

DOMINGO DE MANHÃ

**CENTRO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL S.A. – PROCERGS
CONCURSOS PÚBLICOS 2023**

**ANC – ANALISTA EM COMPUTAÇÃO
ÊNFASE EM VISUAL/DESIGN**

INSTRUÇÕES

Leia atentamente e cumpra rigorosamente as instruções que seguem, pois elas são parte integrante das provas e das normas que regem esse certame.

1. Atente-se aos avisos contidos no quadro da sala.
2. Seus pertences deverão estar armazenados dentro de embalagem específica fornecida pelo fiscal, permanecendo em sua posse somente caneta esferográfica de ponta grossa, de material transparente, com tinta azul ou preta, lanche e água, se houver. A utilização de qualquer material não permitido em edital é expressamente proibida, acarretando a sua imediata eliminação do certame.
3. Certifique-se de que este caderno:
 - contém 60 (sessenta) questões;
 - refere-se ao cargo/função para o qual realizou a inscrição.
4. Cada questão oferece 5 (cinco) alternativas de respostas, representadas pelas letras A, B, C, D e E, sendo apenas 1 (uma) a resposta correta.
5. Será respeitado o tempo para realização da prova conforme previsto em edital, incluindo o preenchimento da grade de respostas.
6. Os três últimos candidatos deverão retirar-se da sala de prova ao mesmo tempo, devendo assinar a Ata de Prova.
7. A responsabilidade referente à interpretação dos conteúdos das questões é exclusiva do candidato.
8. No caderno de prova, você poderá rabiscar, riscar e calcular.
9. Os gabaritos preliminares da prova objetiva serão divulgados na data descrita no Cronograma de Execução desse certame.



V1_02/05/2023 12:43:42



Instrução: As questões de números 01 a 10 referem-se ao texto abaixo. Os destaques ao longo do texto estão citados nas questões.

Exteligência e o emburrecimento das pessoas

Por Fernando D'Ángelo

01 Com a internet, os smartphones e os aplicativos, estamos cada vez menos exigindo
02 raciocínio de nosso cérebro. "Hoje, buscamos na internet informações que satisfaçam nossa
03 curiosidade diversiva (aquela curiosidade mais fútil e sem profundidade) e a curiosidade
04 empática (a curiosidade de saber da vida alheia) e estamos deixando muito pouco espaço para
05 a curiosidade epistêmica (a curiosidade mais analítica, profunda, que incita questionamentos e
06 raciocínio mais profundo)." – Walter Longo, na WTW 2019.

07 Nós temos um conhecimento embarcado. A memória, a capacidade de fazer cálculos,
08 inferências e predições, de perceber o tempo e a hora, de conectarmos informações provenientes
09 de diferentes origens e gerarmos novas ideias e insights. E estamos mandando esse
10 conhecimento embarcado para fora.

11 O Google tem as respostas, então não precisamos mais decorar os nomes dos rios, ou
12 dos estados e todas as capitais brasileiras, por exemplo. O Waze nos mostra o caminho. A
13 calculadora faz cálculos. O smartphone nos avisa dos compromissos importantes e nos lembra
14 dos telefones de nossos amigos — e em muitas outras situações nos deparamos com este tipo
15 de atitude.

16 Estamos delegando a dispositivos fora de nosso cérebro funções que eram
17 prioritariamente mentais, e com isso, estamos tornando nosso cérebro preguiçoso. Estamos
18 literalmente emburrecendo e perdendo nosso poder de criatividade.

19 Um neurocientista francês chamado Michel Desmurget, diretor de pesquisa do Instituto
20 Nacional de Saúde da França, apresentou em 2020 um estudo que demonstra de forma enfática
21 como os dispositivos digitais afetam seriamente o desenvolvimento neural de crianças e jovens.

22 Estamos criando uma sociedade com mais inteligência em rede, mas com menos
23 inteligência individual. Este é o cenário atual. E considerando o avanço dos algoritmos de
24 Inteligência Artificial, muito em breve estaremos confiando a esses algoritmos a tomada de
25 decisões. E então a IA vai decidir onde trabalharemos, o que faremos, com quem casaremos, o
26 que vamos comer, etc.

27 E neste ponto, cito Yuval Harari (HSM Expo 2019): "Afim, qual será o significado da vida
28 quando todas as decisões importantes serão feitas por algoritmos?"

(Disponível em: <https://comunicacaoprodutiva.com.br/mundo/desafios-do-seculo-21/-> 12/2/21 – texto adaptado especialmente para esta prova).

QUESTÃO 01 – Relativamente às ocorrências da palavra 'a' no texto, analise as assertivas abaixo, assinalando V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- () As três ocorrências da palavra 'a' (l. 03, 04 e 05) são, do ponto de vista da classe gramatical, artigos definidos.
- () Na linha 16, a palavra 'a' é uma preposição, ali utilizada para atender à regência de termo que a antecede.
- () As duas ocorrências da palavra 'a' na linha 24 pertencem à mesma classe gramatical, introduzindo termos cuja classificação quanto à função que exercem na frase é a mesma.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 02 – Sobre o uso de sinais de pontuação no primeiro parágrafo do texto, analise as assertivas abaixo:

- I. A primeira vírgula utilizada na linha 01 separa termos coordenados.
- II. Os pares de parênteses foram usados para isolar frases intercaladas no período, com caráter explicativo.
- III. O par de aspas utilizado no parágrafo foi utilizado para marcar a transcrição de parte de texto inconcluso.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 03 – Relativamente ao terceiro parágrafo do texto, analise as assertivas abaixo:

- I. Os verbos “tem”, “mostra”, “faz” e “avisa” têm sujeitos classificados como simples.
- II. Os termos “as respostas”, “o caminho”, “cálculos” e “dos comportamentos importantes” são complementos verbais classificados como objetos diretos.
- III. “dos rios” funciona no período como adjunto adverbial de lugar.

Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas II.
- C) Apenas III.
- D) Apenas I e II.
- E) Apenas II e III.

QUESTÃO 04 – Em relação à substituição de vocábulos do primeiro parágrafo do texto, analise as assertivas abaixo:

- I. Na linha 03, “vã” poderia substituir “fútil” sem provocar alteração no sentido.
- II. “alheia” (l. 04) seria, correta e adequadamente, substituída por “alheada” sem causar incorreção ao período.
- III. Na linha 05, ao se usar “impele” em lugar de “incita” nenhuma alteração ocorreria na frase.

