



# CREMERJ

CONSELHO REGIONAL DE MEDICINA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO



## DESIGNER GRÁFICO PROVA TIPO 1



### SUA PROVA

Além deste caderno de prova, contendo cinquenta questões, você receberá do fiscal de sala uma folha destinada às respostas das questões objetivas.



### TEMPO

- **3 horas** é o tempo disponível para a realização da prova, já incluindo o tempo para a marcação da folha de respostas da prova objetiva.
- Iniciadas as provas, o candidato somente poderá retirar-se da sala após decorridos **60 (sessenta) minutos** do tempo da Prova Objetiva e, em hipótese alguma, levará consigo o caderno de provas.



### NÃO SERÁ PERMITIDO

- Qualquer tipo de comunicação entre os candidatos.
- Levantar da cadeira sem a devida autorização do fiscal de sala.
- Portar aparelhos eletrônicos, tais como bipe, walkman, agenda eletrônica, notebook, netbook, palmtop, receptor, gravador, telefone celular, máquina fotográfica, protetor auricular, MP3, MP4, controle de alarme de carro, pendrive, fones de ouvido, Ipad, Ipod, Iphone etc., bem como relógio de qualquer espécie, óculos escuros ou quaisquer acessórios de chapalaria, tais como chapéu, boné, gorro etc., e ainda lápis, lapiseira, borracha e/ou corretivo de qualquer espécie.
- Usar o sanitário ao término da prova, após deixar a sala.



### INFORMAÇÕES GERAIS

- Verifique se o cargo do caderno de prova coincide com o registrado no cabeçalho de cada página. Caso contrário, notifique imediatamente o fiscal da sala, para que sejam tomadas as devidas providências.
- Confira seus dados pessoais, **CARGO**, número de inscrição e documento de identidade e leia atentamente as instruções para preencher a folha de respostas.
- Assine seu nome, no espaço reservado, com caneta esferográfica em material transparente, de tinta cor azul ou preta.
- Em hipótese alguma haverá substituição da folha de respostas por erro do candidato.
- Reserve tempo suficiente para o preenchimento de suas folhas de respostas. Para fins de avaliação, serão levadas em consideração apenas as marcações realizadas na folha de respostas.
- O IDIB realizará identificação datiloscópica de todos os candidatos. A identificação datiloscópica compreenderá a coleta das impressões digitais dos candidatos.
- Ao terminar a prova, você deverá, **OBRIGATORIAMENTE**, entregar as folhas de respostas devidamente preenchida e assinada ao fiscal da sala.
- Durante a realização das provas, o envelope de segurança com os equipamentos e materiais não permitidos, devidamente lacrado, deverá permanecer embaixo ou ao lado da carteira/cadeira utilizada pelo candidato, devendo permanecer lacrado durante toda a realização das provas e somente podendo ser aberto no ambiente externo do local de provas.
- Os 3 (três) últimos candidatos de cada sala só poderão sair juntos, após entregarem ao fiscal de aplicação os documentos que serão utilizados na correção das provas.

# IDIB

Inscrição:

Nome:

