

EMPRESA BRASILEIRA DE HEMODERIVADOS E BIOTECNOLOGIA – HEMOBRAS

CONCURSO PÚBLICO

NÍVEL MÉDIO

EMPREGO

25

ASSISTENTE ADMINISTRATIVO
WEBDESIGNER

CADERNO DE PROVAS – PARTE II CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

ATENÇÃO!

- » Leia atentamente as instruções constantes na capa da Parte I do seu caderno de provas.
- » Nesta parte do seu caderno de provas, que contém os itens relativos à prova objetiva de **Conhecimentos Específicos**, confira o número e o nome de seu emprego transcritos acima e no rodapé de cada página numerada com o que está registrado na sua **folha de respostas**.

AGENDA (datas prováveis)

- I **16/12/2008**, após as 19 h (horário de Brasília) – Gabaritos oficiais preliminares das provas objetivas: Internet — www.cespe.unb.br.
- II **17 e 18/12/2008** – Recursos (provas objetivas): exclusivamente no Sistema Eletrônico de Interposição de Recurso, Internet, mediante instruções e formulários que estarão disponíveis nesse sistema.
- III **14/1/2009** – Resultado final das provas objetivas e convocação para a entrega da documentação para a avaliação de títulos e para a perícia médica: Diário Oficial da União e Internet.

OBSERVAÇÕES

- Não serão objeto de conhecimento recursos em desacordo com o item 12 do Edital n.º 1 - HEMOBRAS, de 20/10/2008.
- Informações adicionais: telefone 0(XX) 61 3448-0100; Internet – www.cespe.unb.br.
- É permitida a reprodução deste material apenas para fins didáticos, desde que citada a fonte.

De acordo com o comando a que cada um dos itens de **51 a 120** se refira, marque, na **folha de respostas**, para cada item: o campo designado com o código **C**, caso julgue o item **CERTO**; ou o campo designado com o código **E**, caso julgue o item **ERRADO**. A ausência de marcação ou a marcação de ambos os campos não serão apenadas, ou seja, não receberão pontuação negativa. Para as devidas marcações, use a **folha de respostas**, único documento válido para a correção das suas provas.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Acerca de imagens e gráficos em páginas na Web, julgue os itens a seguir.

- 51 Entre as vantagens do formato PNG em comparação ao formato GIF, estão o controle do brilho da imagem e a correção de cor.
- 52 *Longdesc* é um atributo que possibilita a criação de legendas longas para as imagens.
- 53 Os elementos gráficos utilizados em itens enumerados são necessariamente inseridos no código HTML.
- 54 Bordas e espaços em branco podem ser incluídos ao redor de imagens e objetos em páginas na Web.
- 55 As imagens da tela são geradas por retroiluminação e oferecem uma gama de contraste de cores muito inferior do que imagens impressas em papéis opacos.
- 56 Uma imagem em um *website* pode ter cores transparentes.

Acerca de acessibilidade, WCGAs, leitores de tela e *tableless*, julgue os seguintes itens.

- 57 O uso de *links* redundantes para imagens mapeadas é um aspecto da acessibilidade.
- 58 As WCAG recomendam que um *website* ofereça uma audiodescrição das informações visuais de uma apresentação multimídia.
- 59 A acessibilidade de um *website* está relacionada também aos usuários que têm conexão à Internet de baixa velocidade.
- 60 Os *menus* do tipo *pull-down*, que aparecem na tela quando se seleciona um item com o cursor, não causam problemas para pessoas com dificuldade de coordenação motora.
- 61 Entre as recomendações para acessibilidade de um *website* está o uso das palavras *clique aqui* para que os usuários entendam mais facilmente onde devem clicar no texto.
- 62 O uso de ferramentas de validação da acessibilidade de um *website* é importante porque verifica, entre outros aspectos, a clareza de um texto.
- 63 O uso de tabelas para formatar os elementos gráficos de uma página *web* pode prejudicar usuários que utilizam leitores de tela.

Com relação a usabilidade na web, julgue os seguintes itens.