Quais estão corretas?

- A) Apenas I.
- B) Apenas II.
- C) Apenas III.
- D) Apenas I e II.
- E) Apenas II e III.

QUESTÃO 05 – Caso no período: “*Estamos delegando a dispositivos fora de nosso cérebro funções que eram prioritariamente mentais, e com isso, estamos tornando nosso cérebro preguiçoso. Estamos literalmente emburrecendo e perdendo nosso poder de criatividade*”. (l. 16-18) os verbos auxiliares fossem flexionados na primeira pessoa do singular do mesmo tempo e modo verbais que têm no período, assumiriam, respectivamente, as formas:

- A) Estou – estou – estou.
- B) Delegarei – tornarei – emburrecerei e perderei.
- C) Estive – estive – estive.
- D) Delego – torno – emburreço e perco.
- E) Estarei – estarei – estarei.

QUESTÃO 06 – Dentre as frases abaixo, retiradas do texto, assinale aquela que NÃO pode ser convertida para a voz passiva.

- A) Nós temos um conhecimento embarcado.
- B) Os dispositivos digitais afetam seriamente o desenvolvimento neural de crianças e jovens.
- C) O Waze nos mostra o caminho.
- D) A calculadora faz cálculos.
- E) Este é o cenário atual.

QUESTÃO 07 – Na linha 20, a palavra “que” classifica-se como:

- A) Conjunção integrante.
- B) Pronome relativo.
- C) Conjunção coordenativa.
- D) Pronome interrogativo.
- E) Partícula de realce.

QUESTÃO 08 – Analise o trecho abaixo e assinale a alternativa que contém a justificativa correta para o uso do acento gráfico.

“Nós temos um conhecimento embarcado. A memória, a capacidade de fazer cálculos, inferências e predições, de perceber o tempo e a hora, de conectarmos informações provenientes de diferentes origens e gerarmos novas ideias e insights. E estamos mandando esse conhecimento embarcado para fora”.

- A) A palavra “nós” é acentuada por ser monossílabo átono.
- B) A palavra “memória” recebe acento gráfico por ter três sílabas e terminar em ditongo decrescente.
- C) A palavra “inferências” é acentuada por estar flexionada no plural.
- D) A palavra “cálculos” é acentuada por ser proparoxítona.
- E) A palavra “ideias” deveria ser acentuada em virtude do último acordo ortográfico vigente.

QUESTÃO 09 – Todos os itens abaixo estão relacionados à abordagem do tema do texto, EXCETO:

- A) Uso de aplicativos.
- B) Inteligência Artificial.
- C) Dispositivos Digitais.
- D) Conhecimentos mediúnicos.
- E) Tomada de decisões.

QUESTÃO 10 – Conforme o texto, avalie as assertivas que seguem:

- I. A inteligência individual está retrocedendo; entretanto, as decisões pessoais, individuais e inerentes a cada ser humano ainda estão preservadas e deverão continuar assim por muito tempo.
- II. O conhecimento dito embarcado refere-se a tudo aquilo que é adquirido pelo homem durante os momentos que viaja, tudo aquilo que é adquirido como informação que recebe de outros não dissemina – ou seja, retém e não socializa nem relacionada com outras já retidas.
- III. A cada dia mais o uso da inteligência humana tem se alimentado de estratégias tecnológicas que lhe permitem ser autônomo e criativo em suas decisões, as quais se baseiam em sua capacidade analítica, baseada em funções exclusivamente reflexivas.

Quais estão INCORRETAS?

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

LEGISLAÇÃO

QUESTÃO 11 – De acordo com a Constituição Federal vigente, a instituição permanente, essencial à função jurisdicional do Estado, incumbindo-lhe a defesa da ordem jurídica, do regime democrático e dos interesses sociais e individuais indisponíveis denomina-se:

- A) Ministério Público.
- B) Senado Federal.
- C) Congresso Nacional.
- D) Conselho Nacional de Justiça.
- E) Advocacia-Geral da União.

QUESTÃO 12 – Segundo o Art. 7º da Constituição Federal vigente, estão entre os direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social, EXCETO:

- A) Seguro-desemprego, em caso de desemprego involuntário.
- B) Décimo terceiro salário com base na remuneração integral ou no valor da aposentadoria.
- C) Gozo de férias anuais remuneradas com dois terços a mais do que o salário normal.
- D) Licença à gestante, sem prejuízo do emprego e do salário, com a duração de cento e vinte dias.
- E) Participação nos lucros ou resultados desvinculada da remuneração e, excepcionalmente, participação na gestão da empresa, conforme definido em lei.

QUESTÃO 13 – Com base nas disposições da Lei Maria da Penha, analise as assertivas abaixo:

- I. São formas de violência doméstica e familiar contra a mulher, entre outras: física, psicológica, sexual, patrimonial e moral.
- II. No atendimento à mulher em situação de violência doméstica e familiar, a autoridade policial deverá, entre outras providências, garantir proteção policial, quando necessário, comunicando de imediato ao Conselho Tutelar.
- III. É direito da mulher em situação de violência doméstica e familiar o atendimento policial e pericial especializado, ininterrupto e prestado por servidores – preferencialmente do sexo feminino – previamente capacitados.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 14 – Segundo as definições da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), o dado pessoal sobre origem racial ou étnica, convicção religiosa, opinião política, filiação a sindicato ou à organização de caráter religioso, filosófico ou político, referente à saúde ou à vida sexual, genético ou biométrico, quando vinculado a uma pessoa natural, denomina-se:

- A) Dado pessoal sensível.
- B) Dado anonimizado.
- C) Banco de dados.
- D) Dado.
- E) Dado pessoal.