## LÍNGUA PORTUGUESA

TEXTO I  
Bom exemplo na saúde

O Estado de S.Paulo  
09 de setembro de 2018

1	Os bons resultados que estão sendo obtidos por programa de parceria entre hospitais privados de ponta e hospitais do
2	Sistema Único de Saúde (SUS) para reduzir a infecção hospitalar nestes últimos, como mostra reportagem do Estado, são um
3	exemplo de que é possível melhorar o atendimento na rede pública com medidas simples e de custo relativamente baixo. Embora
4	não sejam uma panaceia, medidas como essa, destinadas a tirar o máximo proveito de recursos escassos, são um dos caminhos
5	a seguir para recuperar a saúde pública, especialmente neste momento _____ <sup>1</sup> o País enfrenta grave crise econômica.
6	Em um ano, o treinamento que profissionais de 119 unidades da rede pública de 25 Estados recebem em cinco hospitais
7	privados de ponta – Albert Einstein, Sírio-Libanês, Oswaldo Cruz, Hospital do Coração, de São Paulo, e Moinhos de Vento, de
8	Porto Alegre – já levou a uma redução de 23% das ocorrências de infecção hospitalar em Unidades de Terapia Intensiva (UTIs)
9	de três tipos principais: na corrente sanguínea, no trato urinário e pneumonia associada à ventilação mecânica. Participam do
10	treinamento não apenas médicos e enfermeiros, mas também – e este é um ponto importante – integrantes das diretorias dos
11	hospitais para facilitar a adoção dos procedimentos como rotina.
12	Depoimentos de participantes do programa, financiado por recursos de isenção fiscal – neste caso, bem empregados –,
13	mostram como tem sido possível avançar na melhoria do serviço prestado pela rede pública de maneira simples e objetiva. “Com
14	pequenas coisas que nos ensinaram, a gente tem conseguido reduzir (casos de infecção) mesmo com todas as dificuldades”,
15	afirma Sandra Santos da Luz, coordenadora de enfermagem da UTI do Hospital Municipal Santa Isabel, de João Pessoa.
16	Pequenas coisas incluem a maneira correta de lavar as mãos e o treinamento para colocar sondas.
17	Uma das UTIs do Hospital Estadual Mário Covas, em Santo André, não registra nenhum daqueles três tipos de infecção
18	há cinco meses. Os bons resultados do programa, observados em todas as regiões, levou o Ministério da Saúde a fixar a meta
19	_____ <sup>2</sup> de redução de 50% da infecção hospitalar na rede do SUS até 2020. Isso significará salvar 8.500 vidas de pacientes de
20	UTI. O programa também permitirá, segundo estimativa do Ministério, reduzir R\$ 1,2 bilhão nos gastos com internação.
21	Tudo isso sem fazer reformas e obras na rede pública, apenas redesenhando “o processo assistencial com os recursos
22	disponíveis”, como diz a coordenadora-geral da iniciativa, Cláudia Garcia, do Hospital Albert Einstein. Além de fazer muito com
23	poucos recursos, o alvo do programa foi bem escolhido, porque as infecções hospitalares estão entre as principais causas de
24	mortes em serviços de saúde do mundo inteiro, segundo a Organização Mundial da Saúde.
25	É preciso ter em mente, porém, que não se pode esperar demais de iniciativas desse tipo. Elas são importantes em
26	qualquer circunstância – porque o bom emprego do dinheiro público, para dele sempre tirar o máximo, deve ser uma regra –,
27	mas têm alcance limitado. Constituem um avanço, não mais do que isso.
28	A recuperação da rede pública de saúde exige providências mais ambiciosas.

Disponível em: <https://opinioao.estadao.com.br/noticias/geral.bom-exemplo-na-saude.70002493782>. Acesso em 11/07/2019 (adaptado)

1. A partir de suas características, podemos identificar o TEXTO acima como exemplar do gênero textual:

- A) artigo de opinião.
- B) carta do leitor.
- C) editorial.
- D) notícia.

2. A partir do contexto apresentado pelo TEXTO acima, podemos inferir que a palavra “panaceia” (l.4) significa:

- A) algo que possa remediar vários ou todos os males.
- B) confisco de bens privados essenciais para a promoção do bem comum.
- C) parceria público-privada.
- D) aumento da carga tributária.

3. A partir da leitura do TEXTO acima, podemos afirmar que seu autor:

- A) Considera que a solução para o problema da saúde pública no Brasil é a ampliação das parcerias entre hospitais públicos e privados.
- B) Acredita que parcerias entre hospitais públicos e privados podem promover a melhoria dos hospitais públicos com baixo custo.
- C) Chama a atenção para os benefícios que os hospitais privados obtêm com as parcerias com o setor público.
- D) Defende que pacientes do SUS possam ser atendidos em hospitais particulares de ponta.

4. A partir da leitura do texto é possível afirmar que a parceria de ele que fala já resultou em:

- A) redução de 50% da infecção hospitalar na rede do SUS.
- B) 8.500 vidas de pacientes de UTI salvas.
- C) redução de R\$1,2 bilhão nos gastos com internação nos hospitais públicos.
- D) ausência de infecções dos tipos mencionados no texto em uma das UTIs do Hospital Mário Covas.

5. O texto utiliza-se da sequência argumentativa em sua construção, por isso, seus parágrafos são construídos apresentando argumentos para convencer o leitor da tese que o autor apresenta. Estes argumentos podem ser de diversos tipos. No caso do segundo parágrafo do texto, predomina uma argumentação:

- A) por raciocínio lógico.
- B) por citação.
- C) por comprovação.
- D) por contraposição.

6. Com relação ao parágrafo segundo do texto, é correto afirmar que nele (no parágrafo, não no texto como um todo) predomina a função da linguagem:

- A) referencial.
- B) conativa.
- C) emotiva.
- D) fática.

