



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ  
CAMPUS QUIXADÁ

**Concurso público para professor do magistério superior  
Edital nº 163/2023 | Setor de estudo – Projeto de Produtos Digitais.**

## **PROVA OBJETIVA**

23 de setembro de 2024

### **INSTRUÇÕES:**

1. A prova tem duração de 2 horas (edital 163/2023).
2. A prova contém 20 questões, com quatro opções de resposta (A, B, C, D), em que apenas uma é a correta (edital 163/2023).
3. Para cada questão, a resposta considerada correta deverá ser informada pelo candidato na folha de respostas fornecida.
4. Cada resposta correta valerá 0,5 (meio) ponto.
5. Será atribuída pontuação zero às questões: com mais de uma opção assinalada, sem opção assinalada ou com rasura (Resolução 05/2019 CEPE, art 16, inciso VI).
6. Será considerado imediatamente eliminado nesta prova o candidato que obtiver nota inferior a 7 (sete) (Resolução 05/2019 CEPE, art 15, parágrafo 1º, alínea a).
7. Este caderno de questões dispõe de 8 páginas, confira ao receber.
8. Não assine nenhuma folha deste caderno de respostas.

Código: \_\_\_\_\_

**Questão 1. Diante do intenso processo de industrialização nos séculos XIX e XX, alguns movimentos se destacam por trazerem à tona reações à produção massiva e às manifestações artesanais. Sobre esta afirmação, assinale a opção CORRETA:**

- A. As Werkbunds na Alemanha se propunham como espaços em que as artes tradicionais se colocassem como ferramentas contra a industrialização.
- B. Arts and Crafts e Art Nouveau, embora apresentassem diferenças entre si, comungavam um retorno à qualidade e caracterização artesanais.
- C. O Styling norte-americano emergiu como um movimento de valorização da tradição, mesmo incorporando traços de desenhos futuristas.
- D. Movimentos como o Construtivismo e De Stijl tinham em comum o uso excessivo de adornos e elementos visuais excessivos, remetendo-se aos moldes de produção mais artesanais.

**Questão 2. Considerando o que diz Rafael Cardoso em “Uma Introdução à história do Design”, o que podemos assinalar a seguir como a assertiva CORRETA?**

- A. A fotografia foi o elemento propulsor do campo do design, quando do seu surgimento no século XVI, no fim do Renascimento.
- B. O design foi um resultado lógico por buscas de padrões diante do aumento na escala de produção e da serialização de produtos entre os séculos XIX e XX.
- C. O design surge naturalmente após a computação se estabelecer como novo paradigma informacional na metade do século XX.
- D. A tipografia é uma área de atuação do design que só se torna possível com os microcomputadores e a Internet nos anos 1990.

**Questão 3. A respeito da Bauhaus, uma das mais importantes escolas de design já existentes, assinale a alternativa CORRETA:**

- A. Apesar do seu pioneirismo em termos de expressão gráfica e plástica, a Bauhaus se dissolveu por não conseguir dialogar com as formas enxutas e objetivas do século XX.
- B. Com sua origem britânica, essa escola teve de lidar com adaptações severas em sua fase em Dessau, ao alinhar-se a um estilo mais orgânico, tal como o Art Nouveau.
- C. A Bauhaus se coloca crítica à arquitetura, à publicidade e à tipografia, buscando adotar linguagens baseadas no desenho, na caligrafia e na pintura clássica do Neoclássico.
- D. Com uma origem estatal, a Bauhaus surge na República de Weimar tendo inspirações libertárias e sofre perseguição do nazismo, sendo dissolvida em 1933.

**Questão 4. Durante o processo de design de um sistema interativo, uma equipe de UX decide implementar um método ágil para incorporar feedback dos usuários. Considerando as melhores práticas em IHC e UX, qual das seguintes abordagens representa UMA ESTRATÉGIA EFICAZ para garantir que o design atenda às necessidades dos usuários?**

- A. Realizar entrevistas com usuários apenas na fase inicial do projeto e, em seguida, seguir um cronograma rígido de desenvolvimento, sem revisitar o feedback.
- B. Conduzir testes de usabilidade em protótipos de baixa fidelidade ao longo do desenvolvimento, permitindo iterações rápidas com base no feedback contínuo dos usuários.
- C. Focar exclusivamente em métricas de desempenho do sistema e ignorar a coleta de feedback qualitativo dos usuários.
- D. Desenvolver um produto final completo antes de envolver usuários em qualquer teste de usabilidade, garantindo que a equipe tenha total controle sobre a experiência.