QUESTÃO 15 – A Lei de Improbidade Administrativa estabelece que constitui ato de improbidade administrativa que importa em enriquecimento ilícito auferir, mediante determinadas práticas de atos dolosos, qualquer tipo de vantagem patrimonial indevida em razão do exercício de cargo, de mandato, de função, de emprego ou de atividade nas entidades referidas na mencionada Lei, e especialmente, EXCETO:

- A) Receber vantagem econômica de qualquer natureza, direta ou indireta, para tolerar a exploração ou a prática de jogos de azar, de lenocínio, de narcotráfico, de contrabando, de usura ou de qualquer outra atividade ilícita, ou aceitar promessa de tal vantagem.
- B) Deixar de prestar contas quando esteja obrigado a fazê-lo, desde que disponha das condições para isso, com vistas a ocultar irregularidades.
- C) Incorporar, por qualquer forma, ao seu patrimônio, bens, rendas, verbas ou valores integrantes do acervo patrimonial das entidades mencionadas no Art. 1º da referida lei.
- D) Aceitar emprego, comissão ou exercer atividade de consultoria ou assessoramento para pessoa física ou jurídica que tenha interesse suscetível de ser atingido ou amparado por ação ou omissão decorrente das atribuições do agente público, durante a atividade.
- E) Utilizar, em obra ou serviço particular, qualquer bem móvel, de propriedade ou à disposição de qualquer das entidades referidas no Art. 1º da referida lei, bem como o trabalho de servidores, de empregados ou de terceiros contratados por essas entidades.

QUESTÃO 16 – Com base nas definições da Lei de Acesso à Informação, analise as assertivas abaixo, assinalando C, se corretas, ou I, se incorretas.

- () Documento: unidade de registro de informações, qualquer que seja o suporte ou formato.
- () Informação sigilosa: aquela relacionada à pessoa natural identificada ou identificável.
- () Integridade: qualidade da informação não modificada, inclusive quanto à origem, trânsito e destino.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

- A) I – C – I.
- B) I – I – C.
- C) C – C – I.
- D) C – I – C.
- E) C – C – C.

QUESTÃO 17 – A LGPD estabelece que os agentes de tratamento de dados, em razão das infrações cometidas às normas previstas na referida Lei, ficam sujeitos às determinadas sanções administrativas aplicáveis pela autoridade nacional. Segundo as disposições do Art. 52 da referida lei, entre as sanções administrativas aplicáveis pela autoridade nacional está a multa simples, de até 2% (dois por cento) do faturamento da pessoa jurídica de direito privado, grupo ou conglomerado no Brasil no seu último exercício, excluídos os tributos, limitada, no total, a _____ por infração.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

- A) R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais)
- B) R\$ 20.000.000,00 (vinte milhões de reais)
- C) R\$ 30.000.000,00 (trinta milhões de reais)
- D) R\$ 40.000.000,00 (quarenta milhões de reais)
- E) R\$ 50.000.000,00 (cinquenta milhões de reais)

QUESTÃO 18 – Segundo o Art. 10 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), os hospitais e demais estabelecimentos de atenção à saúde de gestantes, públicos e particulares, são obrigados, entre outras obrigações, a:

- I. Manter registro das atividades desenvolvidas, através de prontuários individuais, pelo prazo de trinta anos.
- II. Identificar o recém-nascido mediante o registro de sua impressão plantar e digital e da impressão digital da mãe, sem prejuízo de outras formas normatizadas pela autoridade administrativa competente.
- III. Fornecer declaração de nascimento em que constem necessariamente as intercorrências do parto e do desenvolvimento do neonato.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 19 – De acordo com as disposições do Art. 3º do Estatuto do Idoso, entre as pessoas idosas, é assegurada prioridade especial aos maiores de _____ anos, atendendo-se suas necessidades sempre preferencialmente em relação às demais pessoas idosas.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

- A) 63 (sessenta e três)
- B) 65 (sessenta e cinco)
- C) 70 (setenta)
- D) 75 (setenta e cinco)
- E) 80 (oitenta)

QUESTÃO 20 – Com base nas definições do Estatuto Nacional de Igualdade Racial, analise as assertivas abaixo:

- I. Ações afirmativas: programas e medidas especiais adotados pelo Estado e pela iniciativa privada para a correção das desigualdades raciais e para a promoção da igualdade de oportunidades.
- II. Discriminação racial ou étnico-racial: toda distinção, exclusão, restrição ou preferência baseada em raça, cor, descendência ou origem nacional ou étnica que tenha por objeto anular ou restringir o reconhecimento, gozo ou exercício, em igualdade de condições, de direitos humanos e liberdades fundamentais nos campos político, econômico, social, cultural ou em qualquer outro campo da vida pública ou privada.
- III. Desigualdade de gênero e raça: toda situação injustificada de diferenciação de acesso e fruição de bens, serviços e oportunidades, nas esferas pública e privada, em virtude de raça, cor, descendência ou origem nacional ou étnica.

Quais estão corretas?

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

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

QUESTÃO 21 – O ponto, a linha e o plano compõem os alicerces do design. Partindo desses elementos, os designers criam imagens, ícones, texturas, padrões, diagramas, animações e sistemas tipográficos. Com base nessa afirmação, é correto afirmar que:

- A) A tipografia compreende letras individuais (pontos) que não compõem linhas e manchas de texto.
- B) Os diagramas constroem relações entre elementos que utilizam pontos, linhas e planos para mapear e conectar dados.
- C) No século XXI foi quando os processos de impressão deram início ao uso de pontos e linhas para representar luz, sombra e volume.
- D) O ponto indica uma posição no espaço. Uma série de pontos formam uma linha, que são a conexão de dois pontos. Geometricamente, apresentam largura e não comprimento.
- E) O plano é uma superfície contínua que se estende em altura e largura. Um plano é um trajeto de uma linha estática, sólida e que segue continuamente na mesma direção.

QUESTÃO 22 – RGB é o sistema aditivo usado para desenvolver projeto da tela. Porcentagens diferentes de luz vermelha, verde e azul combinam-se para gerar as cores do espectro. A partir dessa definição, é INCORRETO afirmar que:

- A) O branco surge quando as três cores estão com força máxima e o preto quando nenhuma luz (e, portanto, nenhuma cor) é emitida.
- B) Qualquer cor pode ser descrita tanto pelo CMYK como pelo RGB.
- C) C, M e Y juntas produzem o preto, por isso o K (de black) foi inserido na nomenclatura CMYK.
- D) Cada modelo cromático utiliza-se de números para exprimir informações cromáticas uniformemente por mídias variadas.
- E) Diferentes monitores, papéis e condições de impressão afetam a aparência final da cor, assim como a luz no ambiente onde ela é vista.