- 64 De acordo com Jakob Nielsen, a usabilidade tornou-se popular entre as empresas que a utilizam *websites* devido ao retorno financeiro que ela pode proporcionar.
- 65 O uso de diretrizes de usabilidade faz com que não sejam necessários testes com o usuário.
- 66 Consistência nos elementos de um *website* é um aspecto que contribui para a eficiência do usuário, porque o ser humano reconhece algo com mais facilidade se ele já o tiver visto anteriormente.
- 67 Entre os princípios de usabilidade descritos por Nielsen está o uso de uma linguagem familiar ao usuário.
- 68 Teste de usabilidade consiste na análise de um *website* por um grupo de *experts* em usabilidade.
- 69 De acordo com Jakob Nielsen, para melhorar a usabilidade de um sistema, o *designer* deve avaliar outras interfaces existentes.

Acerca de tipologia na Web, julgue os próximos itens.

- 70 Uma fonte é composta por um conjunto de representações de caracteres conhecida como glifos.
- 71 O uso de letras maiúsculas facilita a leitura de textos corridos especialmente para usuários idosos.
- 72 O uso da cor em *websites* pode atrair o usuário a uma parte do sítio e devem ser utilizadas de forma indiscriminada.
- 73 Em tamanhos pequenos, fontes com serifa, como a Times New Roman, aparece ser mais clara na tela do que fontes sem serifa.
- 74 Textos que utilizam cores muito quentes, como o magenta, devem ser evitados na tela porque são mais difíceis de focalizar.
- 75 Um dos aspectos mais importantes para uma boa legibilidade do texto em uma página *web* é o contraste entre as cores do texto e as cores do fundo.
- 76 Existem três maneiras de alinhar um texto em uma página na *web*: à esquerda, à direita, ou centralizado.
- 77 As fontes com altura maior do que as fontes tradicionais são consideradas mais legíveis quando lidas na tela do computador.

Acerca das folhas de estilo em cascata (CSS), julgue os itens a seguir.

- 78 As CSS favorecem a acessibilidade porque, entre outros aspectos, permitem aos usuários visualizar documentos com as fontes e cores por eles definidas.
- 79 O usuário pode ressaltar informações usando o CSS por meio da criação de molduras dinâmicas em volta do conteúdo.
- 80 Os *designers* podem controlar o posicionamento absoluto e relativo de textos em uma página *web* utilizando as CSS.
- 81 A propriedade de ordenação do CSS — *list-style* — descreve como são formados os itens de uma lista e equivale ao elemento EM no HTML.
- 82 É recomendado o uso da propriedade CSS2 *font-size* em vez do atributo em desuso *size*.

No que se refere as linguagens HTML e XHTML, julgue os seguintes itens.

- 83 O atributo *td* serve para criar um texto equivalente para um objeto.
- 84 Tanto o atributo *name* quanto o atributo *id* foram projetados para serem usados como identificadores.
- 85 Diferentemente do HTML4, o XHTML não precisa ser bem formado, isto é, todos os elementos devem ter suas *tags* de fechamento.
- 86 Os sinais < e > entre um elemento HTML, por exemplo
, são chamados de *tag* de abertura e *tag* de fechamento, respectivamente.
- 87 Nos documentos em XHTML, deve-se utilizar minúsculas para os elementos do HTML, porque a linguagem XHTML é sensível ao tamanho da letra.
- 88 O elemento *title* deve estar incluído em todo documento HTML dentro da seção *head*.

Acerca do *software* Dreamweaver 8 e de produção de páginas *web*, julgue os seguintes itens.

- 89 Os títulos, as cores e imagens de fundo, as cores de texto e dos *links* e as margens da página são propriedades básicas de uma página *web*.
- 90 No Dreamweaver, o conteúdo do quadro é copiado quando um documento é criado com base em um conjunto de quadros predefinidos.
- 91 Na criação de um leiaute de página, a inserção de estilos CSS pode ser feita manualmente ou por meio das camadas do Dreamweaver.
- 92 Uma biblioteca, no *software* Dreamweaver, é utilizada para controlar elementos de projetos específicos como um logotipo, enquanto um modelo permite controlar uma área maior.
- 93 O uso da paleta de cores segura para a *web* é relevante para PDAs e telefones celulares.
- 94 PHP é uma linguagem utilizada para criar conteúdos dinâmicos para páginas *web*.

