



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
CONCURSO PÚBLICO PARA PROFESSOR DE ENSINO BÁSICO, TÉCNICO E
TECNOLÓGICO
EDITAL Nº 12/2009-GR

PROVA ESCRITA

Produção Cultural e Design - (307)

Disciplinas: Hipermídia / IGU; Planejamento e produção gráfica (editorial, identidades corporativas, embalagem);
Jogos digitais; Produção de vídeo e animação.

INFORMAÇÕES AO CANDIDATO

Você está recebendo:

- um Caderno de Provas;
- um Cartão-Resposta.

CADERNO DE PROVA

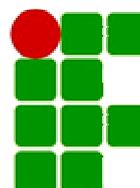
O Caderno de Provas contém 40 (quarenta) questões objetivas, sendo 10 (dez) de Conhecimentos Pedagógicos e 30 (trinta) de Conhecimentos Específicos, numeradas de 01 a 40 e apresentadas no formato de múltipla escolha. Cada questão possui cinco alternativas, das quais **apenas uma** corresponde à resposta solicitada. Verifique se o seu caderno está completo.

CARTÃO-RESPOSTA

Na parte superior do Cartão-Resposta, estão impressos: o nome do candidato, o seu número de inscrição e do documento de identidade. Confira seus dados. Qualquer irregularidade, comunique ao fiscal. Leia, atentamente, as instruções de preenchimento contidas no Cartão-Resposta. Em hipótese alguma, dobre, amasse ou rasure o Cartão-Resposta. Não marque mais de uma resposta para a mesma questão, pois, se assim proceder, esta será anulada. O Cartão-Resposta não poderá ser substituído.

OBSERVAÇÕES:

1. Não caberá aos fiscais dirimir quaisquer dúvidas sobre o conteúdo da Prova Escrita.
2. A Prova Escrita tem duração de até 03 (três) horas. Por razões de segurança do concurso, o candidato só poderá deixar o recinto da prova após, no mínimo, uma hora do seu início.
3. Os 03 (três) últimos candidatos deverão permanecer na sala de prova até que todos tenham terminado, podendo dela retirar-se concomitantemente.
4. O Caderno de Provas e o Cartão-Resposta deverão ser devolvidos ao fiscal da sala.



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PERNAMBUCO

CONHECIMENTO PEDAGÓGICO

1. “A Pedagogia Renovada agrupa correntes que advogam a renovação escolar, apoiando-se à Pedagogia Tradicional”(LIBÂNEO, 2005). É característica desse movimento:

- a) Ação de agentes externos na formação discente.
- b) Predomínio da palavra do professor.
- c) Transmissão do saber constituído.
- d) Valorização do objeto de conhecimento.
- e) Valorização da criança dotada de liberdade, iniciativa e interesses próprios.

2. As tendências pedagógicas originam-se de movimentos sociais e filosóficos, num dado momento histórico, e acabam por propiciar a união das práticas didático-pedagógicas com os desejos e aspirações da sociedade de forma a favorecer o conhecimento, sem, contudo, querer ser uma verdade única e absoluta. Seu conhecimento se reveste de especial importância para o professor que deseja construir sua prática. Em relação às diversas tendências pedagógicas, relacione a primeira coluna com a segunda.

- | | | |
|---------------------------|-----|--|
| (1) Escola Tradicional | () | A escola é vista como instrumento de reprodução das condições sociais impostas pela organização capitalista. |
| (2) Escola Nova | () | É mais valorizado o processo de aprendizagem e não diretamente o ensino. |
| (3) Escola Libertadora | () | O ensino consiste no confronto entre os conhecimentos sistematizados com as experiências sócio-culturais e a vida concreta dos alunos. |
| (4) Escola Crítica-Social | () | O trabalho escolar não se assenta, prioritariamente, nos conteúdos de ensino já sistematizados, ocorrem discussões e ações práticas sobre aspectos da realidade social imediata. |
| (5) Escola Dualista | () | Transmissão da cultura geral, formação do raciocínio, treino da mente e da vontade. |

A seqüência CORRETA de números, de cima para baixo, é:

- a) 3, 1, 5, 2, 4
- b) 5, 2, 4, 3, 1
- c) 3, 1, 4, 2, 5
- d) 3, 5, 2, 4, 1
- e) 4, 3, 2, 1, 5

3. Considerando que os diferentes tipos de relação existentes entre as disciplinas permitem adotar determinadas terminologias, a Interdisciplinaridade pode ser conceituada como:

- a) A confrontação de disciplinas que fazem emergir novos dados que se articulam entre si, oferecendo uma nova visão da realidade.
- b) A interação de duas ou mais disciplinas com transferências de informações entre elas, podendo originar um novo campo de conhecimento.
- c) A intercomunicação entre as disciplinas, tratando efetivamente de um tema/objetivo comum.
- d) A justaposição das disciplinas de forma somativa, de modo a acumular os conteúdos curriculares.
- e) A organização de conteúdos escolares em matérias independentes, sem vinculação de conhecimento.