QUESTÃO 23 – O briefing é o momento em que as informações básicas sobre o projeto devem ser reunidas. É essencial conhecer e entender o projeto e estar equipado com todas as informações relevantes necessárias e realizar o alinhamento dos fatos e informações corretamente desde o início. Sabendo disso, assinale a alternativa que NÃO apresenta um tópico essencial para o desenvolvimento de um briefing bem elaborado.

- A) Natureza do projeto e contexto.
- B) Análise psicológica e comportamental.
- C) Público-alvo.
- D) Objetivos do negócio.
- E) Prazos e orçamentos.

QUESTÃO 24 – Entende-se por Identidade Visual todo o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, ideia, produto ou serviço. Tais elementos devem informar, substancialmente, à primeira vista e estabelecer com quem os vê um nível de comunicação. Dessa forma, assinale a alternativa INCORRETA.

- A) É fundamental para o sucesso das marcas apresentar identidades visuais consistentes, que propiciem seu efeito pregnante e cumulativo ao longo do tempo.
- B) Quando uma empresa apresenta uma mesma imagem em seus impressos, uniformes, veículos, etc., essa empresa possui uma identidade visual, que, nesses casos, pode também ser chamada de Identidade Corporativa.
- C) Os elementos institucionais básicos que compõem uma identidade visual são: logotipo, símbolo, paleta cromática e alfabeto padrão.
- D) Identidades visuais podem ser utilizadas nos mais diversos materiais gráficos, desde que sejam mídia impressa, devido seu alto grau de fidelidade das cores.
- E) Há casos em que são usadas várias versões de uma identidade visual de forma a representar divisões de uma mesma empresa ou segmentos de seus produtos ou serviços.

QUESTÃO 25 – Existem dois tipos básicos de imagem: bitmap (ou fotográfico) e vetorial (ou a traço). Ambos têm pontos fortes e fracos específicos que os tornam mais adequados a diferentes propósitos. Em relação às características de cada um, assinale a alternativa correta.

- A) Bitmaps, também conhecidas como imagens rasterizadas, são compostas por pontos de retícula de frequência ampliada.
- B) Imagens vetoriais são escalonáveis, ou seja, não dependem de resolução, podendo ser ampliadas sem comprometer sua qualidade de imagem.
- C) O formato bitmap é melhor para reprodução de imagens tonais detalhadas e apresentam resolução fixa, em que a qualidade é sempre mantida independentemente da escala da imagem.
- D) O valor da resolução de uma imagem se refere a quanta informação ela contém, e, portanto, ao nível de detalhamento. Quanto maior sua resolução, menos dados a imagem contém.
- E) A pixelização de uma imagem ocorre quando a resolução dela é alta demais para a impressão e consegue-se ver o detalhamento de cada pixel que compõe a imagem bitmap.

QUESTÃO 26 – As informações cromáticas em uma imagem podem ser controladas e alteradas de diversos modos. O ajuste desses controles não muda a estrutura material, mas apenas a cor dos elementos. As informações podem ser ajustadas com o objetivo de corrigir defeitos, obter colorações mais realistas ou reproduzir efeitos gráficos, chamados Controle de Imagem. Assinale a alternativa que NÃO é um Controle de Imagem:

- A) Saturação.
- B) Matiz.
- C) Contraste.
- D) Canal.
- E) Brilho.

QUESTÃO 27 – Em relação à linguagem e terminologia usadas na interpretação de imagens, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- () Ícones representam visualmente o item que descrevem.
- () Símile é uma figura de linguagem que envolve a comparação de um objeto com outro de categoria diferente, por exemplo, "branco como a neve".
- () A semiótica (o estudo dos significados) e a linguística (o estudo da linguagem) oferecem explicações sobre como interpretamos as imagens.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 28 – Persona é a representação fictícia do cliente ideal de um negócio. A partir dessa afirmação, assinale a alternativa correta em relação à fonte de dados para a criação de uma persona.

- A) As características da persona são baseadas exclusivamente nas visões de mundo e valores dos idealizadores do projeto.
- B) É baseada em dados reais sobre comportamento e características demográficas dos clientes, assim como histórias pessoais, motivações, objetivos, desafios e preocupações.
- C) Não é necessário levar em conta informações como: o que o cliente faz, como ele pensa e o que ele sente.
- D) Técnica que descreve personalidades bem definidas, que são resultados de pesquisas com pessoas idealizadas.
- E) Usa-se em conjunto o Mapa de Empatia, para excluir qualquer tipo de variável que não se queira apresentar como característica da persona.

QUESTÃO 29 – Layout e composição são elementos considerados as bases do design por conta da ordem e do sentido que eles dão aos seus projetos. Geralmente associados a textos, na realidade, o layout e a composição podem ser aplicados a outros formatos, desde web design ou catálogos impressos. A partir dessa informação, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas, no que se refere às características dos elementos compositivos de uma peça gráfica.

- () Proximidade: elementos pertencentes a um mesmo grupo. Cria uma estrutura de similaridade. Está relacionada ao uso do espaço visual; a relação entre o conteúdo exposto, agrupando ou separando os diferentes elementos que compõem o seu projeto.
- () Contraste: organiza o conteúdo pelo seu tamanho. Um elemento pode parecer maior ou menor dependendo do tamanho, da localização e da cor dos elementos ao redor dele.
- () Repetição: reforça um elemento ou estilo importante na composição. Ele pode ser usado em títulos, subtítulos etc., pois além de oferecer uma unidade estética ao projeto, permite que os espectadores se familiarizem com o que está sendo apresentado.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 30 – A tipografia no design compreende a utilização de tipos em meios impressos ou digitais, seja na criação ou composição de um texto. Elemento primordial no processo de comunicação verbal e imagética, a tipografia é ferramenta do designer e, com isso, garante a estruturação do layout de determinado trabalho. Nesse sentido, analise as assertivas abaixo:

- I. Legibilidade refere-se à propriedade dos caracteres ou símbolos gráficos de forma independente se distinguirem uns dos outros através de sua forma. Diz respeito a cada letra em particular e suas características.
- II. Leitibilidade refere-se ao aspecto geral de como o Tipo de letra é composto numa coluna de texto, e tem em conta fatores como o corpo, a entrelinha, a largura da linha, etc.
- III. Visibilidade é a qualidade que um símbolo ou caractere possui em se apresentar visivelmente, tornando possível, na leitura, a distinção entre figura e fundo.
- IV. As fontes podem ser classificadas em serifadas e não serifadas, sendo as primeiras aquelas que apresentam prolongamento no fim de suas hastes. As tipografias sem serifa são retas e sem prolongamento.