7. Assinale abaixo a única opção que preenche, de modo coeso e coerente, o espaço vazio 01 (l.5), no texto:

- A) quando
- B) em que
- C) onde
- D) que

8. A palavra que preenche o espaço vazio 2 (l.19) no texto está grafada corretamente é:

- A) audasiosa
- B) ouzada
- C) pretencioza
- D) ambiciosa

9. A classe de palavras a que pertence a palavra citada na questão anterior é a dos:

- A) substantivos
- B) advérbios
- C) pronomes
- D) adjetivos

10. Em relação ao trecho “Os bons resultados do programa, observados em todas as regiões, levou o Ministério da Saúde a fixar a meta \_\_\_\_\_<sup>2</sup> de redução de 50% da infecção hospitalar na rede do SUS até 2020.” É correto afirmar que:

- A) o trecho “observados em todas as regiões” constitui uma oração subordinada apositiva.
- B) há um erro de concordância verbal no trecho.
- C) o trecho “o ministério da saúde” exerce função de sujeito do verbo “levar”.
- D) há um problema de regência verbal no trecho.

### RACIOCÍNIO LÓGICO

11. Os pais de Ana, Beatriz e Carlos conhecem muito bem os filhos e sabem que, ao perguntar algo para os filhos, sempre em sequência começando por Ana e terminando em Carlos, a probabilidade de Beatriz responder a mesma coisa que Ana é de 70% e que a probabilidade de Carlos responder a mesma coisa que Beatriz é de 40%. Os pais perguntaram, na mesma sequência de sempre, se os filhos queriam ir à praia domingo. Ana foi a primeira a responder, Beatriz respondeu em seguida e, por fim, Carlos respondeu. Qual a probabilidade de Carlos responder que sim, sabendo que Ana respondeu sim?

- A) 28%.
- B) 40%.
- C) 46%.
- D) 60%.

12. Proposição é um termo muito usado em lógica para descrever o conteúdo de afirmativas. Analise e julgue as frases a seguir:

- I. Anibal é médico ou Bernardo é engenheiro.
- II. Que lindo dia!
- III. Todos os jogadores de futebol receberam medalha.
- IV. Ele é advogado.

Com relação a proposições, assinale a alternativa correta:

- A) Apenas os itens I e III são proposições.
- B) Apenas os itens I, III e IV são proposições.
- C) Apenas os itens III e IV são proposições.
- D) Apenas os itens II e IV são proposições.

13. Em uma aula de música existem 65 alunos. Deste total, o conjunto de alunos que gostam de MPB é representado pela letra A e possui 30 alunos e o conjunto de alunos que gostam de samba é representado pela letra B e possui 35 alunos. Dentre estes 65 alunos, 5 alunos não gostam nem de MPB nem de samba. Assinale a alternativa que representa o número de alunos que gostam de MPB ou samba:

- A)  $n(A) + n(B)$ .
- B)  $n(A) + n(B) - n(A \cap B)$ .
- C)  $n(A) - n(B) + n(A \cap B)$ .
- D)  $n(A) + n(B) + n(A \cap B)$ .

14. Considere que as informações seguintes são todas verdadeiras:

- I. Se Eduardo é cantor, então Lara é atriz.
- II. José é estudante ou Lara é atriz.
- III. Eduardo não é cantor.
- IV. Luis não é engenheiro.

Baseado nas frases anteriores, conclui-se corretamente que:

- A)** se José é estudante, então Luis é engenheiro.
- B)** Eduardo é cantor e Lara não é atriz.
- C)** José é estudante ou Luis é engenheiro.
- D)** se Eduardo é cantor, então Luis não é engenheiro.

15. Um determinado shopping resolveu fazer uma jornada de sessões de cinema com os filmes que concorreram ao Oscar de melhor filme de 2018 e um total de 600 pessoas compraram ingressos. Foi verificado que 250 pessoas compraram ingressos do filme A, 300 pessoas compraram ingressos do filme B e 200 pessoas compraram ingressos para filmes distintos de A e de B. Baseado na situação apresentada, assinale a alternativa correta:

- A)** 400 pessoas não compraram os ingressos do filme A.
- B)** 300 pessoas compraram os ingressos somente do filme A ou somente do filme B.
- C)** 450 pessoas compraram os ingressos do filme A ou B.
- D)** 150 pessoas compraram os ingressos dos filmes A e B.