4. “Currículo é um termo muitas vezes utilizado para se referir aos programas de conteúdos de cada disciplina” (Parâmetros Curriculares Nacionais). Currículo significa também

- a) discussões e elaborações de conteúdo.
- b) diversos contextos da Pedagogia.
- c) expressão de princípios e metas do projeto educativo.
- d) flexibilidade de conteúdos propostos.
- e) organização da matéria a ser estudada.

5. Segundo Vasconcelos, um dos pontos de maior ênfase para os professores, em escolas com problemas de gestão, é a falta de uma linha comum de atuação. Isso ocorre devido à ausência de um:

- a) Conselho escolar
- b) Compromisso da escola
- c) Planejamento estratégico
- d) Planejamento participativo
- e) Projeto político pedagógico

6. Assinale a alternativa que apresenta os elementos caracterizadores da avaliação escolar, numa perspectiva diagnóstica.
- Ferramenta de mensuração quantitativa e registro da trajetória escolar.
 - Instrumento disciplinador de condutas cognitivas e sociais no contexto da escola.
 - Instrumento de reconhecimento dos progressos e dificuldades e que auxilia nas decisões em relação às atividades didáticas.
 - Mecanismo de controle e registro do aproveitamento escolar do discente.
 - Verificações qualitativas, através da auto-avaliação, com o objetivo de identificar as situações de problemas na classe.
7. As informações obtidas por intermédio do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior (SINAES) serão utilizadas pelas IES, para orientação da sua eficácia institucional e efetividade acadêmica e social. Nesse sentido, o principal objetivo do SINAES é
- a aprendizagem institucional.
 - a autonomia institucional.
 - a competitividade interinstitucional.
 - a comparatividade institucional.
 - o ranking interinstitucional.
8. Assinale a alternativa CORRETA com relação ao estabelecido na LDB nº 9394/96 para a Educação Profissional.
- A Difusão do conhecimento sistematizado como possibilidade de aperfeiçoamento profissional ocorre através do domínio da escrita e do cálculo.
 - A Educação Profissional deverá ser integrada às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia, de modo a permitir o desenvolvimento permanente das aptidões do educando para o ingresso na vida produtiva.
 - O aprimoramento da preparação básica para o trabalho e à cidadania, promovendo o desenvolvimento do espírito crítico criativo.
 - O desenvolvimento da cultura e do espírito criativo para desenvolver a autonomia intelectual e metodologias de avaliação.
 - O domínio de técnicas que permitam a progressão sistemática para o ensino científico em busca da autonomia intelectual.
9. De acordo com o art. 1º do Decreto nº 5840/2006, o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional à Educação Básica, na modalidade de Educação de Jovens e Adultos - PROEJA poderá ser articulado ao
- Ensino Fundamental.
 - Ensino Médio.
 - Ensino Superior.
 - Ensino Fundamental ou ao Ensino Médio.
 - Ensino Fundamental, Médio e Superior.
10. A Pedagogia de Projetos se coloca como uma das expressões da concepção globalizada que permite aos alunos analisar os problemas, as situações e os acontecimentos dentro de um contexto e em sua totalidade, utilizando, para isso, os conhecimentos presentes nas disciplinas e sua experiência sócio-cultural. São características da perspectiva globalizante:
- Basear-se, fundamentalmente, nos problemas e atividades apresentadas nas unidades dos livros didáticos.
 - O conhecimento como acúmulo de fatos e informações isoladas.
 - O conhecimento como instrumento para compreensão e possível intervenção na realidade.
 - O professor como interventor no processo de aprendizagem dos alunos, criando situações problematizadoras, introduzindo novas informações.
 - Proposta de atividades abertas, dando possibilidade de os alunos estabelecerem suas próprias estratégias.

Estão CORRETAS, apenas:

- I, II e III
- I, II, IV e V
- II, III e IV
- II, IV e V
- III, IV e V

11. No design de interface para a *World Wide Web*, um dos fatores bastante discutido é a acessibilidade. Do ponto de vista da acessibilidade abrangente, analise as seguintes preposições.

- I- Não é aconselhado o uso de imagens no formato para impressão, devido ao tempo de carregamento e ao fato de alguns *browsers* não estarem configurados para interpretar esse tipo de imagem.
- II- Para garantir mais acessibilidade, é necessário um alto grau de contraste entre as cores de primeiro e segundo plano, além de cuidados com combinações de cores, evitando comprometimento para daltônicos e deficientes visuais.
- III- O uso de fontes com valores relativos em vez de valores absolutos tem o objetivo de facilitar a adequação das páginas à necessidade dos usuários.
- IV- O principal ponto de interesse para a acessibilidade abrangente são as limitações das máquinas, tais como acesso com pequenas telas, equipamentos antigos e conexões lentas.
- V- Segundo a ABNT, acessibilidade abrangente não depende da usabilidade do sistema, basta considerar uma interface de forma que pessoas com deficiências possam acessá-las, compreendê-las, usar os serviços e comunicar-se com outras pessoas.