Quais apresentam atributos tipográficos?

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

QUESTÃO 31 – No Adobe Illustrator, há uma ferramenta que permite combinar vários objetos usando modos de interação. Quando você usa esse efeito, não é possível editar as interações entre objetos. Sendo assim, assinale a alternativa que apresenta corretamente essa ferramenta.

- A) Solda.
- B) Tesoura.
- C) Pathfinder.
- D) Hifenização.
- E) Nenhuma das alternativas acima.

QUESTÃO 32 – O processo de *Design Thinking* (DT) envolve experimentação contínua: esboçar, criar protótipos, testar e experimentar conceitos e ideias. Assinale a alternativa correta relacionada a essa abordagem.

- A) O DT é uma abordagem metodológica para solucionar problemas de forma tradicional, relacionados ao desenvolvimento de produtos físicos.
- B) Apesar de muito abrangente e conhecido, para que se tenha êxito no processo de DT, apenas designers devem utilizar esse tipo de abordagem.
- C) Na etapa de Prototipação, a equipe deve escolher quais ideias da etapa anterior têm maiores chances de darem certo. Criar protótipos de produtos e serviços é uma forma de reduzir falhas, além de gerar economia para a empresa.
- D) O DT é frequentemente citado como o pensamento “fora da caixa”, pois o profissional não tem nenhum tipo de contato com o público-alvo. As pesquisas para coleta de dados são todas realizadas de forma inovadora e online.
- E) As fases precisam seguir rigorosamente a ordem específica, de forma linear e sem retrocessos, a fim de promover um processo de cocriação com o usuário, contribuindo para a entrega de um projeto inovador.

QUESTÃO 33 – A composição de um design é construída com tipos e imagens, que, essencialmente, resultam em formas em uma página. O grid fornece uma estrutura para todos os elementos do design de uma página. Embora a maioria das pessoas hoje visualize conteúdos em formato eletrônico ou via web, os princípios estruturais por trás do design de uma página impressa ainda se aplicam, uma vez que o modo como lemos uma página e extraímos informações dela permanece o mesmo. Dessa forma, assinale a alternativa INCORRETA.

- A) A função básica do grid é organizar as informações de uma página.
- B) A página é composta de várias partes distintas, e cada seção tem uma finalidade e uma função importantes no design como um todo, o que se descreve como sendo a Anatomia da Página.
- C) Módulos são caixas ou unidades discretas dentro de um sistema de grid usadas para conter e agrupar determinados elementos de texto e imagem.
- D) As ideias e os conceitos por trás dos grids simétrico, assimétrico e de módulos podem ser combinados com a utilização de um Grid Duplo.
- E) Em uma composição, o texto pode ser alinhado horizontalmente, à esquerda e à direita, justificado, irregular ou centralizado.

QUESTÃO 34 – Construir um protótipo é uma das formas mais rápidas, e com menor custo, para validar uma ideia, um conceito ou uma funcionalidade de um produto digital. Assim, é possível interagir, avaliar, alterar e aprovar as principais características de uma interface antes do desenvolvimento. Nesse sentido, analise as assertivas abaixo em relação à prototipagem de produtos digitais.

- I. No caso da criação de produtos ou serviços digitais, as ferramentas de wireframe e as ferramentas UX são altamente recomendadas por permitirem avançar com o desenho e a usabilidade do protótipo.
- II. Se antes havia muitas restrições sobre como fazer um protótipo, hoje a trajetória de inovação está mais acessível para qualquer empreendedor que esteja disposto a lançar um produto exclusivo.
- III. Plataformas de desenvolvimento low-code e softwares design de apps podem ser usados para desenhar protótipos mais simples, sem necessidade de programação mais complexa.
- IV. O protótipo pode ser parcial (normalmente utilizado para vender uma ideia, ou fazer prova de conceito), ou com um fluxo completo (utilizado para testes com usuários ou testes de lógica), e não necessariamente precisa ter um refinamento visual inicialmente.

Quais estão corretas?

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

Execução: Fundatec

QUESTÃO 35 – O processo de criação do protótipo de um produto digital difere do de um produto físico tanto na fase de modelagem como, obviamente, na produção. Para um modelo digital, essas duas fases se mesclam, virando uma só. O quanto um protótipo se parecerá com a versão final de uma aplicação é o que chamamos de “fidelidade”. Analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas, no que se refere às classificações que definem a fidelidade de um protótipo.

- () São quatro as dimensões que definem a fidelidade de um protótipo: detalhamento, grau de funcionalidade, similaridade de interação e refinamento estético.
- () Características de um protótipo de alta fidelidade: foco em aspectos visuais e funcionais da interface, permite navegação e interação similares à versão final do produto, são desenvolvidos com o auxílio de softwares para criação de interfaces, como o Sketch, Figma ou Adobe XD.
- () Um protótipo de baixa fidelidade é bastante utilizado em fases iniciais e exploratórias de um projeto. Devem se aproximar ao máximo dos aspectos visuais e funcionais do produto final, incluindo o conteúdo, fluxo de navegação e interações.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 36 – A acessibilidade no espaço digital consiste em tornar disponível ao usuário toda a informação de acesso livre para todos, de forma a que possa aceder a ela com autonomia, independentemente de suas características orgânicas, sem prejuízos quanto ao conteúdo da informação. Isso posto, analise as assertivas abaixo referentes à acessibilidade:

- I. A acessibilidade é obtida combinando-se a apresentação da informação de formas múltiplas com o uso de ajudas técnicas (tais como sistemas de leitura de tela, sistemas de reconhecimento da fala, simuladores de teclado etc.) que maximizam as habilidades dos usuários com limitações associadas a deficiências orgânicas.
- II. A utilização dos recursos multimídias propicia a acessibilidade em conteúdos digitais. A multimídia deve ser usada como recurso didático e de redundância, cuidando-se sempre, porém, para evitar que o usuário esteja exposto a sobrecargas sensoriais.
- III. Deve-se observar que a acessibilidade de um produto consiste em considerar a igualdade de seus usuários e as características gerais e comuns da interação de todas essas pessoas com o produto.
- IV. A usabilidade e a acessibilidade são características que agregam qualidade a um produto. A usabilidade visa a satisfazer um público específico, o que permite que se trabalhe com as peculiaridades adequadas a esse público-alvo, e a acessibilidade permitirá que a base de usuários projetada seja alcançada em sua máxima extensão e que os usuários que se deseja conquistar com o produto tenham êxito em iniciativas de acesso ao conteúdo digital em uso.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 37 – A Experiência do Usuário (*User eXperience – UX*) é uma consequência de uso que envolve estados de comportamento interno do usuário, como necessidades individuais de informação, motivação, estado emocional, cognição, dentre outros que atuam relacionados com as características de um sistema, como a sua complexibilidade, a sua funcionalidade, a sua usabilidade e o contexto de interação (por exemplo, uma organização, rede social, etc.). Com base nessa definição, assinale a alternativa correta relacionada à UX e à usabilidade.

- A) Aspecto temporal: a experiência do usuário existe apenas no momento do uso, já a usabilidade contempla o antes, o durante e o depois.
- B) O fator Interação é irrelevante na experiência do usuário, pois não desperta nenhuma emoção por parte do usuário, sendo apenas comandos feitos de forma automática.
- C) As preferências do usuário e a percepção da sua experiência não são relevantes para a aceitação de um produto ou serviço envolvendo os aspectos afetivos e de cognição.
- D) Os métodos de avaliação para UX devem examinar o produto ou serviço apenas após o seu uso.
- E) A usabilidade se concentra nas coisas no nível da superfície, enquanto o UX foca em saber se uma página individual ou parte do conteúdo atenderá às necessidades de um usuário. Diz respeito a como a pessoa se sente ao navegar pelo seu site, blog, aplicativo ou qualquer outro canal online.

QUESTÃO 38 – Um Design Sprint é um formato de projeto que ajuda empresas a validar e solucionar desafios através de prototipagem e teste de ideias com consumidores. De forma extremamente acelerada, os times geram dados que os ajudam a entender se as soluções são desejáveis e se resolvem algum problema de alguém. A partir dessa informação, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas, no que se refere ao processo de execução do Design Sprint.

- () Processo e metodologia: um Design Sprint é um formato de projeto acelerado e desafiador. O time deve tomar decisões rápidas diariamente e há pouco espaço para mudanças ou hesitações. É importante ter um facilitador habilidoso que não só entende a metodologia, mas que também pode afastar a equipe de decisões que possam comprometer o projeto.
- () Execução: a execução de um Design Sprint é em geral simples. Leva-se meses para construir um protótipo e coletar dados e, com isso, o projeto exige bastante do time e do facilitador, especialmente quando se trata de empresas de maior porte.
- () Ideias óbvias: ir além das ideias óbvias que estão na superfície, para aprofundar em detalhes o problema, é essencial. Para criar soluções inovadoras, é importante lembrar que, quando as coisas começarem a ficar difíceis, não devemos desistir.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 39 – A usabilidade tem papel fundamental no design de interface. Dessa forma, heurísticas de usabilidade apontam para diretrizes gerais que tornam as interfaces acessíveis, favorecedoras de interação e agradáveis aos usuários Web em geral. Sendo assim, assinale a alternativa que NÃO representa uma heurística.

- A) Visibilidade do *status* do sistema.
- B) Consistência e padrões.
- C) Projeto minimalista e estético.
- D) Compatibilidade entre o sistema e o mundo virtual.
- E) Ajuda e documentação.

QUESTÃO 40 – Sabe-se que a interface humano-computador é o elemento de ligação entre os seres humanos, que pensam por meio de palavras, conceitos, imagens, sons e associações, e o computador, que “pensa” por meio de minúsculos pulsos de eletricidade, representando um estado ligado (0) ou desligado (1). Com base nessas informações, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- () Com a proliferação das tecnologias colaborativas, tem-se a Interface Coletiva, direcionada à formação e à manutenção de comunidades formadas por indivíduos ou grupos.
- () Interfaces Textuais são aquelas em que as entradas do usuário são digitadas via teclado.
- () A interface baseada em ícones e metáforas visuais, cuja interação homem-máquina se dá a partir de cliques no mouse ou dispositivos afins, chama-se de Interface Gráfica.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 41 – A fundação de um sistema interativo de sucesso é uma estrutura claramente articulada. É importante definir o que a organização e os desenvolvedores esperam do sistema, bem como o que os usuários também esperam. A metodologia de Garret aborda justamente como estruturar e organizar a informação de modo a tornar o uso do produto simples e fácil para o usuário. Portanto, sobre a Metodologia de Garret, é INCORRETO afirmar que:

- A) O escopo consiste em traduzir os objetivos definidos na estratégia em termos de conteúdo e funcionalidades que o sistema deve conter.
- B) A metodologia de Garrett envolve outras áreas do design, sendo definida em cinco planos: 1. Estratégia; 2. Escopo; 3. Estrutura; 4. Esqueleto; 5. Superfície.
- C) No plano esqueleto, serão organizadas as informações em níveis e subníveis. Também é necessário definir o estilo de interação predominante. Definição dos componentes da arquitetura da informação e os pontos de interação referente às opções de contato com as funcionalidades do sistema e como ele se comportará.
- D) Após a definição do conteúdo e das funcionalidades, é importante organizar a informação em níveis e subníveis.
- E) Plano de superfície consiste na organização dos componentes em cada página, determinamos como cada elemento será representado visualmente. São utilizadas cores, tipografia, imagens para representar as informações e para realçar a hierarquia entre os elementos.

