios visuais e distrações metafóricas que comprometem a leitura objetiva; Tufte propõe remover o design de informação dos domínios da propaganda, priorizando a clareza, precisão e observação empírica dos dados.
- (B) Para Tufte, o “lixo diagramático” é um recurso legítimo de engajamento estético; elementos gráficos ornamentais, como gradientes e sombras, devem ser mantidos para reforçar a expressividade do design informacional.
- (C) O “lixo diagramático” é uma técnica de síntese visual recomendada para simplificar a narrativa; Tufte defende o uso de ícones metafóricos e efeitos gráficos para tornar os diagramas mais acessíveis a públicos leigos.
- (D) Tufte considera que o design de informação deve incorporar estratégias da publicidade, utilizando cor e metáforas visuais para persuadir o leitor; a objetividade é apenas um ideal estético e não um princípio funcional.
- (E) O “lixo diagramático” refere-se ao uso de dados numéricos redundantes em tabelas estatísticas; Tufte sugere substituí-los por representações tridimensionais para ampliar o interesse visual e o impacto emocional do conteúdo.

49

Na fase de Ideação do *Design Thinking*, o foco do designer está em expandir o repertório criativo e refinar as possibilidades geradas no brainstorming, convertendo ideias abstratas em soluções visuais concretas. Uma das técnicas mais eficazes para esse processo é o uso de estruturas mnemônicas e listas de verificação, que ajudam o profissional a questionar, combinar e transformar elementos existentes. No campo do Design Gráfico Publicitário, especialmente na criação de cartazes, banners, folders e informativos, essa abordagem permite repensar proporções, linguagem, tipografia, cor, hierarquia e conceito visual, a fim de comunicar com impacto e clareza. Entre as metodologias de ideação, há uma técnica cuja sigla propõe sete ações fundamentais: Modificar, Eliminar, Substituir, Combinar, Rearranjar, Adaptar e Inverter, usadas para refinar produtos e peças de comunicação com base na experimentação sistemática.

Com base nas metodologias de ideação criativa e sua aplicação na criação de peças publicitárias digitais e impressas, assinale a alternativa que identifica corretamente a técnica descrita pela sigla referente a essas sete ações transformadoras.

- (A) Diagrama de Afinidades (*Affinity Diagramming*): técnica que organiza ideias semelhantes em grupos conceituais para revelar padrões e relações entre conceitos após o brainstorming coletivo.
- (B) Método 635 (Seis-Três-Cinco): processo colaborativo em que seis participantes geram três ideias em cinco minutos, repassando as folhas em sequência para expandir as contribuições criativas.
- (C) Percurso Cognitivo (*Cognitive Walkthrough*): técnica de avaliação de usabilidade que analisa passo a passo o processo de interação de um usuário com um sistema ou produto digital.
- (D) MESCRAI (Modifique, Elimine, Substitua, Combine, Rearranje, Adapte, Inverte): método mnemônico de ideação usado para refinar produtos e peças gráficas, estimulando variações criativas em cartazes, banners e folders.
- (E) Cartões de Insight (*Insight Cards*): técnica baseada em cartões visuais e conceituais que descrevem insights de pesquisa, ajudando na definição de público-alvo e de contextos de uso.

50

O fluxo de trabalho de um designer gráfico que atua na área de *motion* precisa integrar múltiplas ferramentas de edição, efeitos visuais e pós-produção de áudio. Considerando as afirmativas a seguir sobre integração entre softwares e fluxo de trabalho em pós-produção, considere (V) para as afirmativas verdadeiras e (F) para as falsas:

- () O Adobe Dynamic Link permite o envio de projetos entre o Premiere Pro e o After Effects sem necessidade de renderização intermediária, mantendo atualizações automáticas quando o conteúdo é modificado em qualquer um dos programas.
- () O Adobe Dynamic Link é uma ferramenta voltada exclusivamente à sincronização de áudio entre o Premiere Pro e o Audition, sem integração com vídeo ou composição.
- () No DaVinci Resolve, a página Fusion é utilizada para criação de motion graphics, efeitos visuais e composições complexas, baseada em um sistema de nós (nodes) e no uso de operadores como o Merge.
- () A página Fairlight do DaVinci Resolve é voltada à edição e mixagem de áudio, oferecendo recursos como equalização, automação e tratamento sonoro profissional.
- () No DaVinci Resolve, o processo de criação de motion graphics é feito unicamente na Edit Page, que concentra também todas as funções avançadas de composição e efeitos visuais.

As afirmativas são, respectivamente:

- (A) F – F – V – V – F.
- (B) V – V – F – V – F.
- (C) F – V – V – F – V.
- (D) V – F – F – V – V.
- (E) V – F – V – V – F.

51

Na interação entre pessoas e sistemas, o desempenho das ações depende do alinhamento entre intenções mentais, mecanismos físicos e interpretações perceptivas. As chamadas lacunas de usabilidade emergem quando ocorre desalinhamento entre a intenção do usuário e a forma como o sistema comunica seu estado e resultado.

Assinale a alternativa que melhor distingue as lacunas cognitiva, intencional e perceptiva, e explica como visibilidade e feedback atuam na redução dessas discrepâncias.

- (A) A lacuna cognitiva surge quando o sistema é excessivamente previsível; a intencional ocorre quando o usuário depende de automatismos, e a perceptiva quando a interface limita o uso de instruções visuais complexas.
- (B) A lacuna cognitiva relaciona-se à estética e ao layout; a intencional à motivação do usuário, e a perceptiva à ausência de contrastes visuais; a visibilidade e o feedback interferem apenas na atratividade geral do design.
- (C) As lacunas intencional e perceptiva resultam da falta de familiaridade do usuário com a tecnologia; a visibilidade atua como reforço emocional, e o feedback como resposta automática sem valor interpretativo.
- (D) A lacuna intencional ocorre quando o usuário não consegue mapear suas metas em ações possíveis, e a perceptiva quando não interpreta adequadamente o estado do sistema; visibilidade e feedback reduzem a lacuna cognitiva ao mediar essa tradução mental.
- (E) A lacuna perceptiva está ligada à velocidade de resposta do sistema, enquanto a cognitiva depende do treinamento prévio do usuário; a visibilidade e o feedback são recursos decorativos de interface gráfica.