Estão corretas, apenas:

- a) I, III e V
- b) II e III
- c) II e V
- d) I, IV e V
- e) II, III e V

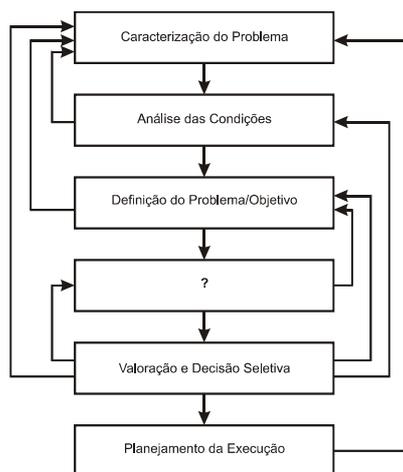
12. O cinema chamado tradicional, ou seja, de ação ao vivo tem sua origem no mesmo procedimento técnico da animação: fazer uso de sequências de imagens estáticas para simular imagens em movimento. Considerando esta afirmativa, assinale a alternativa CORRETA.

- a) A animação caracteriza-se pela ausência de atores que realize ações intencionalmente, valendo-se de criaturas incorpóreas de um mundo destituído de sexo e morte, ao contrário do cinema que sempre faz uso de atores para realizar a ação.
- b) Atualmente não há diferenças entre o cinema tradicional e a animação, tendo em vista que ambos usam as mesmas técnicas, efeitos e equipamentos para sua produção.
- c) A animação faz uso de diversas técnicas para simulação do movimento, enquanto o cinema utiliza apenas a captura de imagens contínuas pelas câmeras, sendo mais limitado tecnicamente.
- d) No Cinema tradicional, a ação é registrada com certo automatismo por meio da fotografia dos quadros da ação que acontece diante das câmeras. E, na animação tradicional a ação é formada por imagens construídas quadro a quadro, sejam essas imagens desenhos, interpolações de modelos tridimensionais ou objetos registrados fotograficamente.
- e) O cinema faz uso de atores e de técnicas de animação para melhor simular o movimento, enquanto a animação não pode se utilizar de atores reais para não ser confundido com o próprio cinema.

13. Um documento de game design deve apresentar determinadas informações para o seu desenvolvimento Com base nessa afirmação, assinale a alternativa em que se encontra elencadas as informações mais características para esse tipo de documento.

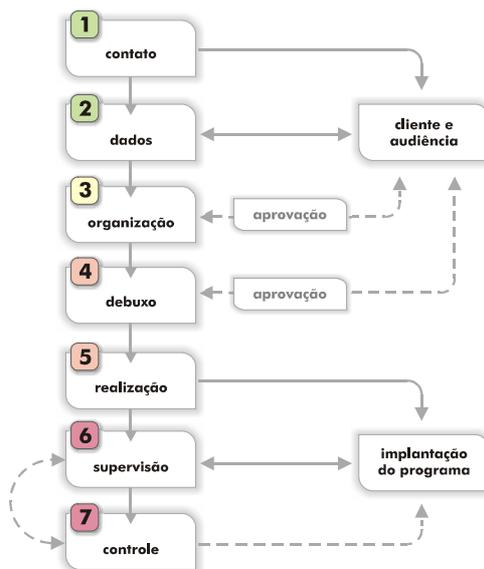
- a) Descrição do jogo, objetivos do jogo e do jogador, plataformas alvo, gênero do jogo, personagens, roteiro e jogos similares.
- b) Objetivos do jogo e do jogador, arte, resolução das telas, estratégia de comercialização, planejamento do *briefing*, concorrentes, *storyboard* e jogos similares.
- c) Descrição, características das personagens, dificuldade, obstáculos, decupagem, manual e estratégia de venda do jogo.
- d) Objetivos do jogo, plataformas e sistemas operacionais válidos, manual de jogabilidade, arte e estratégia.
- e) Jogabilidade, usabilidade, objetivos do jogo, plataformas, gênero do jogo e roteiro.

14. Vários autores, entre eles Jakob Nielsen, comentam sobre navegação e recomendam normas e boas práticas para o desenvolvimento de projetos. A regra mais básica, segundo o autor, é a necessidade de o usuário saber onde está, de onde veio e para onde ir. Dentre as opções abaixo, qual regra está diretamente relacionada a este conceito?
- Wireframes*.
 - Mapa de navegação.
 - Botão de voltar.
 - Migalhas de pão (*Breadcrumb*).
 - Hierarquia de conteúdo.
15. Em 1974, o *designer* alemão Gui Bonsiepe propôs uma metodologia projetual que sintetizava propostas de vários outros *designers* que o precederam. Seu método parte de dois princípios: 1) a redução da complexidade lógica dos dados levantados, e 2) a busca por analogias que podem resultar em um salto criativo na solução do problema. Observe o diagrama abaixo e identifique a descrição da única etapa CORRETA que falta a esse diagrama:



- Esboço do projeto e criação de alternativas.
 - Brainstorm* de soluções alternativas por semelhança formal.
 - Cálculo de recursos para definição de prioridades.
 - Definição de uma equipe multidisciplinar adequada ao projeto.
 - Preparação de protótipos alternativos como soluções viáveis.
16. Segundo o professor e teórico de *design* Gustavo Bomfim, em seus trabalhos sobre metodologia para desenvolvimento de projetos, há cinco técnicas básicas para a exploração do processo criativo durante a prática projetual. Assinale a única alternativa CORRETA:
- Método 635, Matriz de interação, Discussão 66, Sinética e Biônica.
 - Matriz de restrição, Semi-grupo hierárquico, Discussão 66, Biônica e Sinética.
 - Rede de interação *Brainstorming*, Método 635, Diferencial semântico e Biônica.
 - Discussão 66, Método 635, Sinética, Caixa morfológica e Análise das funções.
 - Brainstorming*, Discussão 66, Método 635, Biônica e Sinética.
17. Folhas de papel em padrão industrial ISO medem 841 x 1189 mm, oficialmente chamadas de folha A0. A partir dela, que redução de tamanho precisamos alcançar para ter uma folha A5. Assinale a única alternativa CORRETA:
- 210 x 297 mm.
 - 148 x 210 mm.
 - 297 x 420 mm.
 - 420 x 594 mm.
 - 594 x 841 mm.

18. Observe o diagrama abaixo, que sintetiza todas etapas de um processo de um projeto de sinalização, e em seguida, assinale a única alternativa CORRETA.



- A presença do cliente e da audiência (público-alvo) diz respeito apenas às etapas de contato de *briefing* (1) e levantamento de dados (2) projetuais a solucionar.
- A etapa de debuxo (4) compreende a organização e o planejamento do processo de trabalho com as equipes multidisciplinares.
- As etapas de organização (3) e debuxo (4) só devem seguir adiante após a confirmação dos dados pelo cliente e pela audiência (público-alvo).
- A implantação do programa só entra em questão após a fase de controle (7) experimental do programa de sinalização na prática.
- Havendo erros na etapa de supervisão (6), esta volta imediatamente para as etapas de debuxo (4) e realização (5).

19. Na atividade de diagramação, um dos elementos mais importantes a ser trabalhado é a tipografia. Considerando esta afirmativa, assinale a única resposta CORRETA.

- A fonte tipo *display* só deve ser utilizada em propagandas devido a sua pouca legibilidade.
- A tipografia serve para exprimir o significado e o tipo da obra, limitando-se a indicar aos usuários os caminhos de uma boa leitura.
- A escolha da fonte depende das características do material a ser diagramado, do contexto, do público-alvo a que se destina o material e das preferências do *designer*.
- Em um livro devem-se usar sempre fontes serifadas, de boa legibilidade e legibilidade, com corpo variando de 10 a 14 pontos.
- A escolha da tipografia para material impresso deve ser restrita as humanistas, garaldas, didones, lineares e romanas.

20. O sistema de ícones para o meio digital deve representar a mensagem pretendida de forma mais concisa e precisa possível. Considerando esta afirmativa, assinale a alternativa CORRETA.

- Deve ser considerado o modelo mental dos usuários, os padrões culturais e as convenções para as mensagens a serem transmitidas representando sempre o objeto o mais real possível.
- Antes de tudo, é preciso que o ícone seja unívoco e não possibilite significados ambíguos de interpretação, dentro do contexto utilizado.
- Ícones que fazem uso da representação de objetos antigos, tais como telefones e locomotivas devem ser evitado por não pertencerem mais ao nosso repertório podendo assim, serem difíceis de reconhecimento.
- Devemos considerar a concisão gráfica, as cores utilizadas, o texto a ser usado, os tamanhos relativos das imagens e o poder de comunicação, evitando as interpretações relacionadas ao contexto do seu uso.
- É necessário que o ícone possibilite um alto grau de significação, interpretação, concisão e compreensão, de modo que evite erros causados pelo contexto e culturas envolvidas.

21. Analise as proposições abaixo, sobre a técnica de *Pixilation*:

- I- É uma técnica de *Stop motion*.
- II- É uma técnica utilizada principalmente no desenvolvimento de *pixel art* para jogos digitais.
- III- É uma técnica de animação, na qual atores reais ou objetos são capturados quadro a quadro, para formar a animação.
- IV- É utilizada para multiplicar o número e *pixel* de uma imagem e assim melhorar sua resolução.
- V- É uma técnica de animação digital utilizada, para trabalhos realizados com imagens *bitmap* que tem o *pixel* como elemento constituinte.

Está(ão) correta(as), apenas:

- a) II
- b) III e IV
- c) I e III
- d) IV
- e) V

22. Quando nos referimos a *storyboard*, *wireframe* e mapas de fluxo, dentro de um determinado projeto, estamos nos referindo ao projeto de:

- a) *Website*.
- b) Vídeo ou animação.
- c) Animação.
- d) Vídeo e *website*.
- e) Animação ou *website*.

23. No projeto de interface para *websites*, alguns estudiosos comentam a necessidade de orientar o usuário quanto à navegação do sistema. Assinale a alternativa CORRETA, que corresponde a elementos de navegação em interface de *website*.