**Questão 5. Qual a opção a seguir apresenta uma correspondência ADEQUADA de recursos tecnológicos com suas funcionalidades?**

- A. Lightroom para escrever um código prévio; InDesign para refinar visualmente o código-fonte; After Effects para fazer o deploy do código-fonte.
- B. Figma para prototipar; VS Studio Code para escrever o código-fonte; Git para hospedar e controlar versões do desenvolvimento.
- C. Dreamweaver para prototipar; Adobe XD para escrever o código-fonte; Notion para hospedar e controlar versões do desenvolvimento.
- D. InDesign para prototipar a interface; Git para escrever código-fonte; VS Studio Code para realizar testes de usabilidade.

**Questão 6. A respeito da palavra *affordance* é CORRETO afirmar que:**

- A. *Affordances* são as dicas que aparecem na forma de balões ao passarmos o mouse por cima de links ou botões sobre os quais não sabemos ao certo a funcionalidade, e estão cada vez mais em desuso diante das gerações de nativos digitais.
- B. *Affordances* são o resultado computacional entre aquilo que se tem desenvolvido localmente e o que se pode hospedar online, vindo do inglês *to afford*, que significa pagar, prover, suprir.
- C. *Affordances* são qualidades materiais ou visuais dos objetos, as quais dão indicações de propriedades e operações, como o botão saliente que deixa implícito o clique possível, mesmo que não se saiba o que ele irá executar.
- D. *Affordance* é o resultado do equilíbrio entre aquilo que a equipe de desenvolvimento estabelece como possível em relação ao que é projetado pela equipe de prototipação.

**Questão 7. Quanto à prática do desenvolvimento web, assinale a opção CORRETA:**

- A. As propriedades de um código CSS podem ser aplicadas de três formas: *inline*, quando somente uma linha de propriedade é inserida; *multiline*, quando são inseridas mais de uma linha de propriedades; e *external*, quando as propriedades carregam arquivos de mídia externos.
- B. Web Semântica, também conhecida como Web 2.0, refere-se a uma iniciativa do W3C que busca desenvolver linguagens que tornem a informação criptografada de ponta a ponta, dando mais segurança aos dados dos usuários.
- C. O Modelo de Documento por Objetos (do inglês Document Object Model - DOM) é uma convenção multiplataforma e independente de linguagem de programação onde os elementos/nós de cada documento são organizados em uma estrutura de árvore.
- D. Segundo as recomendações de boas práticas no desenvolvimento web, os parâmetros de configuração de tipografia devem ser inseridos exclusivamente como atributos da tag <P>.

**Questão 8. Quanto às práticas de desenvolvimento de sites e aplicações web, assinale a opção que contém as indicações CORRETAS.**

- A. Usa-se o CSS para estruturar a página web, enquanto o HTML estabelece funcionalidades e comportamentos diante da interação com o usuário.
- B. JavaScript é uma variante posterior ao TypeScript, a qual é uma linguagem de programação voltada à criação de fontes tipográficas, também trazendo em si essa funcionalidade de incorporação.
- C. HTML é uma linguagem de formatação que estabelece a semântica e a estrutura de páginas web, enquanto o CSS lhe dá forma visualmente.
- D. Usa-se o CSS para estabelecer uma ligação do website com a estrutura de banco de dados.

**Questão 9. Quanto ao desenvolvimento web em geral, assinale a opção CORRETA:**

- A. As tags do HTML podem dar indicações de significado. Por exemplo, <head> indica o cabeçalho do documento, enquanto <img> indica a inserção de uma imagem.
- B. Ao criar uma página por meio de HTML, o uso de tabelas mostra-se uma técnica mais alinhada às práticas modernas de desenvolvimento.
- C. Para cada página web em HTML, apenas uma folha de estilo CSS pode ser aplicada por vez, o que reflete a máxima da junção entre “forma e função”.
- D. O JavaScript é útil por ser uma linguagem estática, garantindo uma visualização única e imutável enquanto página web é visitada.