52

Na sociedade da hiper-realidade, em que a saturação de imagens redefine a atenção e o engajamento, o design gráfico assume um papel central na construção de mensagens persuasivas. Em ambientes digitais, como redes sociais, banners interativos ou campanhas multiplataforma, o designer precisa dominar a retórica visual, ou seja, o uso intencional de formas, cores, ritmo e composição para persuadir públicos específicos. A eficácia de uma peça publicitária não depende apenas da estética, mas da adequação cultural e simbólica ao seu auditório, considerando aspectos sociais, econômicos e de consumo de mídia que modulam a leitura da imagem e seu potencial de convencimento.

Assinale a alternativa que melhor expressa a aplicação da retórica visual na criação de peças publicitárias digitais e sua relação com público, finalidade e contexto sociocultural.

- (A) A retórica visual em plataformas digitais deve priorizar o uso de tendências gráficas globais; o público é um fator secundário, já que a uniformidade estética garante maior reconhecimento e compatibilidade entre diferentes culturas online.
- (B) O design gráfico digital deve buscar neutralidade comunicativa, evitando estratégias persuasivas explícitas; a imagem deve funcionar apenas como complemento informativo ao texto, sem apelos emocionais ou simbólicos.
- (C) O sucesso da retórica visual está em gerar impacto sensorial imediato, independentemente do contexto social; o público reage de modo universal aos estímulos visuais, tornando irrelevantes as diferenças culturais e econômicas.
- (D) A persuasão em mídias digitais depende exclusivamente da legibilidade e do equilíbrio formal da composição; aspectos socioculturais ou econômicos não interferem na recepção das mensagens visuais.
- (E) A retórica visual orienta o designer a adequar forma, cor e linguagem gráfica à identidade cultural, social e econômica de seu público; a finalidade comunicativa define o tom e a estrutura da peça, tornando a imagem um instrumento persuasivo de sentido.

53

O chamado Ciclo de Soluções para Recorte é um processo usado por fotógrafos quando a faixa dinâmica da cena excede a capacidade do sensor, resultando em áreas claras estouradas ou sombras sem detalhes. Esse ciclo orienta o controle da exposição por meio de decisões conscientes durante a captura.

Com base nesse conceito, assinale a opção que descreve corretamente o funcionamento desse ciclo.

- (A) É um método automático da câmera que ajusta a exposição de forma contínua, evitando qualquer risco de recorte.
- (B) Trata-se de um processo de análise e ajuste que busca equilibrar a exposição, priorizando os tons mais importantes e aplicando soluções técnicas conforme necessário.
- (C) É uma técnica usada apenas em pós-produção para recuperar detalhes perdidos nas altas luzes ou sombras.
- (D) Consiste em medir a luz do ponto mais claro da cena e reduzir a exposição até eliminar totalmente as áreas de recorte.
- (E) É um recurso exclusivo de sensores de alta faixa dinâmica (HDR), que dispensa qualquer decisão do fotógrafo.

54

A produção de conteúdo audiovisual, incluindo vídeos institucionais, banners animados, aberturas e créditos de filmes, vinhetas e peças para redes sociais, tornou-se uma das áreas de maior expansão no campo do Design Digital. Essa vertente exige o domínio de softwares *time-based*, isto é, programas que estruturam a criação e a edição a partir da linha do tempo (*timeline*) e da manipulação de quadros-chave (*keyframes*) para controlar movimento, ritmo, transição e efeitos. No contexto do design para tela e web, dois pacotes da Adobe se destacam por possibilitar tanto a animação vetorial quanto a composição de gráficos em movimento (*motion graphics*) e efeitos visuais (VFX) em produções profissionais.

Assinale a opção que apresenta quais são os dois principais softwares *time-based* utilizados na produção de imagens em movimento para tela ou web.

- (A) Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, usados em conjunto para edição de imagem e design vetorial, voltados principalmente à produção estática de layouts para impressão e web.
- (B) Adobe Audition e Adobe Media Encoder, voltados ao tratamento de áudio e codificação de arquivos multimídia, sem recursos nativos de animação por *keyframes*.
- (C) Adobe Premiere Pro e Adobe Premiere Rush, dedicados à edição linear de vídeo, sendo o primeiro para profissionais e o segundo para fluxos móveis simplificados.
- (D) Adobe Animate e Adobe After Effects, plataformas que articulam animação e composição digital, ambas fundamentadas na linha do tempo e na manipulação de quadros-chave para a criação de sequências gráficas e efeitos visuais em ambientes multimídia.
- (E) Rhinoceros e Grasshopper, aplicados ao design paramétrico e modelagem 3D algorítmica, sem integração direta com fluxos de animação 2D baseados em tempo.

55

No contexto do Design para Plataformas Digitais e Redes Sociais, a usabilidade está diretamente ligada à capacidade do usuário compreender intuitivamente as ações possíveis em uma interface. O princípio dos Mapeamentos Naturais orienta o designer a estruturar relações diretas entre controles e resultados visuais, evitando que o usuário memorize comandos arbitrários. Em interfaces como feeds interativos, sistemas de stories ou painéis de postagem, a correspondência entre ícones, gestos e respostas do sistema deve ser imediata e perceptível. Sob a ótica da Teoria da Informação, quanto menor o esforço para decodificar essas relações, menor a entropia cognitiva e maior a fluidez da experiência, pois o design comunica seu próprio funcionamento, princípio essencial também nos ambientes responsivos e móveis.

Considerando os fundamentos da Usabilidade Cognitiva e dos Mapeamentos Naturais, assinale a alternativa que melhor expressa como esse princípio contribui para a experiência intuitiva em redes sociais e plataformas digitais.

- (A) Um mapeamento natural reduz a carga cognitiva e a entropia informacional, pois estabelece uma correspondência direta entre ações e respostas visuais, tornando as interfaces autoexplicativas, consistentes e intuitivas em múltiplas plataformas digitais.
- (B) O uso de mapeamentos naturais em interfaces digitais amplia o número de etapas perceptivas e deliberativas, tornando o sistema mais explorável e estimulando a curiosidade cognitiva do usuário em cada ação.
- (C) Em redes sociais, o mapeamento natural é desnecessário, pois os usuários já possuem modelos mentais consolidados; ícones arbitrários e novas metáforas gráficas favorecem o engajamento e o aprendizado ativo.
- (D) O mapeamento natural reduz a previsibilidade visual da interface, já que a padronização de ícones e botões limita a experimentação criativa e diminui a atenção seletiva do público digital.
- (E) Um design de interface baseado em mapeamentos naturais tende a ocultar os caminhos de navegação para simplificar o layout, fazendo com que o aprendizado dependa da tentativa e erro intuitivos.