QUESTÃO 42 – O Adobe XD fornece links para kits de interface para Apple iOS, Google Material, Microsoft Windows e wireframes. Esses kits de interface contêm elementos gráficos nativos do sistema operacional. Por exemplo, se você está criando um aplicativo para iOS, pode começar imediatamente com as telas disponíveis no kit de Apple iOS. O XD também fornece acesso a kits inspiradores, como o Designer Marketplace ou os Dashboard UI kits. O XD oferece vários kits de interface que os designers podem usar como ponto de partida para seus produtos de design. Assinale a alternativa que demonstre corretamente o caminho para acessar os kits de interface.

- A) Arquivo > Novo kit de interface.
- B) Plug-ins > Desenvolvimento > Obter kits de interface.
- C) Editar > Preferências > Adicionar kits de interface.
- D) Arquivo > Obter kits de interface.
- E) Plug-ins > Desenvolvimento > Adicionar kits de interface.

QUESTÃO 43 – Os recursos de voz no Adobe XD permitem que você leve os usuários além da tela, para ativar comandos de voz no modo de visualização do Adobe XD quando visualizar um protótipo em um desktop, notebook, aplicativo Adobe XD para dispositivos móveis (iOS/Android) ou em um navegador móvel em smartphones. Com base nessas informações, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- () Quando visualizar um protótipo em um desktop ou notebook, deve-se segurar as teclas Shift + Alt.
- () Quando visualizar um protótipo em um aplicativo Adobe XD para dispositivos móveis (iOS/Android), deve-se usar um gesto de pressionar em qualquer lugar da tela; colocar o dedo na tela (sem movê-lo) e usar o comando de voz antes de levantar o dedo.
- () Quando visualizar um protótipo em um navegador móvel em smartphones, deve-se segurar o ícone de microfone localizado no canto inferior esquerdo da tela.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 44 – Sobre o tipo de alinhamento de texto no Adobe Photoshop, no painel Parágrafo ou na barra de opções, ao clicar em uma opção de alinhamento, as opções para texto horizontais e verticais são, EXCETO:

- A) Alinhar texto horizontal à esquerda: alinha o texto à esquerda, deixando a aresta direita do parágrafo irregular.
- B) Centralizar texto horizontal: alinha o texto ao centro, deixando ambas as arestas do parágrafo irregulares.
- C) Alinhar texto vertical por cima: alinha o texto acima, deixando a aresta inferior do parágrafo irregular.
- D) Centralizar texto vertical: alinha o texto ao centro, deixando as arestas superior e inferior do parágrafo regulares.
- E) Alinhar texto vertical por baixo: alinha o texto abaixo, deixando a aresta superior do parágrafo irregular.

QUESTÃO 45 – Sobre dimensionamento do tamanho de impressão de uma imagem no Adobe Photoshop, Escolha Arquivo > Imprimir, e expanda as configurações de Tamanho e Posição à direita. Com base nessas informações, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas, sobre os procedimentos a serem seguidos.

- () Para redimensionar a imagem numericamente, marque a seleção de Ajustar à Mídia e, em seguida, insira valores para Altura e Largura.
- () Para realizar a escala desejada, arraste a caixa delimitadora em volta da imagem na área de visualização.
- () Para ajustar a imagem na área imprimível do papel selecionado, clique em Ajustar-se à Mídia.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 46 – Sobre as Propriedades de salvamento de arquivo no Adobe Photoshop, é possível definir várias opções de gravação de arquivos na caixa de diálogo 'Salvar como' e 'Salvar uma cópia'. As opções disponíveis dependem do tipo de arquivo que está sendo salvo e do formato de arquivo selecionado. Nesse sentido, assinale a alternativa correta.

- A) Canais Alfa: salva informações sobre canais alfa junto com a imagem. Se essa opção for desativada, os canais alfa não serão removidos da imagem salva.
- B) Camadas: preserva algumas camadas da imagem. Se essa opção estiver ativada ou disponível, todas as camadas visíveis serão achatadas ou mescladas (dependendo do formato).
- C) Cores Spot: salva informações sobre canais de spot junto com a imagem. Se essa opção for ativada, as cores spot serão removidas da imagem salva.
- D) Utilizar Configuração de Prova, Perfil ICC (Windows) ou Incorporar Perfil de Cores (Mac OS): cria um documento com gerenciamento de cores.
- E) Observações: salva dados de miniatura referentes ao arquivo.

QUESTÃO 47 – A tipografia abrange todos os aspectos visuais das palavras em um texto, desde a criação de fontes, estilos, composições, formatos, tamanhos, etc. As palavras são a base da comunicação, e por isso devemos prestar atenção às características que aplicamos a elas nos textos de um design, para que não fiquem ilegíveis e não comprometam a estética do projeto. Errar na tipografia é fatal para o seu trabalho, sendo ela um elemento crucial para que você tenha sucesso em seus projetos. Além disso, a escolha da tipografia diz muito sobre a marca. Com base nessas informações, existem algumas regras que devem ser seguidas de maneira precisa. São elas:

- I. Hierarquia visual.
- II. Espaçamento.
- III. Legibilidade.
- IV. Tipo de fonte.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 48 – É um recurso do Adobe Illustrator que permite converter imagens bitmaps (JPEG, PNG, PSD, etc.) em vetores. Ao utilizar esse recurso, é possível converter a imagem de um desenho feito à mão no papel em uma arte digital vetorizada. Com base nessas informações, assinale a alternativa que apresenta corretamente esse recurso.

- A) Rasterização.
- B) Transformação livre.
- C) Máscara de recorte.
- D) Pathfinder.
- E) Traçado da imagem.

QUESTÃO 49 – Qual software da Adobe é o mais indicado para criar e publicar livros, revistas digitais, ebooks, pôsteres e PDFs interativos?

- A) Adobe Illustrator.
- B) Adobe XD.
- C) Adobe Premiere.
- D) Adobe Indesign.
- E) Adobe Bridge.