**Questão 10. Qual das alternativas a seguir NÃO representa uma aplicação apropriada da técnica de grupo focal?**

- A. Explorar percepções e opiniões dos usuários sobre um novo produto.
- B. Observar como um usuário interage com a interface.
- C. Explorar as expectativas e preferências de usuários em um novo design.
- D. Identificar temas e percepções por parte de usuários.

**Questão 11. Sobre métodos ágeis para o desenvolvimento de softwares, é CORRETO afirmar que:**

- A. Os métodos ágeis são um conjunto de regras que ajudam a tornar o processamento do compilador mais rápido, otimizando o processo e poupando espaço em disco do usuário final.
- B. Criado na década de 1960 pela empresa Toyota, o Kanban foi utilizado para controlar o abastecimento e estoque. Sua importância, todavia, é somente histórica, uma vez que caiu em desuso, sendo substituído pelo método SCRUM.
- C. O quadro do Kanban é uma ferramenta de gerenciamento de projeto ágil que auxilia na visualização de trabalho. Seu foco é a simplicidade na visualização de dados. Assim, utiliza-se de *cards* distribuídos em obrigatoriamente duas colunas: a primeira, que indica tarefas a fazer; e a segunda, de tarefas feitas.
- D. Sprint é o nome de um ciclo de desenvolvimento do Scrum. De curta duração (a ser definida pela equipe), seu objetivo é que, ao final, seja entregue um incremento concreto do produto.

**Questão 12. No Scrum, os papéis do Product Owner, Scrum Master e a Equipe de Desenvolvimento desempenham funções específicas para garantir que o processo seja eficaz e que o projeto alcance seus objetivos. Cada papel tem responsabilidades claras que, quando bem executadas, contribuem para o sucesso do projeto. Qual das afirmações a seguir é VERDADEIRA?**

- A. O Product Owner é responsável por remover impedimentos que dificultam o progresso da equipe durante a Sprint.
- B. O Scrum Master decide o que deve ser feito na Sprint e atribui as tarefas aos membros da equipe.
- C. O Scrum Master atua como facilitador e ajuda a equipe a seguir os princípios e práticas do Scrum.
- D. A Equipe de Desenvolvimento é responsável por avaliar e aprovar o trabalho concluído durante a Sprint Review.

**Questão 13. Em relação à Ética em Pesquisa no contexto de Interação Humano-Computador (IHC), qual das seguintes afirmações é CORRETA?**

- A. A obtenção do consentimento informado é opcional quando os dados coletados são anonimizados.
- B. Pesquisadores podem utilizar dados de usuários sem aviso prévio, desde que o objetivo da pesquisa seja de natureza acadêmica.
- C. É permitido manipular a interface de um sistema para induzir comportamentos desejados em usuários, desde que o objetivo seja a melhoria da usabilidade.
- D. Os pesquisadores devem garantir que os participantes sejam informados sobre os riscos e benefícios da pesquisa antes de consentirem em participar.

**Questão 14. Em relação à atuação dos Comitês de Ética em Pesquisa (CEP) no contexto de Interação Humano-Computador (IHC), qual das seguintes afirmações é CORRETA?**

- A. O CEP deve aprovar todas as pesquisas, independentemente da metodologia, desde que os pesquisadores apresentem um protocolo detalhado.
- B. A avaliação ética realizada pelo CEP é obrigatória apenas para pesquisas que envolvem vulnerabilidade dos participantes, não se aplicando a estudos que coletam dados de uso em ambientes controlados.
- C. O CEP é responsável por avaliar não apenas a proteção dos participantes, mas também a adequação dos métodos de coleta de dados e a relevância social da pesquisa.
- D. A aprovação do CEP é uma formalidade e pode ser ignorada caso os pesquisadores tenham experiência prévia em estudos semelhantes.

**Questão 15. A respeito de interfaces hápticas, assinale a alternativa CORRETA:**

- A. Ainda não é possível termos interfaces hápticas na prática, pois elas dependem de mecanismos de controle ligados ao cérebro - atualmente, uma impossibilidade tecnológica.
- B. As interfaces hápticas são aquelas ligadas ao tato ou ao manuseio, como na Realidade Virtual e Realidade Aumentada, especialmente quando há controles de interação com interfaces gráficas.
- C. Interfaces hápticas são aquelas com as quais podemos interagir com o uso do som, a exemplo de assistentes virtuais, como a Alexa.
- D. Projetos baseados em interfaces hápticas lidam exclusivamente com interfaces de texto com, no máximo, variações de cor, como as antigas aplicações de bancos.