56

O grid editorial é um sistema de organização visual que transforma áreas vazias em campos estruturados de composição. Além de garantir unidade e coerência, ele permite a criação de layouts dinâmicos e assimétricos, articulando margens, colunas e linhas de apoio.

Assinale a alternativa que melhor descreve a função e a importância do grid na estruturação de publicações e na composição de layouts complexos e multicolunares.

- (A) O grid é um elemento meramente decorativo, utilizado apenas para gerar efeitos visuais de repetição; não exerce papel prático na organização de margens, colunas ou elementos tipográficos do projeto editorial.
- (B) O grid atua como um modelo rígido que restringe a criatividade do designer, forçando a repetição simétrica de elementos visuais; sua aplicação impede a experimentação e o uso de composições assimétricas nas páginas.
- (C) O grid converte o espaço vazio em um campo estruturado, oferecendo coerência, ritmo e flexibilidade; as linhas de apoio horizontais ancoram os elementos em layouts multicolunares, permitindo composições assimétricas e dinâmicas.
- (D) O grid é opcional em projetos editoriais contemporâneos; sua função principal é padronizar espaçamentos para fins de impressão, sem interferir na estrutura visual, no ritmo das colunas ou na legibilidade das composições.
- (E) As linhas de apoio horizontais no grid servem apenas como guias técnicas para ajustar margens de sangria; não têm relação com o alinhamento tipográfico nem com a distribuição vertical de informações nas páginas.

57

O domínio da cor é essencial para uma comunicação visual eficaz. Para garantir consistência entre diferentes meios, designers utilizam modelos cromáticos com funções específicas: o sistema aditivo RGB, voltado para telas, e o sistema subtrativo CMYK, utilizado na impressão. Além do aspecto técnico, a cor também possui dimensões simbólicas e culturais, expressas nas relações de harmonia (análogas e complementares) e em suas conotações psicológicas.

Assinale as afirmativas corretas sobre os sistemas cromáticos e o uso simbólico da cor no design:

- I. As cores complementares situam-se lado a lado no disco cromático e produzem contraste mínimo, sendo preferidas para fundos neutros e visuais discretos.
- II. O sistema CMYK é aditivo e produz o branco ao misturar todas as tintas; por isso, é o mais indicado para projetos de web e design digital.
- III. Cores análogas situam-se próximas no disco cromático, criam harmonia suave e baixo contraste, sendo úteis em composições equilibradas e de leitura contínua.
- IV. As conotações das cores são universais e fixas; o significado do vermelho ou do verde não depende do contexto cultural ou histórico em que aparecem.
- V. O sistema RGB é aditivo e utilizado em mídias digitais; a soma máxima de vermelho, verde e azul gera o branco, sendo ideal para telas e dispositivos de luz própria.

Está correto o que se afirma em

- (A) I e II, apenas.
- (B) I e III, apenas.
- (C) II e IV, apenas.
- (D) II e V, apenas.
- (E) III e V, apenas.

58

O Design Centrado no Usuário (DCU), formulado por Don Norman, propõe que o projeto de produtos deve considerar as necessidades, expectativas e comportamentos reais dos usuários. Essa abordagem busca criar sistemas compreensíveis, coerentes e fáceis de usar, evitando falhas de comunicação entre designer e usuário.

Assinale a alternativa que melhor descreve a filosofia do Design Centrado no Usuário (DCU) e os três elementos fundamentais que compõem a comunicação entre designer e usuário.

- (A) O DCU prioriza a estética visual e o prestígio do designer; seus três elementos principais são a aparência, o manual de instruções e o material utilizado na fabricação do produto.
- (B) O DCU busca eficiência técnica e redução de custos; a interação ocorre por meio da durabilidade do produto, do desempenho mecânico e do controle de manutenção periódica.
- (C) O DCU é uma filosofia orientada pelas necessidades e pelos interesses do usuário; seus três elementos são o modelo de design, o modelo do usuário e a imagem do sistema, cuja incoerência gera modelos mentais equivocados.
- (D) O DCU é uma abordagem de marketing centrada no consumo; a comunicação se dá pela embalagem do produto, pela identidade visual corporativa e pela divulgação publicitária.
- (E) O DCU enfatiza a liberdade criativa do autor; os três elementos de interação correspondem ao processo artístico, à documentação técnica e à reação emocional do público.

59

O domínio dos softwares do Pacote Adobe foi, por décadas, o eixo central da formação em design gráfico, editorial e digital. Contudo, a evolução das plataformas colaborativas, o design em nuvem e os modelos de assinatura simplificados impulsionaram o crescimento de novos ecossistemas criativos. Entre os mais relevantes, destacam-se: Figma, voltado à prototipação, interface e colaboração em tempo real; Canva Pro, centrado na democratização do design visual com ênfase em agilidade e consistência de marca; Affinity Suite (Photo, Designer e Publisher), que oferece alternativas profissionais offline às ferramentas Adobe, com fluxo integrado entre imagem, vetor e publicação. Essas plataformas representam uma mudança significativa na infraestrutura do design digital contemporâneo, ampliando a acessibilidade, colaboração e sustentabilidade do trabalho criativo.

Considerando as tendências atuais do mercado e as alternativas tecnológicas ao Pacote Adobe, assinale a alternativa que melhor descreve as características e contribuições desses novos softwares para o design profissional.

- (A) O Figma é voltado exclusivamente à edição de vídeo e pós-produção cinematográfica, competindo diretamente com o Adobe Premiere Pro e o After Effects em fluxos de animação baseados em tempo.
- (B) O Canva Pro é uma ferramenta de modelagem 3D paramétrica, usada para prototipar produtos físicos e renderizar superfícies com propriedades de textura e iluminação avançadas.
- (C) A Affinity Suite substitui o Adobe Lightroom e o Media Encoder, sendo dedicada ao gerenciamento de acervos fotográficos e à codificação de formatos multimídia para exportação.
- (D) O Figma, o Canva Pro e a Affinity Suite mantêm o mesmo modelo de fluxo fechado do Pacote Adobe, sem integração colaborativa, exigindo exportação manual entre ferramentas distintas.
- (E) Figma, Canva Pro e Affinity Suite representam alternativas modernas que priorizam colaboração, acessibilidade e integração entre formatos, permitindo fluxos criativos multiplataforma sem dependência do ecossistema Adobe.