**INFORMÁTICA**

16. Considere a seguinte definição:

*“É um conjunto de linhas de comunicação que permitem a interligação entre dispositivos de um sistema de computação (CPU, Memória Principal, HD e outros periféricos), ou entre vários sistemas de computação.”*

A definição apresentada traz o conceito de

- A) barramento de computador.
- B) processador.
- C) disco rígido.
- D) cooler.

17. O Excel 2013 (versão portuguesa-brasileira), trouxe muitas novidades para melhorar a interação dele com seus usuários. Dentre elas, tem a inserção de novas funções. Com base nisso, determine a finalidade da Função ARÁBICO.

- A) Converte um texto em português para o idioma árabe.
- B) Converte um número romano em árabe, como um número.
- C) Converte um número em uma representação de texto com a base determinada.
- D) Retorna o arco cotangente de um número.

18. Assinale a alternativa com um dispositivo do tipo apenas volátil:

- A) disco rígido.
- B) fita magnética.
- C) memória cache.
- D) disquete.

19. Considerando o console de comandos do Windows 10, assinale a alternativa que descreve corretamente a função do comando “*ipconfig*”.

- A) Fornecer as informações sobre o IP da rede local de uma máquina computacional.
- B) Permitir a formatação de um disco rígido.
- C) Permitir dar ‘pings’ em um *host*.
- D) Corrigir os erros de um disco operacional.

20. Assinale a alternativa que indica corretamente qual documento RFC (Request for Comments) descreve o protocolo IP:

- A) RFC 793
- B) RFC 791
- C) RFC 2616
- D) RFC 2821

**CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS**

21. Pozenato (2010) explica que um dos fatores que faz com que o leitor da *web* tenha preferência por textos curtos nos sites está relacionado a condições fisiológicas do ser humano. Isso acontece porque:

- A) Os computadores trabalham com imagens no sistema RGB, enquanto os impressos no sistema CMYK, causando estranheza nas cores vistas pelos olhos humanos.
- B) A leitura feita em *smarthones* e *tablets* faz com que o leitor fique com o pescoço curvado e isso gera problemas de coluna.
- C) A leitura em um monitor é 25% mais lenta do que a realizada no papel, porque é feita basicamente de luz.
- D) Os olhos humanos doem quando é preciso ler um texto muito longo no computador.

22. O Design Gráfico tem evoluído de maneira constante, desde a antiguidade até os dias atuais. No decorrer da história, várias tecnologias foram sendo desenvolvidas, facilitando cada vez mais o trabalho do designer. No entanto, apesar de toda a evolução tecnológica, os conceitos básicos envolvidos no processo de criação se mantêm praticamente inalterados. São eles:

- A) Organização lógica, teoria das cores, tipografia, composição e desenvolvimento de ideias e conceitos.
- B) Organização lógica, pensamento crítico, teoria das cores e desenvolvimento de ideias e conceitos.
- C) Organização lógica, teoria das cores, *softwares* de edição, tipografia e manual de identidade visual.
- D) Teoria das cores, tipografia, composição, *softwares* de edição e desenvolvimento de ideias e conceitos.

23. Diversas são as conceituações encontradas na literatura para conceituar Design Gráfico. De maneira resumida, podemos defini-lo como:

- A) Um trabalho artístico com desenhos bonitos e bem acabados.
- B) Um projeto técnico que envolve técnicas avançadas e uso de *softwares* de edição.
- C) A arte de expressar em desenho a identidade visual de uma marca.
- D) Um projeto técnico e criativo que utiliza textos e imagens para comunicar mensagens, ideias e conceitos.

24. Qual é o nome dado ao papel em que um ou ambas as faces são recobertas com uma camada fina de substâncias minerais, dando-lhe um aspecto opaco e brilhante?

- A) Papel comum.
- B) Papel couchê.
- C) Papel celofane.
- D) Papel machê.



25. A serigrafia permite imprimir nos mais variados tipos de materiais, tais como: papéis, madeiras, vidros, borrachas, tecidos, plásticos etc. Sobre esse tipo de impressão **não** é correto afirmar que:

- A) Trata-se de um dos tipos de impressão mais antigos do mundo.
- B) Trata-se de um processo em que a arte a ser impressa é gravada em uma tela específica para esse fim.
- C) Trata-se de um tipo de impressão em que os desenhos devem ser criados obrigatoriamente no *CorelDRAW*.
- D) Trata-se de um tipo de impressão indicado para a impressão em camisetas promocionais e faixas de pano.