- a) Navegação paralela, global e local, menus laterais, *wireframes*, *links* e conteúdo local.
- b) Navegação hierárquica, navegação externa e interna ao site, *pop-ups*, mapa do site, *breadcrumb*, conteúdo relacionados e contextuais.
- c) Marca da empresa, navegação global e local, usabilidade, *pop-ups*, *pull-down*, e conteúdo de *breadcrumb*.
- d) Navegação hierárquica, navegação global e local, menus pop-up e *pull-down*, mapa do site, *breadcrumb* e *links*.
- e) Navegação paralela, local, externa, interatividade, *links*, hipertexto, menus, mapa do *site*, contato e sumário.

24. A teoria das cores estabelece alguns padrões naturais de combinação de cores, e um outro padrão artificial consagrado pela indústria gráfica.

- I- Síntese Translúcida: ciano, magenta e amarelo;
- II- Síntese Opaca: vermelho, amarelo, e verde;
- III- Síntese Aditiva: vermelho, azul e verde;
- IV- Síntese Subtrativa: azul, amarelo, verde e vermelho;
- V- Síntese Pantone: *solid*, *pastel*, *metallic*, *process* e *hexachrome*

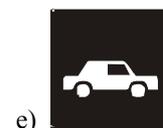
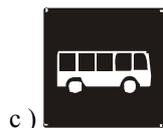
Com base nas descrições acima, assinale a única alternativa CORRETA:

- a) I, II e III
- b) I, III e V
- c) I, II e IV
- d) III, IV e V
- e) II, III e V

25. Observe com muito cuidado esse conjunto de pictogramas de sinalização e assinale qual das alternativas abaixo é a única opção CORRETA para completar o conjunto.



ALTERNATIVAS:



26. Sinalética (ou projeto de sinalização) é a parte da Comunicação Visual que estuda as relações funcionais entre os signos de orientação no espaço e os comportamentos dos indivíduos. Ao mesmo tempo, é a técnica que organiza e regula estas relações. Com base nessa definição é correto concluir que a sinalética:

- I- É um sistema de signos pictográficos em que cada enunciado é representado por um sinal, e cada sinal situa-se em uma coordenada do espaço a qual pontua.
- II- Como sistema de mensagens instantâneas, toma a forma concentrada do signo gráfico, sendo portanto um sistema de escrita por meio de signos de assinalamento.
- III- Responde à necessidade de consumo que é provocada pelo fenômeno contemporâneo da mobilidade social e da proliferação de bens e serviços.
- IV- Aplica a orientação num espaço ou num lugar determinado, a uma maior e mais eficiente acessibilidade e para uma maior segurança nos deslocamentos e nas ações.
- V- Supõe um alto grau de conhecimento prévio dos usuários em tal espaço, o qual não suscita no indivíduo dilemas em suas necessidades de atuação nem riscos.

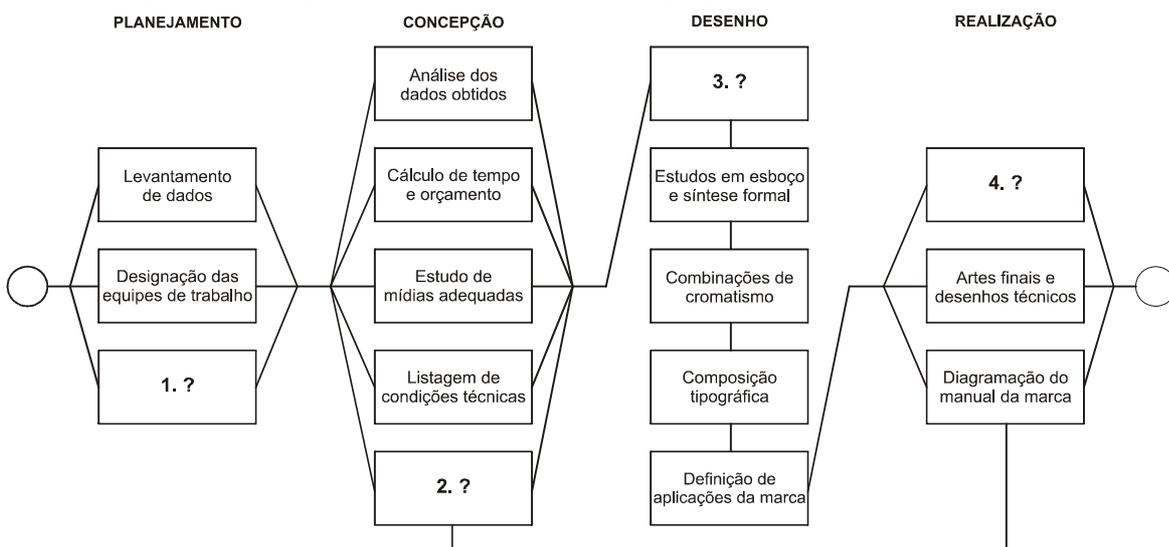
Estão corretas apenas:

- a) I, II e III
- b) I, II e V
- c) I, III e V
- d) I, IV e V
- e) I, II e IV

27. Joán Costa, *designer* espanhol especialista em imagem corporativa, assinala que em um projeto de marca há três postulados básicos para seu desenvolvimento, a saber: o princípio *semiótico*, que constitui o universo dos signos e suas normas de combinação, o princípio *gestáltico*, que é a estrutura sob a qual tais signos devem funcionar como um todo, e por fim o princípio *sinérgico*. E assim comenta: “A identidade programada é um sistema paradigmático de signos linguísticos, icônicos e cromáticos. Como tal sistema, esses signos constituem um texto cujo funcionamento é especialmente sinérgico: há reciprocidade comunicativa entre esses signos e suas relações com as mensagens que veiculam.” Com base em tal afirmação, assinale a única alternativa que define o postulado *sinérgico*.