60

No campo do Design Editorial contemporâneo, a narrativa não-verbal ultrapassa o papel funcional da diagramação e da forma impressa, atuando como um sistema de significação visual que colabora com a estrutura narrativa e emocional da obra. Em alguns projetos, como S. - O Navio de Teseu, o design assume o papel de coautor da experiência, articulando camadas simbólicas, sensoriais e materiais, como texturas, dobras, cores e objetos inseridos, que transformam o ato de ler em uma experiência performática e imersiva. Nessa perspectiva, o designer não apenas apresenta o texto, mas coreografa a leitura, criando ritmo, suspense e atmosfera por meio da tipografia, das páginas duplas e dos elementos efêmeros.

Classifique as afirmativas abaixo como V (Verdadeira) ou F (Falsa) de acordo com os princípios da narrativa não-verbal e sua aplicação em projetos editoriais complexos.

- () A narrativa não-verbal utiliza recursos espaciais e materiais, como dobras, margens e páginas duplas, para reformular o enquadramento e a escala, produzindo sentidos que complementam e expandem o texto escrito.
- () O uso de elementos efêmeros (cartas, postais, bilhetes, anotações) e de recursos gráficos simulados (canetas coloridas, tipos manuscritos) cria camadas de inferência e reforça a imersão simbólica do leitor dentro da narrativa.
- () A narrativa visual limita-se à inserção de ilustrações e fotografias; aspectos como tipografia, cor e textura não interferem na construção de significados nem participam da experiência narrativa.
- () Em obras literárias ou documentais, o design editorial deve evitar o uso de artifícios visuais que distraem o leitor; a neutralidade da página é o ideal para uma leitura objetiva e desprovida de interferência gráfica.
- () O conceito de narrativa não-verbal é aplicável apenas a publicações digitais multimídia; em suportes impressos, o design gráfico tem função exclusivamente ornamental e não narrativa.

As afirmativas são, respectivamente:

- (A) V – V – F – V – F.
- (B) V – V – F – F – F.
- (C) F – V – V – F – V.
- (D) V – F – V – F – F.
- (E) V – F – V – V – F.

61

A Identidade Visual Corporativa é o eixo de coerência que sustenta o reconhecimento e a credibilidade de uma marca. No contexto do Design Editorial, essa identidade precisa ser transposta para materiais de comunicação, como relatórios, manuais, cartilhas e informativos institucionais, de modo a preservar uniformidade gráfica, consistência simbólica e clareza comunicativa. O Manual de Identidade Visual (*Brand Book*) é o documento que organiza esse sistema, definindo padrões estruturais de cor, tipografia, espaçamento e hierarquia, assegurando que cada publicação reforce o mesmo discurso visual. Esses elementos não têm apenas função estética: são instrumentos estratégicos que comunicam a personalidade, valores e posicionamento da organização por meio da composição visual.

Com base nos princípios de Design Editorial e Identidade Visual Corporativa, assinale o par de elementos que deve ser definido no *Brand Book* e aplicado de forma consistente na diagramação de publicações institucionais.

- (A) A definição do Posicionamento Estratégico e o uso de técnicas de *brainstorming* durante a fase de Ideação, para promover alinhamento conceitual no planejamento da comunicação.
- (B) A Visibilidade e o *Feedback*, princípios derivados da Usabilidade Web, aplicados na navegação do menu principal de *hotsites* e plataformas digitais corporativas.
- (C) A criação de *storyboards* para animações de logotipo e o uso de ferramentas de *desktop publishing* (DTP) para planejar sequências gráficas interativas.
- (D) A Paleta de Cores e o Estilo Tipográfico, que devem ser aplicados estruturalmente no leiaute, orientando alinhamento, entrelinha e hierarquia visual, a fim de reforçar coerência e clareza comunicativa da marca.
- (E) O *Creeping Featurism* e o *Satisficing*, conceitos de usabilidade e economia cognitiva, utilizados na otimização de fluxos gráficos e na redução de recursos visuais redundantes.

62

O contraste de valor (diferença de luminosidade entre cores ou tons) é um dos recursos mais eficazes para definir forma, profundidade e legibilidade em uma composição. Sua manipulação permite ao designer acentuar ou suavizar as distinções visuais entre elementos, orientando o olhar e criando hierarquia.

Assinale a alternativa que melhor descreve o efeito do contraste de valor na percepção das formas dentro de uma composição visual.

- (A) O contraste de valor é determinado apenas pela variação de saturação e não influencia a distinção entre formas, já que depende exclusivamente do tamanho dos elementos.
- (B) O uso de valores muito próximos aumenta o contraste e torna as formas mais nítidas, reforçando os contornos e a legibilidade da composição final.
- (C) O contraste de valor atua apenas em imagens em preto e branco e não se aplica ao uso de cores em projetos digitais ou impressos.
- (D) Reduzir o contraste entre os valores tonais tende a aumentar a nitidez e o foco visual, concentrando a atenção do observador no centro da imagem.
- (E) Utilizar cores com valores contrastantes tende a precisar e destacar as formas, enquanto valores semelhantes suavizam a distinção entre os elementos, criando transições sutis e menor tensão visual.

63

A principal questão que um designer gráfico que trabalha com *motion graphics* precisa dominar é a mecânica fundamental do movimento, pois ela é a base para criar a ilusão de credibilidade e peso nas ações, independentemente da tecnologia utilizada (clássica, 3D ou stop motion).

Analise as afirmações a seguir sobre os fundamentos da mecânica de animação e seu impacto na performance visual e assinale a correta:

- (A) No sistema "Pose a Pose", as Poses-Chave (desenhos circulados) são unicamente as extremidades da ação (os pontos de contato e as posições mais altas/baixas), enquanto os Extremos (não circulados) são os desenhos intermediários que narram a história principal da cena.
- (B) Embora o método "em uns" (*on ones*, 24 desenhos por segundo) seja mais fluido e atraente, ele é reservado apenas para ações muito rápidas (como corridas) em projetos de alto orçamento. Contudo, o método "em dois" (*on twos*, 12 desenhos por segundo) é o mais fluido e realista para ações normais, pois o movimento mais amplo a cada frame cria uma sensação de peso e naturalidade superior à obtida na animação "em uns".
- (C) A ilusão de peso e realidade (credibilidade) é obtida primariamente através da rotoscopia (traçado de filmagens de atores reais), pois o movimento humano capturado pela câmera já contém o espaçamento e os arcos corretos. Assim, o animador precisa apenas reproduzir os movimentos.
- (D) A base estrutural de toda a ação reside no Tempo (*Timing*) e no Espaço (*Spacing*). O Tempo estabelece o ritmo e os impactos da ação, enquanto o Espaço define a distribuição das representações do desenho ao longo do arco de movimento, sendo que o espaçamento se torna mais apertado (com sobreposição) nas partes mais lentas da trajetória.
- (E) Para animadores de computação gráfica (*motion designers*), o conhecimento de desenho figurativo e anatomia (anatomia em animação) é dispensável, pois a "maquete" do personagem já está pronta no software, permitindo que a performance seja criada sem a base de desenho subjacente.