26. No Design, segundo Willians (1995) o princípio da repetição pode ser considerado como **consistência**. Ao olhar para um caderno de jornal com 8 páginas, é justamente a repetição de alguns elementos – sua consistência – que faz com que cada uma dessas 8 páginas pertença ao mesmo caderno. Se a página 7 não contiver elementos repetitivos trazidos da página 6, o caderno inteiro perderá sua aparência coesa. Ao falar sobre a repetição, **não** é correto afirmar que:

- A) O elemento repetitivo pode ser uma fonte em *bold* (negrito).
- B) A repetição é um esforço consciente para unificar todos os elementos do design.
- C) Não é uma boa prática utilizar a repetição em todos os elementos de papelaria de uma empresa, tais como cartões de visita, *folders* e *flyers*.
- D) A repetição pode ser qualquer item reconhecido visualmente por quem observa um material gráfico.

27. O tipo é o material básico de qualquer página impressa e nele costuma haver mais de um elemento por página. Mesmo um documento simples, como um texto corrido, tem títulos, subtítulos ou páginas enumeradas. Ao falarmos em tipografia, podem ser estabelecidas três tipos de relações: **concordante**, **conflitante** ou **contrastante**. Acerca desse assunto, podemos afirmar que:

- A) Uma relação **concordante** ocorre quando usamos somente uma família de fontes, sem muitas variações de estilo, tamanho, peso etc.
- B) Em uma relação **contrastante**, é fácil manter a harmonia da página e esta disposição tende a conferir ao material uma estética calma ou formal
- C) Em uma relação **concordante**, as similaridades são incômodas porque as atrações visuais não são as mesmas.
- D) Uma relação **conflitante** ocorre quando combinamos fontes separadas e elementos nitidamente diferentes entre si.

28. Sobre os sistemas de cores RGB e CMYK é **incorreto** afirmar que:

- A) Ambos são o oposto físico/matemático um do outro.
- B) O sistema RGB é formado por apenas três cores: o vermelho, o verde e o azul.
- C) O sistema CMYK é utilizado em fotografia, cinema, vídeo, televisão e na tela dos computadores.
- D) A letra K, do CMYK, tanto significa "preto" (*Black*), quanto "chave" (*Key*), uma vez que se trata da cor usada para interferir nos detalhes na impressão.

29. Palacin (2012) define o ângulo da fotografia como a altura da câmera em relação ao objeto fotografado. Dentre as alternativas abaixo, qual delas representa uma informação correta sobre a angulação na fotografia:

- A) A angulação de cima para baixo é conhecida por ângulo alto, uma vez que é visto de cima.
- B) O ângulo normal é quando a câmera está na altura dos olhos, indicado para fotografar pessoas e animais.
- C) Contrapicado ou contra *plongé* é a tomada de um ângulo de cima para baixo.
- D) Quando um adulto fotografa uma criança, é recomendado que ele abaixe a câmera na altura de sua cintura, para capturar o melhor ângulo.

30. Na contemporaneidade, a criação de artes para redes sociais é um trabalho bastante requisitado para os designers. Segundo Porto (2014), as imagens de capa do *Facebook* têm papel fundamental na identidade visual de uma empresa nessa mídia social. Essa relevância se justifica porque:

- I. Podemos comparar as imagens de capa do *Facebook* à fachada de uma empresa.
- II. As imagens de capa ocupam um lugar de destaque em uma página do *Facebook*, sendo um dos primeiros itens a serem visualizados pelos visitantes.
- III. As imagens de capa do *Facebook* podem servir para expandir campanhas promocionais das empresas.

Assinale a alternativa correta.

- A) Apenas os itens I e II estão corretos.
- B) Apenas os itens II e III estão corretos.
- C) Apenas os itens I e III estão corretos.
- D) Todos os itens estão corretos.

31. A gestão de marcas, também chamada de *branding*, é um processo disciplinado para desenvolver a conscientização, atrair novos clientes e ampliar a fidelidade dos consumidores. O processo de *branding*, de acordo com Wheeler (2018), é composto de três etapas:

- A) Condução da pesquisa, estudo de públicos e design da identidade.
- B) Entrevista com o diretor da empresa, esclarecimento da estratégia e desenho do logotipo.
- C) Condução da pesquisa, esclarecimento da estratégia e design da identidade.
- D) Condução da pesquisa, desenho do logotipo, aprovação do diretor da empresa.