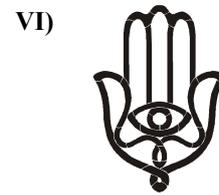
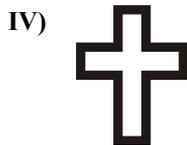
- É o conjunto exclusivo de elementos secundários ou complementares da identidade visual, como, por exemplo, papéis, formatos, tipografias e ilustrações.
- É o suporte ou causa, e não a consequência, dos conceitos que se estabelecem pelos princípios semióticos e gestálticos.
- É a conjugação, tanto sincrônica quanto diacrônica, daquilo que determinará as qualidades perceptivas e mnemônicas dos signos eleitos para a identidade visual.
- É a hierarquia necessariamente imposta ao sistema de signos quanto ao grau de valor de suas três qualidades: cromática, figurativa e sinestésica.
- É a série programada de interações dinâmicas que fecunda a estrutura signica e gestáltica na constituição de um discurso específico daquela identidade visual.

28. O diagrama abaixo representa a metodologia projetual de um sistema de identidade visual. Observe com cuidado as etapas e, por dedução lógica, assinale a única alternativa que preenche corretamente os espaços vazios do diagrama.



1. Conformação da mensagem; 2. Plano de projeto e contrato; 3. Protótipos e testes de impressão; 4. Redação do manual da marca.
1. Redação do manual da marca; 2. Conformação da mensagem; 3. Plano de projeto e contrato; 4. Protótipos e testes de impressão.
1. Conformação da mensagem; 2. Protótipos e testes de impressão; 3. Plano de projeto e contrato; 4. Redação do manual da marca.
1. Plano de projeto e contrato; 2. Redação do manual da marca; 3. Conformação da mensagem; 4. Protótipos e testes de impressão.
1. Protótipos e testes de impressão; 2. Conformação da mensagem; 3. Redação do manual da marca; 4. Plano de projeto e contrato.

29. Os grandes sistemas religiosos do mundo contam com um símbolo exclusivo que lhes garante o status de possuir uma identidade visual própria. Observe os signos abaixo e assinale a alternativa cujo signo NÃO constitui uma identidade visual e, por isso é utilizado por várias religiões.



- a) O símbolo I é utilizado por várias religiões.
- b) O símbolo IV é utilizado por várias religiões.
- c) O símbolo III é utilizado por várias religiões.
- d) O símbolo VI é utilizado por várias religiões.
- e) O símbolo V é utilizado por várias religiões.

30. Em um jornal, há diversos campos de atuação para o *designer*, como infografia, ilustração, diagramação e o próprio projeto gráfico do jornal. Em relação ao projeto gráfico, analise as afirmativas abaixo.

- I- Também tem responsabilidade pela informação, pois visa facilitar a navegação do leitor, localizando-o e ambientando-o na publicação.
- II- Objetiva proporcionar legibilidade, leitura e conforto visual para o leitor, de acordo com o volume das informações.
- III- Define a linguagem textual a ser utilizada na publicação visando melhor comunicação com seu público.
- IV- Consiste no controle do processo de produção, da conferência da resolução das imagens, de o acompanhamento da impressão até o acabamento, garantindo a qualidade do projeto.
- V- É responsável pela organização apenas dos elementos textuais, como os títulos, legendas, *box*, calhaus, chamadas, vinhetas, selos e olhos, entre outros.

Estão corretas, apenas:

- a) I e II
- b) III e IV
- c) I, IV e V
- d) II e III.
- e) I, II e III

31. Considerando a visualização da imagem abaixo, assinale a alternativa CORRETA, no que diz respeito ao seu modo de cor:



- a) A visualização da imagem mostra que a mesma está em tons de cinza (*grayscale*), podendo ser utilizada na *web* ou usada para a impressão sem a preocupação com modo de cor.
- b) A imagem pode estar em cores CMYK, RGB, *bitmap*, tons de cinza, multicanal, duotone ou reticulada segundo a sua visualização.
- c) De acordo com a visualização, a imagem está em preto e branco com retículas *halfone*, podendo ser utilizada tanto para impressão monocromática como para *web*.
- d) A imagem não pode estar no modo de cor CMYK nem RGB, como demonstra sua visualização monocromática em tons de cinza.
- e) É necessário visualizar as informações sobre a imagem para determinar sobre seu modo de cor, não sendo possível concluir sobre o assunto através apenas da sua visualização.