64

Analise as afirmativas a seguir sobre textura visual e tátil, repetição, variação e padronagem no design bidimensional e marque V (verdadeiro) ou F (falso) conforme o caso.

- () A textura visual é apenas um efeito tátil aplicado sobre superfícies físicas; no design gráfico, ela não pode sugerir materialidade nem criar atmosfera perceptiva.
- () O contraste de textura, como entre superfícies lisas e rugosas, realça as propriedades formais de cada elemento e intensifica a presença visual do conjunto.
- () A repetição de formas simples cria ritmo e estrutura, enquanto a variação de tamanho, intensidade ou espaçamento acrescenta complexidade e interesse à composição.
- () A padronagem resulta da repetição mecânica de elementos idênticos, devendo evitar variações ou ambiguidades para preservar a clareza visual da figura.
- () A complexidade de uma padronagem pode surgir de uma lógica central simples, na qual a interação entre pontos, faixas e grids gera uma textura visual unificada.

As afirmativas são, respectivamente

- (A) F – F – V – V – F.
- (B) V – V – F – V – F.
- (C) F – V – V – F – V.
- (D) V – F – F – V – V.
- (E) V – F – V – V – F.

65

No Design Editorial, especialmente em revistas, relatórios e folders institucionais, a forma como uma imagem é apresentada influencia diretamente a sua leitura semântica e emocional. A manipulação fotográfica por meio de recorte (*cropping*) ou reposicionamento redefine os limites da composição, podendo alterar o sentido, a escala e a narrativa visual. Entre as técnicas gráficas empregadas para maximizar o impacto perceptivo da fotografia, uma se destaca: a prática de ultrapassar os limites físicos da página, suprimindo as margens tradicionais e produzindo um efeito de imersão e protagonismo da imagem no layout. Essa decisão não é meramente estética, ela comunica expansão, intensidade e presença, dissolvendo as barreiras entre o leitor e o conteúdo.

No contexto do Design Editorial e da Produção Gráfica, assinale a alternativa que apresenta a técnica de diagramação que consiste em fazer a imagem ultrapassar os limites formais da página, eliminando a margem e tornando a fotografia mais ativa e envolvente na composição visual.

- (A) O uso de um Mapa Conceitual para classificar os atributos semânticos e formais do conteúdo, permitindo hierarquizar visualmente os temas mais relevantes da publicação.
- (B) A criação de uma Hierarquia Tridimensional em séries de objetos editoriais, utilizando perspectiva e sobreposição para sugerir profundidade e coerência espacial.
- (C) A aplicação de Folhas de Estilo em Cascata (CSS) para reconfigurar automaticamente a escala das imagens quando visualizadas em telas de dispositivos móveis e tablets.
- (D) O Sangramento Total (*Full Bleed*), técnica em que a imagem transborda o limite da página, eliminando a margem protetora e criando uma sensação de amplitude, dinamismo e imersão visual.
- (E) O uso de retículas de pontos (*halftone*) para converter gradientes tonais da fotografia em marcas gráficas modulares, adequadas a processos de impressão offset.

66

A Retórica Visual no design gráfico refere-se ao uso consciente de elementos visuais com fins persuasivos, estabelecendo uma relação entre forma, conteúdo e público. Na sociedade contemporânea, saturada por imagens e mídias digitais, a forma de apresentação da informação passou a influenciar fortemente a percepção e o impacto emocional das mensagens.

Analise as afirmações a seguir sobre como o design gráfico utiliza sua retórica visual para alcançar a persuasão e como a apresentação influencia a percepção do público.

- I. A retórica visual serve apenas como elemento estético, sem alterar o conteúdo ou o entendimento do texto apresentado ao público.
- II. A retórica visual atua de modo intencional e contextual, ajustando a linguagem visual ao público e ao propósito para alterar o sentido e a força da mensagem.
- III. O design gráfico organiza visualmente a informação usando composição, cor, contraste e tipografia para gerar atenção, clareza e efeito persuasivo no observador.
- IV. A eficácia da retórica visual é universal e neutra, não variando conforme o repertório cultural ou social do público-alvo.
- V. A força persuasiva no design gráfico vem exclusivamente do texto, enquanto a imagem cumpre papel secundário e complementar.

Está correto o que se afirma em

- (A) I e II, apenas.
- (B) I e III, apenas.
- (C) II e III, apenas.
- (D) III e V, apenas.
- (E) IV e V, apenas.

67

Na fotografia profissional, especialmente quando se trabalha com cenas de alto contraste, é fundamental entender a exposição e o comportamento do alcance dinâmico do sensor. Analse as afirmações a seguir sobre a fase de ajuste de tonalidades e a utilização do formato RAW:

- I. Na etapa de tonalidades chave (*Key Tone*), a prioridade é identificar as áreas da cena que são as mais importantes para o brilho. Um tom de pele caucasiana, por exemplo, geralmente necessita ser mais claro que o tom médio (tonalidade intermediária), demandando uma compensação de exposição para cima.
- II. Ao fotografar em formato RAW, as decisões de exposição se tornam menos relevantes, pois a alta profundidade de bits (como 14 bits por canal) garante que a exposição possa ser ajustada na pós-produção sem perda de qualidade, eliminando a necessidade de *bracketing* ou considerações de clipping.
- III. Quando fotografando cenas de alto contraste em RAW, é importante usar *bracketing* de exposições para garantir que todas as áreas da cena, tanto as sombras quanto os realces, sejam corretamente capturadas, já que a capacidade do formato RAW em lidar com a variação de exposição ainda é limitada.

Está correto o que se afirma em

- (A) I, apenas.
- (B) I e II, apenas.
- (C) I e III, apenas.
- (D) II e III, apenas.
- (E) I, II e III.