32. Wheeler (2018) afirma que a ciência da percepção investiga como as pessoas reconhecem e interpretam os estímulos sensoriais. O cérebro reconhece e memoriza primeiramente as formas. As imagens visuais podem ser lembradas e reconhecidas de forma direta, enquanto o significado das palavras precisa ser decodificado. A partir disso, podemos afirmar que a sequência da cognição que as pessoas têm ao visualizar um material gráfico é a seguinte:

- A) Forma, cor e conteúdo.
- B) Conteúdo, forma e cor.
- C) Cor, forma e conteúdo.
- D) Cor, conteúdo e forma.

33. O trabalho do designer é fundamental para impactar de forma positiva o público-alvo de mídias impressas. Falando especificadamente dos jornais, há algumas desvantagens ao desenvolver anúncios para esses veículos. De tal forma, **não** é uma desvantagem do jornal:

- A) A baixa qualidade de reprodução das peças;
- B) A grande circulação desse tipo de periódico;
- C) O número decrescente dos leitores de jornais, devido ao aumento do acesso às notícias pela internet.
- D) A curta vida útil da mídia, uma vez que, geralmente, é expedida diariamente.

34. Nos processos planográficos de impressão, como o *offset*, a rotogravura, a flexografia e a serigrafia, a confecção das matrizes é iniciada pela produção de fotolitos. Podemos definir os fotolitos como:

- A) A frequência escaneada de fotografias que já estão reticuladas.
- B) Uma técnica utilizada por cartunistas, em que os desenhos são feitos com tinta nanquim.
- C) Um efeito ótico que forma padrões ou desenhos com uma inclinação de ângulo diferente.
- D) Filmes ou jogos de filmes em alto contraste, reticulados ou a tração, reproduzindo os originais arte-finalizados para gravação em chapas metálicas ou outras matrizes de impressão.

35. Sobre tintas e pigmentos, considere as seguintes afirmações:

- I. As tintas tipográficas são pastosas e de alta viscosidade;
- II. As tintas para rotogravura e flexografia têm de ser mais fluidas;
- III. A serigrafia requer tintas de alta opacidade;
- IV. As tintas são geralmente fabricadas utilizando argilas e corantes.

É possível afirmar que:

- A) Todas as afirmações são verdadeiras.
- B) Apenas as afirmações I e III são verdadeiras.
- C) As afirmações I, II e III são verdadeiras.
- D) As afirmações III e IV são falsas.

36. Para a produção de conteúdo de função, os softwares mais utilizados são:

- A) *Macromedia Flash, Paint, QuickTime, Windows Movie Maker e Adobe Premier.*
- B) *Windows Movie Maker, Adobe Illustrator, Flash, Apple Movie e Google Chrome.*
- C) *SoftPress Freeway, Windows Movie Maker, Adobe Premier e Paint.*
- D) *Flash, Adobe LiveMotion, QuickTime, Apple Movie e Adobe Premier.*

37. A linguagem HTML possui estruturas de controle e repetição e é muito utilizada em projetos de Web Design. Sobre essa linguagem, assinale a assertiva incorreta.

- A) A linguagem HTML não necessita de um editor especial, podendo ser desenvolvida em editores de texto comuns, como o Bloco de Notas e o *WordPad*.
- B) O tamanho reduzido da linguagem HTML viabiliza a transmissão com velocidade aceitável, mesmo em meios de comunicação de baixa velocidade, como a conexão discada por linha telefônica comum.
- C) A linguagem HTML não foi desenvolvida para ser utilizada na web, mas sim em robôs utilizados na indústria automobilística.
- D) A linguagem HTML não é monopolizada por uma pessoa ou por uma empresa, privada ou do governo.

38. Prova é o nome dado a qualquer resultado impresso gerado por mecanismos mecânicos ou digitais que simulam o resultado dos sistemas de impressão da melhor maneira possível. Antes de enviar um arquivo feito no *Adobe Photoshop* para impressão, portanto, recomenda-se fazer uma prova. Existem sistemas de provas que podemos destacar, como:

- A) Prelo, mimeografia e digital
- B) Mimeografia, cromalin e digital
- C) Prelo, cromalin e digital
- D) Prelo, cromalin e mimeografia

39. Os marcadores (tags) são os comandos da linguagem HTML que permitem a formatação do texto. Acerca dos marcadores, considere as seguintes frases:

- I. A linguagem HTML não faz distinção de letras maiúsculas e minúsculas, portanto as expressões <TITLE>, <Title> e <title> são reconhecidas como a mesma tag.
- II. O marcador <HTML> inicia um documento HTML, enquanto o marcador </HTML> representa o fim dele.
- III. </BODY> indica o início da seção do corpo do documento e <BODY>, o fim.