QUESTÃO 50 – Sobre a ferramenta malha, que pertence ao conjunto de ferramentas de pintura do Adobe Illustrator, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- Permite criar áreas, dentro da ilustração, que podem ser exportadas como imagens individuais.
- É possível mesclar cores na superfície de objetos para acrescentar profundidade e transição de cores.
- É possível desenhar livremente formas preenchidas que podem ser mescladas com outras formas da mesma cor.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 51 – Um wireframe é um diagrama visual que esboça a estrutura de uma tela de um site ou de aplicativo. Às vezes conhecido como protótipo de tela ou app, o wireframe demonstra como os elementos se relacionam entre si e como são estruturados. O Wireframing, ou seja, o ato de criar wireframes, é um processo que busca criar uma visão geral de uma tela. Designers de User Experience (UX) geralmente o utilizam para mapear o design e o layout de seu trabalho sem entrar em muitos detalhes. É a primeira etapa do processo de design antes de entrar em mais detalhes sobre cores, fontes, imagens etc. Nesse sentido, analise as assertivas abaixo:

- I. Um wireframe de app geralmente tem características interativas, tornando-o uma ótima maneira de visualizar como os usuários irão interagir com o aplicativo em si. Como um wireframe para UX, os designers analisam os elementos-chave a partir da perspectiva do usuário.
- II. Um wireframe de site organiza os elementos visuais em cada página de um website. Ele adiciona mais detalhes que uma wireframe de alta fidelidade, atuando como mais um protótipo para o design final. Dá aos designers a chance de ver exatamente como será a interface do usuário e como os usuários irão interagir com ela.
- III. Wireframes de baixa fidelidade são comuns na criação de aplicativos. Eles permitem que os desenvolvedores de aplicativos e web designers esbocem rapidamente seus projetos de wireframes, ajudando-os a visualizar como as coisas funcionam a partir de uma perspectiva mais geral do fluxo.
- IV. Um wireframe de alta fidelidade é uma representação visual completa de um framework. Ela tem mais detalhes técnicos e normalmente é clicável e responsiva às ações do usuário. Isto dá aos designers uma ideia de como o projeto final funcionará para usuários reais, tornando-o útil para testes do usuário.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 52 – Uma folha de estilo externa é ideal quando o estilo é aplicado a muitas páginas. Com base nessas informações, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- O arquivo deve conter tags HTML.
- O arquivo de folha de estilo deve ser salvo com a extensão .xml
- Uma folha de estilo externa somente poderá ser escrita em linguagem XHTML.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 53 – Sobre o CSS, analise as assertivas abaixo:

- I. CSS é a linguagem para descrever a apresentação das páginas da web, incluindo cores, layout e fontes.
- II. CSS é independente do HTML.
- III. Pode ser usado com qualquer linguagem de marcação baseada em XML.
- IV. A separação do código HTML CSS faz com que seja mais difícil de manter locais, folhas de estilo entre páginas e páginas personalizadas para diferentes ambientes.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 54 – Sobre a Taxonomia, analise as assertivas abaixo:

- I. É a etapa de agrupamento dos conteúdos e ações de acordo com o seu significado.
- II. É a etapa que estrutura a informação na forma de um organograma, sendo seus desdobramentos um mapa do site, um wireframe ou fluxos de uso.
- III. Consiste em estabelecer o significado de cada palavra que estará presente no seu sistema.
- IV. É um termo da biologia que tem relação com a descrição, identificação e classificação dos organismos, individualmente ou em grupo.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 55 – Sobre sistemas de navegação, há sistemas que auxiliam a pessoa usuária a se localizar na estrutura e dão direcionamentos de como encontrar o que necessita, como submenus ou categorias dispostas na parte final do site. Com base nessas informações, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas.

- () Navegação global: conjunto de ícones reunidos que representa todas as categorias de segundo nível do site.
- () Navegação local: complemento da navegação global, e pode ser alterada de acordo com a seção.
- () Navegação contextual: indica conteúdos similares aos que a pessoa usuária acabou de acessar. São os conhecidos "Veja também" ou "Produtos relacionados".

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 56 – No Windows 10, o comando Ctrl + W, pressionado após seleção, está associado à qual função?

- A) Excluir.
- B) Renomear.
- C) Fechar.
- D) Colar.
- E) Recortar.

QUESTÃO 57 – No Windows 10, no que se refere a Restaurar arquivos com o Histórico de Arquivos que você der falta de uma pasta ou um arquivo do qual fez backup, analise as assertivas abaixo e assinale V, se verdadeiras, ou F, se falsas, sobre como recuperar esses arquivos.

- () Na caixa de pesquisa do menu iniciar, digite restaurar arquivos e selecione Restaurar arquivos com o Histórico de Arquivos.
- () Procure o arquivo de que você precisa e use as setas para ver todas as suas versões.
- () Quando encontrar a versão desejada, selecione Restaurar para salvá-la em seu local original. Para salvá-lo em um local diferente, clique com botão direito em Restaurar, selecione Restaurar para e escolha um novo local.

A ordem correta de preenchimento dos parênteses, de cima para baixo, é:

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

QUESTÃO 58 – Analise as assertivas abaixo sobre o sistema operacional Android.

- I. O Android é uma plataforma de código aberto.
- II. O código-fonte está disponível para que todos o visualizem, modifiquem, aprimorem e redistribuam, porém não é permitido o download.
- III. Código-fonte público proíbe rigorosamente qualquer modificação.
- IV. O código-fonte aberto não necessita de pagamento de taxa, royalties ou outros custos.

Quais estão corretas?

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

QUESTÃO 59 – Além das cores do ambiente, existe um outro princípio: o de organização. Há uma ciência em tudo isso e, ao estudar (e praticar), os quatro princípios básicos de diagramação, o profissional estará elaborando peças realmente criativas e comunicativas. Fazem parte dos Quatro Princípios Básicos de Diagramação, EXCETO:

- A) Proximidade.
- B) Alinhamento.
- C) Repetição.
- D) Contraste.
- E) Distribuição.

QUESTÃO 60 – Sobre Design Responsivo e Adaptativo, assinale a alternativa INCORRETA.

- A) O design responsivo reorganiza o conteúdo com base no tamanho do navegador.
- B) O design adaptativo, também conhecido como "aprimoramento progressivo", é o processo de criação de vários layouts fixos para vários tamanhos de tela.
- C) A principal vantagem do uso de técnicas de design adaptativo é a experiência do usuário que se mantém boa em todos os dispositivos.
- D) Implantar um design adaptativo significa colocar os usuários em primeiro lugar, então, ao criar uma experiência separada para um tamanho de tela específico.
- E) No design responsivo, pode acontecer de alguns layouts de sites ficarem bem em uma tela grande, mas serem difíceis de gerenciar em espaços menores.