68

Na metodologia *Design Thinking*, a fase de Imersão em Profundidade é determinante para compreender o contexto social, simbólico e emocional dos usuários. Em projetos de rebranding para projetos comunitários, o designer atua como pesquisador e intérprete cultural, registrando fotografias institucionais, depoimentos e observações que revelam valores identitários e afetivos. Esses registros visuais e emocionais não são meros insumos ilustrativos: são dados qualitativos que, uma vez organizados e analisados, servem como base para definir o vocabulário gráfico, a paleta de cores e o estilo fotográfico do futuro Manual de Identidade Visual. Para transformar esse volume de percepções subjetivas em conhecimento aplicável, o designer utiliza ferramentas de síntese colaborativa, que revelam padrões e áreas de convergência simbólica.

Considerando o processo de Imersão e Análise de Dados no Design Thinking, assinale a alternativa que apresenta a técnica mais apropriada para organizar e agrupar impressões, fotografias e sentimentos coletados sobre a cultura de uma comunidade, transformando-os em macrotemas e diretrizes estéticas que fundamentem a criação do sistema visual da marca.

- (A) Critérios Norteadores, que delimitam os parâmetros conceituais e funcionais do projeto, orientando a etapa de avaliação e decisão das propostas geradas durante a Ideação.
- (B) Análise de Tarefa, técnica voltada à observação do comportamento do usuário durante o uso de produtos e serviços, útil para definir fluxos de interação e heurísticas de usabilidade.
- (C) Matriz de Posicionamento, empregada na fase de Ideação para classificar e priorizar conceitos de design com base em viabilidade, impacto e alinhamento estratégico.
- (D) Diagrama de Afinidades, que agrupa dados qualitativos e observações visuais segundo semelhança, proximidade e recorrência, permitindo identificar macro áreas e padrões simbólicos que orientam a linguagem visual da marca.
- (E) Método 635 (MESCRAl), utilizado para o refinamento de ideias e produtos, estimulando a modificação, substituição ou combinação de conceitos gerados em brainstormings prévios.

69

No design em movimento, o tempo e o movimento estão diretamente ligados: toda animação é a representação de mudanças que ocorrem no tempo. O storyboard organiza visualmente as fases do movimento, enquanto o *style frame* define o tom estético e formal do resultado final.

Assinale a alternativa que melhor descreve a função do quadro de referência (*style frame*) e duas técnicas gráficas usadas no design estático para sugerir movimento implícito.

- (A) O *style frame* expressa o aspecto final e o tom visual de uma animação (cores, tipografia e estilo), e o movimento implícito em design estático pode ser sugerido por composições diagonais e recortes que simulam deslocamento.
- (B) O quadro de referência serve como rascunho técnico de planejamento da animação e não expressa o estilo final; no design impresso, o movimento é sugerido pela repetição horizontal e pelo uso de figuras geométricas rígidas e estáveis.
- (C) O *style frame* representa a estrutura textual e narrativa de uma sequência animada, e o movimento implícito é sugerido pela simetria vertical e pelo equilíbrio formal, evitando diagonais ou tensões visuais que perturbem a harmonia da composição.
- (D) O quadro de referência indica apenas o ritmo e a sincronia com a trilha sonora, sendo uma ferramenta de som, não de imagem; o movimento implícito é criado pela sobreposição regular de elementos e pelo uso de margens amplas e equilibradas.
- (E) O *style frame* é usado apenas para testar fontes e cores secundárias, e o movimento implícito no design impresso depende exclusivamente da saturação das imagens aplicadas.

70

A construção de uma marca sólida requer uma sequência estratégica de decisões que articulem significado, diferenciação e coerência visual. O posicionamento, o nome e a identidade gráfica formam um processo integrado que orienta todas as ações de branding e comunicação.

Assinale a alternativa que melhor descreve a ordem estratégica correta na criação de uma marca e a função específica de posicionamento e identidade gráfica dentro desse processo.

- (A) O processo inicia pela identidade gráfica, seguida da definição do nome e do posicionamento, já que o logotipo determina como o público perceberá os valores e o discurso da marca.
- (B) O nome é definido antes do posicionamento, pois deve orientar a criação do logotipo e das campanhas; o posicionamento é ajustado posteriormente conforme o desempenho da comunicação.
- (C) A identidade gráfica e o nome são concebidos simultaneamente; o posicionamento é considerado um elemento opcional, ajustável após o lançamento da marca no mercado.
- (D) O posicionamento e a identidade visual são independentes; o primeiro foca em diferenciação mercadológica, enquanto o segundo atua apenas como recurso estético e decorativo.
- (E) O processo estratégico segue a sequência posicionamento-nome-identidade gráfica; o posicionamento define o sentido e a diferenciação da marca, e a identidade gráfica atua como síntese visual da estratégia.

71

A abordagem centrada no humano utiliza a pesquisa etnográfica como ferramenta fundamental para compreender o contexto real de uso de produtos e serviços. Essa prática busca conectar o designer às experiências e comportamentos das pessoas, orientando decisões de projeto mais empáticas e fundamentadas.

Assinale a alternativa que melhor descreve os objetivos e métodos da etnografia aplicada ao design, e a razão pela qual a pesquisa com usuários extremos é essencial nesse processo.

- (A) A etnografia concentra sua análise na coleta de dados quantitativos obtidos através de questionários altamente estruturados e pesquisas de grande escala; os chamados usuários extremos devem ser sistematicamente evitados e desconsiderados, pois representam distorções estatísticas significativas no perfil médio do público-alvo principal.
- (B) A etnografia é conduzida apenas em ambientes laboratoriais controlados; entrevistas e observações diretas são substituídas por simulações que eliminam variáveis humanas imprevisíveis.
- (C) A etnografia busca entender os comportamentos, valores, e as dificuldades de uso por meio de observação e entrevistas em campo natural; incluir usuários extremos expande a compreensão sobre necessidades latentes e indica oportunidades concretas para inovação inclusiva.
- (D) A etnografia é uma prática estritamente voltada ao registro formal e histórico de grandes grupos sociais e manifestações culturais; em design, é usada apenas para fazer uma análise de tendências e modismos culturais amplos, sem envolver qualquer tipo de interação direta com usuários ou investigação em seus contextos reais de vida e trabalho.
- (E) A etnografia prioriza a análise de métricas de desempenho de produtos; entrevistar usuários extremos pode gerar ruído nos resultados e comprometer a objetividade das conclusões.

72

A legibilidade tipográfica depende da escala, da resolução e do suporte de leitura. Um tipo que parece claro na tela pode se tornar grosseiro no impresso, devido à diferença entre luz projetada e tinta sobre papel. Ferramentas como o CSS permitem ajustar hierarquias e proporções tipográficas entre mídias.