O desenvolvimento de projeto de um *website* passa por etapas distintas desde o planejamento até a manutenção. Acerca das etapas de desenvolvimento de um *website*, julgue os itens que se seguem.

- 95 Entre as tarefas do planejamento de um *website* está a consideração das necessidades dos usuários em potencial.
- 96 No desenvolvimento de um projeto de um *website* centrado no usuário, um protótipo deve ser testado apenas por *experts* na área.
- 97 A avaliação do *design* de um *website* é uma tarefa desenvolvida durante a etapa de atualização desse *website*.
- 98 A manutenção de um *website* é uma etapa importante que compreende, entre outras atividades, a de suporte e comunicação com o usuário.
- 99 Os requisitos técnicos de um projeto de um *website* podem afetar a construção desse *website* e, portanto, devem ser considerados em uma etapa anterior a produção das páginas.
- 100 Identificar o *hardware* e o *software* que o usuário usa só é possível após o *website* ser lançado *online*.

Action Script é uma linguagem de programação que permite o *designer* programar aplicativos do programa Adobe Flash para criar animações, dados e interfaces interativas. Acerca de *Action Script* e Adobe Flash, julgue os itens a seguir.


- 101 O *plugin* Flash Player precisa ser instalado no navegador do usuário para que ele possa visualizar programas em Flash no seu navegador.
- 102 O comando utilizado para se criar a animação de um *movie clip* é o *shape*.
- 103 Campos de texto estáticos permitem que os usuários entrem com um texto em formulários.
- 104 *Script window* é utilizado para que o *designer* escreva *scripts* que são parte do documento Flash.
- 105 A linguagem *Action Script* pode ser usada para controlar o *movie clip* e as instâncias dos botões.

Acerca de arquitetura de informação e navegação julgue os itens a seguir.

- 106 As páginas da Web devem oferecer ao usuário informações contextuais de onde se encontram na estrutura do *website*.
- 107 Botões de *página seguinte* e *página anterior* auxiliam o usuário a entender como foram organizadas as informações em um *website*.
- 108 Definir a estrutura conceitual de um *website* é tarefa de um arquiteto de informação.
- 109 O diagrama de arquitetura de informação deve prover uma especificação minuciosa da navegação.
- 110 Arquitetura de informação e usabilidade são temas divergentes e não se relacionam.



Considerando a figura acima, que ilustra uma página *web*, julgue os próximos itens, acerca de projetos de *websites*.

- 111 A partir dos elementos apresentados na figura, é correto afirmar que existem *scripts* nessa página.
- 112 Informações repetidas em páginas de um *website*, como por exemplo, informações de *copyright*, como apresentada na parte inferior da imagem são desnecessárias.
- 113 O ícone , à esquerda, na parte inferior da figura, significa que o documento foi testado e aprovado pelo serviço de validação da W3C.
- 114 O link [site](#) apresentado no texto foi erroneamente sublinhado porque distrai a atenção do usuário.
- 115 O *menu* apresentado no lado esquerdo da figura, com as setas ao lado do texto, é conhecido por *menu* seqüencial.



Considerando a figura acima, que ilustra uma página *web*, julgue os próximos itens, acerca de *leiaute* de páginas.

- 116 Blocos de *menus* extensos como o apresentado no lado esquerdo da figura são ideais para apresentação de *menus* em páginas *web* porque permite ao usuário encontrar mais facilmente a informação.
- 117 Os ícones no lado direito da imagem devem ser utilizados para que os usuários possam escolher um dos tópicos apresentados.
- 118 O *leiaute* da página mostrada é simétrico.
- 119 Conforme mostrado no *menu* superior à esquerda, a divisão do público-alvo por grupos de interesse não é considerada desejável em *websites* com muita informação.
- 120 Tópicos como índice de serviços, mapa e sítios de interesse, como os apresentados na barra horizontal superior alinhados à direita da página, servem apenas para o usuário encontrar informação dentro do *website* em que se encontra.