É correto afirmar que:

- A) Apenas a frase I é verdadeira.
- B) As frases I e II são verdadeiras.
- C) As frases I e III são verdadeiras.
- D) Apenas a frase III é verdadeira.

40. O conforto visual, principalmente na comunicação visual de modo geral, não depende de um critério, mas vários, bem-dados. Esse conforto se dá também estimulado pela linguagem visual, de preferência estética e cultural do público. Hsuan-An (2017) salienta que a ergonomia estuda a questão dessa funcionalidade segundo alguns importantes requisitos. São eles:

- A) A definição da altura da peça, o grau de reconhecimento, e o sistema de sinalização.
- B) A visibilidade, a localização e a inteligibilidade.
- C) O posicionamento da escrita em diagonal, a inteligibilidade e a visibilidade.
- D) A visibilidade, a legibilidade e a inteligibilidade.

41. Existem diferentes ambientes de interface constituídos por um conjunto de componentes destinados a funções específicas. Entre os elementos de interfaces, um dos tipos mais comuns são os *widjets*. Em geral, os *widjets* são:

- A) Campos de texto, cores da interface, barras de rolamento, linguagem HTML e alguns controles.
- B) Campos de texto, menus, barras de rolamento, caixas de alerta, caixas de diálogo, ícones e alguns controles.
- C) Menus, barras de rolamento, caixas de alerta, linguagem HTML e alguns controles.
- D) Cores da interface, barras de rolamento, caixas de diálogo, ícones e alguns controles.

42. De acordo com uma pesquisa realizada pela empresa W3Techs, 27,4% de todos os sites do mundo são feitos no *WordPress*. Esse CMS é muito popular e conhecido da maioria dos programadores e web designers. Veja algumas considerações sobre o *WordPress*:

- I. O site *WordPress.com* oferece um serviço em que você cria facilmente seu blog, que fica hospedado lá de maneira gratuita.
- II. O *WordPress.org* é um site que oferece um serviço gratuito e indicado para sites de órgãos do governo.
- III. Todos os grandes serviços de hospedagem, como *Uol Host*, *GoDaddy* e *Locaweb*, têm esse serviço.

Podemos afirmar que são corretas:

- A) As considerações I e III.
- B) As considerações I e II.
- C) As considerações II e III.
- D) Todas as considerações são corretas.

43. O *Adobe InDesign* é um dos *softwares* mais utilizados para a diagramação de jornais, revistas, folhetos e outros tipos de mídia impressa. O programa é dotado de vários recursos, que auxiliam o designer no desenvolvimento de suas atividades. Um desses recursos é a biblioteca. Sobre a o recurso biblioteca **não** é correto afirmar que:

- A) A biblioteca é um recurso que auxilia na coleção de itens que se repetem em várias páginas do trabalho, mas que não são fixos, como ocorre com os itens da página mestre.
- B) Para montar a biblioteca é necessário que o designer tenha um computador *Macintosh*, pois, o sistema *Windows* não roda o *Adobe InDesign*.
- C) Tudo o que utilizamos no *InDesign* pode ser armazenado em uma biblioteca, apresentada em forma de paleta.
- D) A biblioteca é uma pasta que pode ser armazenada em qualquer local do HD.

44. No *Adobe Photoshop*, o recurso **conta-gotas** permite determinar manualmente as áreas de sombras, luzes e tons neutros da imagem. Sobre essa ferramenta é correto afirmar que:

- A) O **conta-gotas ponto preto** é utilizado para determinar manualmente onde estão as áreas de sombras, ou quais pontos da imagem queremos redefinir como sombras.
- B) Com o **conta-gotas ponto branco** podemos determinar onde estão ou deverão estar as áreas mais escuras da imagem.
- C) O **conta-gotas ponto cinza** é o primeiro que deve ser utilizado em uma edição de imagem.
- D) Se utilizarmos o *conta-gotas ponto cinza* e clicarmos em uma área de luz, por exemplo, o *Photoshop* entenderá que a partir desse momento essa área deverá ser escurecida e se tornará parte da sombra.