Assinale a alternativa que melhor descreve os fatores que afetam a legibilidade tipográfica entre mídias e o papel do CSS na adaptação visual.

- (A) Tipos com traços muito finos são totalmente estáveis em legibilidade para qualquer mídia, visto que o CSS é capaz de manipular a luminosidade do fundo, anulando qualquer perda de contraste entre o suporte digital e o impresso.
- (B) O CSS tem como função principal forçar que todos os tipos e tamanhos de fonte sejam exibidos com identidade absoluta em qualquer suporte, desta forma, eliminando a variabilidade de leitura entre monitores, impressoras e quaisquer dispositivos móveis.
- (C) O CSS não influencia na tipografia, atuando apenas sobre a organização estrutural de cores e margens, sendo incapaz de controlar o tamanho das fontes ou a hierarquia visual em resposta às diferentes resoluções de tela.
- (D) O CSS possui recursos que intensificam o brilho dos caracteres em telas emissivas, garantindo que a precisão de leitura em ambiente digital seja superior à leitura impressa, visto que o contraste permanece fixo em qualquer escala.
- (E) Tipos que parecem legíveis na tela podem se tornar grosseiros ou desproporcionais quando impressos, em razão da diferença fundamental entre escala e resolução; o CSS permite configurar e ajustar automaticamente tamanhos e hierarquias tipográficas conforme o dispositivo.

73

A cor e a tipografia são elementos centrais na construção da identidade visual, capazes de comunicar valores, emoções e personalidade de marca. Além de reforçar o reconhecimento, esses elementos estabelecem coerência simbólica entre contexto cultural, forma gráfica e memória visual.

Assinale as alternativas corretas sobre o papel estratégico da cor e da tipografia na formação da identidade e do sentimento de marca.

- I. A cor atua apenas como elemento decorativo do logotipo e da embalagem, sem relação direta com o significado da marca; a tipografia, por sua vez, deve ser neutra e simples para não competir visualmente com a identidade cromática escolhida pelo designer.
- II. A cor e a tipografia devem ser definidas de forma independente, já que cada elemento comunica mensagens distintas e não precisa manter coerência entre meios digitais e impressos, bastando garantir a consistência de aplicação técnica nos layouts finais.
- III. A cor reforça a identidade da marca ao aparecer em elementos estruturais como menus e botões, criando reconhecimento emocional, e a tipografia traduz o conceito e o espírito da época, refletindo personalidade e contexto cultural.
- IV. A função principal da cor e da tipografia é acompanhar tendências visuais de mercado para manter a marca atualizada; o sentido simbólico é secundário, pois o público tende a valorizar novidades gráficas mais do que coerência ou continuidade de estilo.
- V. A cor comunica emoções e pertencimento simbólico, podendo até substituir o nome da marca, enquanto a tipografia dá voz e expressão visual ao discurso, tornando a mensagem socialmente reconhecível e alinhada à identidade cultural da empresa.

Está correto o que se afirma em

- (A) I e II, apenas.
- (B) I e III, apenas.
- (C) II e IV, apenas.
- (D) II e V, apenas.
- (E) III e V, apenas.

74

Ao projetar interfaces e sistemas digitais, o designer deve compreender que os usuários, sob pressão de tempo e excesso de informação, raramente buscam a melhor solução possível.

De acordo com os estudos de Usabilidade Web, assinale a alternativa que apresenta o termo que descreve o comportamento do usuário que escolhe a primeira opção que parece funcionar, em vez de procurar a ideal.

- (A) *Creeping Featurism*: Adição excessiva de recursos e funções que complicam a interface.
- (B) *Mobile First*: Estratégia de projetar a partir das restrições dos dispositivos móveis.
- (C) *Visual Literacy*: Capacidade de interpretar mensagens visuais com clareza.
- (D) *Satisficing*: Tendência de aceitar a primeira opção razoável percebida como suficiente.
- (E) *Storytelling*: Uso de narrativas visuais para envolver o usuário emocionalmente.

75

As relações de figura e fundo, também chamadas de espaço positivo e negativo, determinam como percebemos as formas e os intervalos visuais em uma composição. Treinar o olhar para perceber o fundo como elemento ativo é essencial para o designer, pois o espaço em branco também constrói sentido e equilíbrio. Quando há ambiguidade entre figura e fundo, o resultado pode gerar dinamismo e estimular o envolvimento do observador.

Assinale as afirmativas corretas sobre o papel das relações figura/fundo e da ambiguidade na construção visual no design gráfico:

- I. O domínio das relações figura/fundo permite ao designer esculpir o espaço negativo, transformando o fundo em um componente ativo que contribui para o equilíbrio e a clareza da composição.
- II. A ambiguidade entre figura e fundo pode gerar tensão e movimento visual, tornando a marca ou composição mais envolvente e estimulante para o observador.
- III. O espaço negativo deve ser neutralizado ao máximo, já que sua interferência tende a desviar o foco da forma principal e comprometer a legibilidade.
- IV. A relação figura/fundo é irrelevante para a identidade visual, pois as formas tipográficas e pictóricas são percebidas apenas pelo contorno externo.
- V. A ambiguidade de figura/fundo deve ser evitada em qualquer projeto, pois introduz ruído visual e reduz a harmonia estética da composição.

Está correto o que se afirma em

- (A) I e II, apenas.
- (B) I e III, apenas.
- (C) II e IV, apenas.
- (D) II e V, apenas.
- (E) III e V, apenas.

76

O Design Gráfico desempenha papel essencial na construção de identidades socioculturais, utilizando a retórica e o símbolo como meios de persuasão e representação coletiva. Mesmo quando traduzidos em descrições verbais, táteis ou sonoras, os princípios do design mantêm sua função de comunicar pertencimento, valores e referências culturais por meio da síntese simbólica.

Assinale a alternativa correta sobre o papel conceitual da retórica e da simplificação simbólica na construção de identidades coletivas e culturais em projetos de design social.

- (A) A retórica visual em projetos de design social baseia-se na reprodução literal dos símbolos culturais existentes, preservando todos os detalhes formais e textuais originais para evitar perda de identidade.
- (B) A simplificação gráfica deve eliminar qualquer valor simbólico para alcançar neutralidade estética, reduzindo a imagem a um suporte meramente informativo.
- (C) O símbolo eficaz é aquele que acumula significados contraditórios; quanto mais complexa e detalhada for a forma, maior será a sensação de autenticidade cultural.
- (D) A retórica e a identidade cultural são campos separados; cabe ao texto escrito transmitir o sentido simbólico, enquanto a forma atua apenas como elemento decorativo.
- (E) A retórica do design transforma a identidade cultural em linguagem persuasiva, e a simplificação simbólica garante clareza e força coletiva. O símbolo atua como síntese de valores, articulando cultura, pertencimento e reconhecimento comunitário.