**Questão 16. As interfaces estão em todos os lugares, apresentando diferentes tamanhos, formatos e modos de uso. Desse modo, marque a opção que assinala a afirmação CORRETA:**

- A. Elementos de interface gráfica, como botões, menus drop down, carrossel e outros, devem ser pensados de modo genérico, sem levar em consideração resoluções ou orientações de tela.
- B. O ideal é não criarmos um design responsivo, mesmo que ele possa se adaptar facilmente a variadas orientações, formatos e tamanhos de tela, pois isso aumenta o tempo de produção do sistema.
- C. O termo card sorting é relativo ao versionamento das interfaces criadas. Se temos uma interface para web, outra para aplicativos de celular e uma terceira para uma TV digital, temos três cards, portanto.
- D. Pode-se fazer projetos responsivos com maior rapidez utilizando-se frameworks apropriados para tal fim, como o Bootstrap, mas é necessário que o design seja já orientado a tal fim.

**Questão 17. Sobre os métodos de avaliação em IHC é CORRETO afirmar que:**

- A. Na avaliação por inspeção são utilizados métodos que envolvem a participação de usuários, como por exemplo, o percurso cognitivo.
- B. Na avaliação por observação são utilizados especialistas para tentar prever o que possíveis problemas que seriam encontrados pelos usuários. Entre os métodos, podemos citar a avaliação em papel.
- C. Proposta por Rolf Molich e Jakob Nielsen, a avaliação heurística utiliza especialistas como avaliadores para examinar uma determinada interface e julgar sua conformidade com critérios de usabilidade reconhecidos, as "heurísticas".
- D. O *framework* DECIDE é um sistema de avaliação onde usuários interagem com a interface de média fidelidade, normalmente em papel. Nele, busca-se observar se os possíveis problemas de navegação.

**Questão 18. No contexto de design de interação, como o percurso cognitivo dos usuários e a prototipação em papel PODEM SER integrados para melhorar a experiência do usuário?**

- A. A prototipação em papel ignora o percurso cognitivo, pois se concentra apenas na estética da interface, sem considerar a lógica de navegação.
- B. O percurso cognitivo pode ser mapeado durante a prototipação em papel, permitindo que designers visualizem e ajustem a sequência de interações antes de implementar um protótipo digital.
- C. A prototipação em papel é útil apenas para validar a aparência visual, enquanto o percurso cognitivo deve ser analisado exclusivamente em testes com usuários.
- D. O percurso cognitivo é irrelevante na prototipação em papel, já que os protótipos são usados apenas para feedback sobre layout e design visual.

**Questão 19. Qual das seguintes afirmações descreve CORRETAMENTE um dos princípios das Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)?**

- A. O princípio "Operável" garante que todo o conteúdo seja acessível apenas através do uso de dispositivos móveis.
- B. O princípio "Perceptível" sugere que todo o conteúdo deve ser visualmente atrativo para a maioria dos usuários.
- C. O princípio "Compreensível" visa garantir que as informações e a interface de um site sejam fáceis de entender para todos os usuários.
- D. O princípio "Robusto" implica que os sistemas devem ser capazes de funcionar apenas em navegadores populares, sem a necessidade de suporte a tecnologias assistivas

**Questão 20. Em um projeto de desenvolvimento de um aplicativo móvel, a equipe decidiu implementar várias funcionalidades para melhorar a acessibilidade. Qual das seguintes combinações de práticas é MAIS EFICAZ para atender às necessidades de usuários com diferentes deficiências?**

- A. Utilizar cores contrastantes para todos os elementos visuais e implementar descrições de áudio para conteúdos visuais, mas não incluir legendas em vídeos.
- B. Garantir que todos os botões sejam acessíveis via navegação por teclado e fornecer texto alternativo para imagens, além de incluir uma opção de ajuste de tamanho de fonte.
- C. Incorporar animações para destacar notificações e usar ícones grandes, mas não garantir a compatibilidade com leitores de tela.
- D. Implementar uma interface minimalista para reduzir a desordem visual e utilizar apenas rótulos de voz sem descrições textuais.