32. Segundo Fábio Mestriner, *designer* brasileiro especialista em embalagens, “a embalagem é um fator decisivo no novo cenário competitivo e as empresas que pretendem ter um lugar de destaque no futuro em suas áreas de atividade precisarão fazer dela algo realmente diferencial em sua gestão empresarial”. Tal afirmação apresenta uma lógica projetual a ser respeitada. Assinale abaixo a alternativa que traz uma interpretação coerente com que se afirma acima.

- a) Uma tipologia de fácil legibilidade prejudicará o trabalho e deixará quem está lendo menos confortável. Por isso, utilize as fontes decorativas. Utilize-as se realmente forem pertinentes. Mas nunca as utilize em textos longos.
- b) Ter sempre em mente o público. As embalagens representam o prestígio, a tradição e a qualidade do produto; provocam o consumidor e podem ser responsáveis pela sua decisão de comprar este ou aquele produto.
- c) A forma é um elemento de comunicação imediata do produto da embalagem. Frascos muito diferenciados são cada vez menos necessários para destacar o produto nos cenários já congestionados das gôndolas.
- d) Produtos que têm muita personalidade precisam expressá-la de maneira muito sutil, pois não devem colocar como ponte relevante de sua embalagem uma forma diferenciada, sob o risco de criar ruídos à mensagem.
- e) Nas embalagens destinadas ao público infantil, a inclusão de personagens, brindes, jogos, brincadeiras, figurinhas etc, constituem um empecilho para a venda do produto, afinal a embalagem é dirigida aos pais que comprarão o produto.

33. Os atuais projetos de embalagem contam com uma vasta gama de materiais naturais e artificiais como matéria-prima de acondicionamento e logística. Certamente, cada material tem suas vantagens e desvantagens que devem ser consideradas durante o processo projetual. Assinale a alternativa que informa corretamente as vantagens e desvantagens do material apresentado.

- a) CELULOSE. *Vantagens*: permeabilidade e baixa resistência. *Desvantagens*: alto custo e difícil adaptação a outros materiais e diversas formas de impressão.
- b) VIDRO. *Vantagens*: baixo custo, resistente e fácil armazenamento. *Desvantagens*: moldagem limitada, baixa conservação do produto e não reutilizável.
- c) MADEIRA. *Vantagens*: fácil logística e armazenamento, impressão direta ilimitada. *Desvantagens*: questões ambientais, alto custo e pouca resistência.
- d) PLÁSTICO. *Vantagens*: fácil logística e armazenamento, biodegradável. *Desvantagens*: pouca diversidade e difícil combinação com outros materiais.
- e) METAL. *Vantagens*: durável, resistente, impermeável e reciclável; *Desvantagens*: não-biodegradável, custo elevado, logística e armazenamento complexos.

34. O cronograma abaixo determina o prazo para cada etapa de um projeto de embalagem. Seguindo a lógica de distribuição de tarefa por semana, assinale a alternativa que preenche correta e respectivamente, de cima para baixo, os espaços na tabela com interrogações.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Atendimento												
?												
Estratégias												
?												
Multi-equipe												
Pesquisas												
1. produto												
2. ?												
3. mercado												
4. concorrência												
5. ?												
Projeto gráfico												
?												
Lançamento												
Logística												

- a) *Briefing*, Mídias, Consumidor, Fornecedores e Pontos de venda.
- b) Mídias, *Briefing*, Consumidor, Fornecedores e Pontos de venda.
- c) Pontos de venda, *Briefing*, Mídias, Consumidor e Fornecedores.
- d) Consumidor, *Briefing*, Mídias, Pontos de venda e Fornecedores.
- e) *Briefing*, Consumidor, Pontos de venda, Mídias e Fornecedores.

35. No desenvolvimento de um *website*, dentro dos padrões projetuais a arquitetura da informação é um dos principais fatores a serem observados. Considerando os estudos nessa área, assinale a alternativa CORRETA.

- a) A arquitetura da informação pode ser descrita como uma forma de estruturar as informações, imagens e conteúdo baseado em um conceito de navegação lógico e consistente de acordo com o *designer* do *website*.
- b) A arquitetura da informação pode ser relacionada diretamente com o sumário e o índice de um livro, em termos de função, conceito e objetivo, tratando de organizar os conteúdos de forma hierárquica e linear.
- c) A arquitetura da informação tem como resultado uma estrutura de navegação clara e consistente, onde o usuário é confrontado com centenas de conteúdos e produtos, estruturados de forma dinâmica e interativa, porém sem objetividade, como preza o universo hipermidiático da *web*.
- d) Na estruturação das informações e conteúdos, a arquitetura da informação deve focalizar as necessidades da audiência alvo, evitando que seus usuários fiquem perdidos dentro da quantidade de informações existentes na *web*.
- e) Dentre os erros mais comuns de arquitetura de informação, podemos citar o excesso de categorias, a estrutura confusa do *site*, navegação inconsistente e a redução do conteúdo que não explora o potencial ilimitado que oferece o ciberespaço.

36. Um designer, ao desenvolver um determinado projeto educacional para a internet, tendo como público alvo crianças de 6 a 10 anos, deve considerar principalmente quais dos fatores citados abaixo?