77

O designer editorial é responsável por transformar texto e imagem em informação visualmente inteligível, unindo função e estética para orientar o leitor. Essa função exige competências técnicas e sensibilidade espacial capazes de articular legibilidade, hierarquia e impacto comunicativo.

Assinale a alternativa que melhor descreve o papel do designer editorial e as habilidades essenciais necessárias ao exercício dessa função profissional.

- (A) O designer editorial atua como revisor linguístico, ajustando o conteúdo textual e garantindo a correção gramatical dos materiais impressos; sua principal habilidade é o domínio de softwares de tradução e revisão automática.
- (B) A função principal do designer editorial é administrar prazos de impressão e negociação com gráficas; o foco recai sobre aspectos produtivos e logísticos, e não sobre as decisões formais ou estéticas de composição.
- (C) O designer editorial é responsável por padronizar margens e formatos sem interferir na estrutura do conteúdo; a hierarquia visual e o grid são definidos unicamente pelo editor de texto e não fazem parte do processo criativo.
- (D) O trabalho do designer editorial baseia-se na ilustração de textos e na criação de imagens autorais; a organização de colunas, margens e tipografia é opcional e pode ser definida livremente conforme a intuição estética do autor.
- (E) O designer editorial transforma texto e imagem brutos em linguagem visual estruturada, equilibrando legibilidade, impacto e comunicação; deve dominar tipografia, hierarquia e sistemas de grid, além de possuir consciência espacial refinada.

78

O processo de Ideação envolve o uso de técnicas criativas para ampliar o vocabulário visual e gerar múltiplas variações conceituais. No desenvolvimento de produtos, a validação com usuários reais e o teste iterativo são fundamentais para garantir soluções eficazes e compreensíveis.

Analise as afirmativas abaixo e assinale V (verdadeira) ou F (falsa).

- () A técnica *Action Verbs* utiliza verbos de ação aplicados a uma ideia básica para gerar rapidamente variações visuais, como “magnificar”, “achatar” ou “reorganizar”.
- () O *Mind Mapping* é uma técnica baseada na repetição mecânica de formas geométricas, usada para desenvolver texturas visuais, não para organizar conceitos.
- () A validação com usuários reais permite identificar falhas e aprimorar o design antes da produção, sendo parte essencial de um processo de evolução contínua.
- () O Paradoxo da Tecnologia ocorre quando a redução de funções em um produto o torna mais difícil de operar e menos compreensível para o usuário.
- () A Evolução Natural do Design tende a ser acelerada na indústria moderna, pois os ciclos de teste e feedback são priorizados em relação ao lançamento de novos modelos.

As afirmativas são, respectivamente,

- (A) F – F – V – V – F.
- (B) V – V – F – V – F.
- (C) F – V – V – F – V.
- (D) V – F – V – F – F.
- (E) V – F – V – V – F.

79

Na produção de *motion graphics* e efeitos visuais, a etapa de composição (*compositing*) é responsável por integrar diferentes elementos visuais, como imagens, vídeos, textos, efeitos e máscaras, em um plano final coeso e visualmente consistente. Os softwares de pós-produção utilizam, em geral, interfaces baseadas em camadas (*layers*) ou em nós (*nodes*), cada uma com lógicas de operação e fluxos de trabalho distintos. Atualmente, é comum encontrar fluxos híbridos, em que ambos os sistemas são combinados conforme as necessidades criativas e técnicas do projeto, ampliando as possibilidades de controle e integração visual.

Analise as afirmações a seguir:

- I. Na abordagem baseada em nós (*nodes*), como no Fusion do DaVinci Resolve, o artista constrói o fluxo visual conectando operações em sequência lógica, e o nó Merge é usado para combinar dois ou mais elementos em um mesmo resultado composto.
- II. No modelo de camadas (*layers*), como no Adobe Premiere Pro, a ordem das pistas de vídeo não influencia a imagem final exibida, pois o programa processa todas as camadas simultaneamente, de forma independente.
- III. Em softwares baseados em nós, cada nó representa uma operação isolada (como cor, máscara, blur ou fusão), o que facilita o controle detalhado da sequência de processamento da imagem.
- IV. O nó Merge no Fusion é utilizado apenas para aplicar efeitos de cor, sem permitir o empilhamento de imagens ou vídeos distintos em um mesmo plano.
- V. No Premiere Pro, a camada (pista de vídeo) posicionada mais acima na linha do tempo é exibida abaixo das camadas inferiores, invertendo a lógica hierárquica de sobreposição.

Está correto o que se afirma em

- (A) I e II apenas.
- (B) I e III apenas.
- (C) II e IV apenas.
- (D) III e V apenas.
- (E) IV e V apenas.

80

Os elementos ponto, linha e plano constituem a base perceptiva e construtiva do design bidimensional. A compreensão de suas interações é essencial para compor estruturas visuais equilibradas e expressivas. A linha, especialmente, pode representar direção, ritmo e emoção, atuando como elo entre o ponto e o plano.

Assinale a alternativa que melhor representa a natureza e a função gráfica desses três elementos fundamentais e sua importância na criação de estruturas visuais no design.

- (A) O ponto define posições fixas no espaço e, ao ser multiplicado, cria textura, enquanto a linha serve apenas para delimitar contornos, e o plano funciona como fundo neutro que não interfere na composição.
- (B) O ponto é o início de toda forma, mas isolado é inexpressivo; a linha expressa apenas trajetórias geométricas, e o plano surge como preenchimento estático sem papel comunicativo relevante.
- (C) O ponto atua como unidade mínima, a linha como fronteira de forma e o plano como campo visual contínuo; juntos criam estrutura formal, porém desprovidos de significação emocional ou expressiva.
- (D) O ponto marca presença e ritmo, a linha estabelece direção, fluxo e expressão, podendo ganhar espessura e transformar-se em plano; o plano, por sua vez, estrutura a superfície e define o equilíbrio visual do conjunto.
- (E) O ponto, a linha e o plano são categorias geométricas independentes, aplicadas separadamente conforme a função técnica, sem relação direta entre forma, ritmo e percepção visual.

Realização