45. O *CorelDRAW* trabalha com dois tipos de textos: o **artístico** e o de **parágrafo**. Sobre os estilos de texto nesse software, é correto dizer que:

- A) O **texto de parágrafo** é utilizado para fazer as letras estilizadas que aparecem no início dos capítulos.
- B) O **texto artístico** é utilizado para elaborar anúncios, folders e demais peças que contenham blocos de duas ou mais linhas de texto.
- C) O **texto de parágrafo** é recomendado apenas para a diagramação de livros e não para anúncios, folders e outros tipos de peças.
- D) O **texto artístico** é usado para criar títulos, letras desenhadas, logotipos, capitulares, entre outros.

46. Ao contrário do que muitos acreditam, a cor não é emitida pelos objetos. Ela é, na verdade, o reflexo da luz que se encontra no espectro da cor que enxergamos. Ao utilizar o software *Adobe Illustrator* para a criação de peças gráficas, um designer poderá trabalhar com três sistemas de cores. São eles:

- A) RGB, CMYK e HSB
- B) RGB, CMYK e Pantone
- C) RGB, HSB e RYB
- D) CMYK, RYB e CMY

47. No *Adobe Illustrator*, as ferramentas **varinha mágica** e **laço** servem para selecionar objetos. Sobre esses dois recursos de seleção, considere as seguintes afirmações.

- I. A ferramenta **varinha mágica** permite a seleção de objetos que possuem um atributo em comum, como a cor ou padrão de textura.
- II. A ferramenta **laço** demarca uma área irregular que contém os objetos a serem selecionados.
- III. Ambas as ferramentas, **varinha mágica** e **laço**, também estão presentes no *Adobe Photoshop*.
- IV. No *Adobe Photoshop*, as operações realizadas pelas ferramentas **varinha mágica** e **laço** não são as mesmas do *Adobe Illustrator*. Por isso, o designer precisa tomar cuidado para não se confundir.

É correto afirmar que:

- A) As afirmações I e IV estão corretas.
- B) As afirmações I, III e IV estão corretas.
- C) Apenas a afirmação IV é incorreta.
- D) Todas as afirmações estão corretas.

48. O *Fireworks CS6* é um poderoso programa destinado à criação e edição de imagens e gráficos para utilização no desenvolvimento de páginas para a internet ou intranet. Entre as suas ferramentas, existem algumas específicas, que normalmente não são encontradas em outros aplicativos similares. Tendo essa premissa como base, é correto afirmar que:

- A) As ferramentas exclusivas do *Fireworks CS6* permitem a criação de círculos, elipses, retângulos, polígonos, linhas retas, linhas curvas, textos etc.
- B) Um exemplo de ferramenta exclusiva do *Fireworks CS6* é a que permite a criação de áreas da imagem sensíveis ao mouse, os chamados mapas de imagem.
- C) Somente o *Fireworks CS6* possui ferramentas para manipulação de objetos que formam a ilustração, tais como a aplicação de rotação ou inclinação, a seleção de cor de contorno, a adição de texturas etc.
- D) As ferramentas exclusivas do *Fireworks CS6* serão implementadas em breve em outros softwares, como o *Adobe Photoshop* e o *Adobe Illustrator*.

49. Um dos melhores softwares para a edição de páginas HTML é o *Dreamweaver CS6*, que oferece à web designer todas as ferramentas necessárias para isso. Considerando esse programa, é possível afirmar que ele permite o desenvolvimento de páginas HTML estáticas ou aplicações web com as seguintes linguagens:

- A) ASP, ASP.NET, Libras e PHP.
- B) ASP, CSS, CMYK e PHP.
- C) ASP, ASP.NET, JSP e PHP.
- D) ASP, ASP.NET, Libras e JSP.

50. Quando falamos em animações para páginas HTML, o *Flash CS6* é uma das ferramentas mais lembradas. Sobre esse software é **incorreto** afirmar que:

- A) Além de animações, o *Flash CS6* também permite a criação de gráficos estáticos, interfaces com o usuário, formulários de entrada ou mesmo páginas inteiras.
- B) Há programadores que utilizam o *Flash CS6* para a criação de jogos digitais.
- C) O recurso **linha do tempo** é muito utilizado no desenvolvimento das animações, pois nele podemos definir os pontos em que deve haver transição entre os quadros.
- D) A área em que são desenvolvidas as animações, representada por um retângulo branco, denomina-se **plataforma**.