- a) Interatividade, sustentabilidade, multimídias e jogabilidade.
- b) Acessibilidade, interatividade, usabilidade e interface.
- c) Sustentabilidade, interatividade, conectividade e criatividade.
- d) Usabilidade, conteúdo, sustentabilidade e economicidade.
- e) Praticidade, usabilidade, acessibilidade e legibilidade.

37. Considerando os jogos digitais em relação aos *softwares* convencionais, ou seja, aqueles que se caracterizam como ferramenta de produtividade, assinale a alternativa CORRETA.

- a) Os jogos também são *softwares* programáveis do ponto de vista estrutural, mas diferenciam-se destes quanto a sua linguagem específica de programação.
- b) As imagens utilizadas nos jogos são de alta resolução, enquanto os *softwares* se utilizam de *pixel art* de baixa resolução.
- c) Os *softwares* têm como objetivo facilitar a vida do usuário na realização das tarefas enquanto os jogos têm como objetivo propor desafios para o usuário.
- d) Por serem mais antigos que os jogos, os *softwares* usam linguagens de programação mais avançadas e já têm resolvido questões como a usabilidade.
- e) No desenvolvimento do *software* o importante é caracterizar bem o usuário, possibilitando uma melhor usabilidade do sistema, e nos projetos de jogos o que importa é a criatividade do *design* e a jogabilidade do usuário.

38. Considerando o uso das imagens I, II e III, em um determinado site, assinale a alternativa CORRETA:

I)



II)



III)



- a) Como as imagens são todas em tons de cinza, apresentando meios tons, podem ser utilizados os formatos PNG e o JPEG, tendo em vista que o GIF é mais aconselhado para imagens em tons contínuos.
- b) O formato JPEG é o mais adequado a ser utilizado em todas as imagens, por oferecer sempre uma melhor qualidade em relação aos outros formatos e com maior suavidade nos meios-tons.
- c) Deve-se utilizar o formato GIF para a imagem I e II, devido à necessidade de transparência do fundo das imagens e por estarem as imagens estarem em tons de cinza, enquanto a imagem III deve utilizar o formato JPEG por não apresentar transparência.
- d) As imagens I e III devem ter o formato PNG, por ser um formato alternativo ao GIF para tons de cinza e por permitir também o controle de transparência por percentuais e a imagem II pode ser em GIF por não ter meios tons.
- e) Para as imagens II e III devem ser utilizados os formatos JPEG, JPG, PND entrelaçado ou PNG por não necessitarem de transparência, e para a imagem I só podem ser usados os formatos GIF, TIFF ou PNG pela necessidade de transparência no fundo da imagem.

39. Em uma grande empresa de *design* gráfico, o preço atribuído a cada projeto leva em consideração uma série de critérios que contam no resultado final do valor cobrado. Um determinado projeto requereu os profissionais e horas técnicas abaixo relacionados:

FUNÇÕES	HORAS DE TRAB		VALORES (R\$)	CUSTOS (R\$)
Proprietário	12	X	72,87	874,44
Designer Pleno	27	X	55,80	1.506,60
Designer Júnior	32	X	29,11	931,52
Ilustrador	40	X	20,00	800,00
Atendimento	12	X	53,38	640,56
Estagiário	10	X	3,07	30,70
TOTAL				4.783,82

Com base nesse cálculo, devem ser acrescentados ao total acima os 5,28% de tributação, os 10% de comissão para caçadores de serviços terceirizados e, ainda, os 20% da margem de lucro. Aplicando-se os percentuais ao total acima, o valor final do projeto será orçado em:

- R\$ 6.617,73
- R\$ 6.648,05
- R\$ 6.547,32
- R\$ 6.471,55
- R\$ 6.542,98

40. A tabela abaixo mostra o emprego das diversas granularidades de retícula em relação ao papel de impressão. Observe a relação de adequação a trabalhos gráficos e assinale a alternativa que preenche CORRETAMENTE os espaços vazios da tabela, numerados de 1 a 3.

Linhas de retículas		PAPÉIS RECOMENDADOS	TRABALHOS MAIS COMUNS
P/POL.	P/CM.		
50/55	20/22	Papel ordinário de jornal, e outros papéis de baixa qualidade	Jornais diários, cartazes e propagandas avulsas e baratas
60/75	24/30	Papel comum de jornal, levemente calandrado	1. ?
80	32	Acetinado de terceira	Revistas, folhetos e filipetas
85/110	34/44	Acetinado de segunda, meia ilustração	2. ?
120/133	46/53	Acetinado de primeira, sulfite, offset, marca d'água e gessado comum	Livros, revistas e trabalhos comerciais
150/200	60/80	Gessado superior e mate, ilustração especial	3. ?

1. Galhardetes e banners; 2. Pasquins e fanzines; 3. Ilustrações de arte.
1. Módulos para outdoor; 2. Cartões postais; 3. Filipetas e livros de bolso.
1. Jornais, folhetos e prospectos; 2. Revistas, catálogos e livretos; 3. Obras de luxo.
1. Jornais diários baratos; 2. Catálogos de moda; 3. Blocos e cadernos escolares.
1. Agendas ecológicas; 2. Revistas em quadrinhos; 3. Folder de informação.