

Gabarito

1 Q2686274

Certa ^

Uma *smart city* é composta por algumas características particulares que as diferenciam das demais cidades: a infraestrutura da cidade gera eficiência política e econômica, com o objetivo de desenvolver a sociedade; o desenvolvimento urbano influencia o crescimento de negócios e mercados; visa incluir os residentes urbanos de forma eficiente nos serviços públicos oferecidos; suas indústrias de tecnologia têm um papel muito importante para o desenvolvimento urbano; o papel da sociedade está voltado para o desenvolvimento da cidade; sua estratégia base inclui principalmente a sustentabilidade do ambiente e da sociedade.

Considerando características das cidades inteligentes, avalie as afirmações a seguir:

I. As cidades devem ter alta produtividade baseada no uso e combinação de meios de produção com conhecimento, clima de inovação e mercado de trabalho flexível. A economia deve ser caracterizada pela utilização de soluções inovadoras e adaptação flexível às circunstâncias em mudança. Nesse sentido, o termo também está relacionado a indústrias de produção de tecnologias da informação (TI).

II. Graças ao setor de TI, uma cidade se torna uma enorme rede de conexões entre todos os seus recursos. Tanto o transporte tradicional quanto a comunicação digital devem ser baseados em tecnologias avançadas que permitam a utilização racional da infraestrutura existente.

III. Uma cidade inteligente otimiza seu consumo de energia, usando fontes de energia renováveis e outros meios, bem como se esforça para minimizar as emissões de resíduos e possui políticas de gestão de resíduos sustentáveis. As atividades ambientais também exigem um alto nível de educação ambiental.

É correto o que se afirma em:

A I, II e III.

B I e II, apenas.

C I e III, apenas.

D II e III, apenas.

E I, apenas.

2 Q2686268

Certa ^

A definição de IA tem várias vertentes, pois depende do nosso entendimento acerca da própria inteligência humana. Assim, com a evolução dessa ciência, várias linhas de estudo surgiram, como a baseada na biologia, gerando técnicas que imitam as redes neurais do cérebro humano.

Considerando aspectos da IA, avalie as afirmações a seguir:

I. A visão computacional está ligada às tecnologias para construir sistemas artificiais que obtêm informações de imagens ou quaisquer dados multidimensionais.

II. Linguagem falada permite a comunicação pela fala entre seres humanos e diferentes dispositivos.

III. Aprendizado de máquina é uma metodologia de análise de dados que automatiza a construção de modelos analíticos.

Estão corretas as afirmações:

A I, II e III.

B I e II, apenas.

C I e III, apenas.

D I, apenas.

E II, apenas.

3 Q2686247

Certa ^

A junção de toda essa evolução das tecnologias digitais, da internet e o impacto do ciberespaço na maneira de fazermos as coisas, socialmente, culturalmente ou nos meios de consumo, é o que chamamos de

A Cibercultura

B Web 5.0

C Acessibilidade

D Usabilidade

4 Q2686271

Certa ^

Lei n. 9.610/98 estabelece regras de proteção aos autores e seus direitos autorais, incluindo as limitações que o autor tem perante sua obra. Quais são as instâncias abrangidas pelo direito autoral?

- ☐ A O direito de autor, os direitos não conexos e os programas de celular.
- ☐ B O direito do proprietário, os direitos de conexão e os programas de computador.
- ☐ C O direito de proprietário, os direitos sem conexão e os softwares e hardwares.
- ☒ D O direito de autor, os direitos conexos e os programas de computador.
- ☐ E O direito do proprietário, os direitos sem conexão e os programas de computador.

5 Q2686252

Certa ^

Jogos são sistemas que engajam jogadores em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, e que possuem saída quantificável e frequentemente provocam uma reação emocional.

Os jogos possuem elementos importantes, podendo ser utilizados para diversos contextos no nosso dia a dia. Nesse cenário, como podemos definir o elemento, presente nos jogos, "desafio, tensão e incerteza"?

- ☐ A Tem a finalidade de motivar e medir o desempenho do jogador, ajudando a entender o quanto mais perto ou longe se está para atingir uma meta.
- ☐ B Determinam o que é possível dentro do mundo de um determinado jogo.
- ☐ C São os ambientes providos pelos jogos frequentemente formados por elementos de ficção, sonhos e catarse.
- ☐ D Refere-se ao modo como o jogo digital é efetivamente jogado, como se interage com os elementos disponíveis dentro do mundo imaginário do jogo e como o jogador percebe os feedbacks.
- ☒ E Conflito, competição, desafio e oposição são problemas a serem resolvidos pelo jogador. Elementos importantes para o engajamento e motivação.

6 Q2686263

Certa ^

Núbia, advogada e gestora pública, está interessada em verificar novas ideias ligadas à gestão pública para a cidade de Belo Horizonte, em Minas Gerais. Dessa maneira, Núbia reuniu um conjunto de pessoas no auditório para realizar uma sessão de *brainstorming*. Considerando esse cenário, analise os itens:

- I. Evitar julgamentos, pois não existe ideia ruim.
- II. Estimular ideias ousadas, mesmo parecendo difíceis de executar, pois podem inspirar novas ideias.
- III. Acrescentar uma ideia a outras ideias dadas por outros participantes da sessão.
- IV. Manter o foco e evitar desvios nos temas.
- V. Trazer uma ideia de cada vez, pois todos com suas ideias precisam ser ouvidos um de cada vez.

São regras importantes para que uma sessão de *brainstorming* seja bem-sucedida os itens:

- ☒ A I, II, III, IV e V.
- ☐ B I, II e IV, apenas.
- ☐ C I, III e IV, apenas.
- ☐ D I, IV e V apenas.
- ☐ E II e V apenas.

7 Q2686279

Certa ^

O mundo do trabalho é impactado por diversos fatores, exigindo profissionais detentores de diversos tipos de competências. Assim, para uma definição clássica, dizemos que a competência é composta por conhecimentos, habilidades e atitudes (costumeiramente abreviada de CHA). Considerando esse contexto, avalie as afirmativas a seguir:

- I. Os conhecimentos podem ser adquiridos por meio da busca por educação (escola, cursos de idiomas, graduação etc.).
- II. As habilidades costumam ser desenvolvidas por você ao longo da sua vivência e experiência, com base no portfólio de realizações ou no repertório que já possui para realizar algo.
- III. As atitudes, por sua vez, correspondem ao "querer fazer/agir".

É correto o que se afirma em:

- ☐ A III, apenas.

- ☐ B I e II, apenas.
- ☐ C I e III, apenas.
- ☐ D II e III, apenas.
- ☒ E I, II e III.

8 Q2686282

❌ Errada ^

Iolanda, *Business Partner*, está trabalhando no processo de contratação de novos talentos para os quadros de professores da faculdade Gran. Para esse processo, Iolanda busca algumas capacidades, entre elas: capacidade de se comunicar, de dialogar, de responder, de cooperar com os outros, de trabalhar em equipe/grupo; capacidade de resolver problemas/conflitos, de motivar, de estimular, de incentivar, de facilitar, de apoiar e de se adaptar; criatividade; iniciativa; capacidade de se comportar em diferentes situações; etiqueta. As capacidades listas por Iolanda estão ligadas a

- ☒ A *Hard Skills*
- ☒ B *Soft Skills*
- ☐ C *Maker Skills*
- ☐ D *Behavioral Skills Technical Skills*
- ☐ E *Invention Skills*

9 Q2686243

✅ Certa ^

O processo de aprender está presente nas nossas vidas, de maneira formal e informal, pois o tempo todo estamos em contato com diferentes informações e circunstâncias que nos desafiam e agregam valor ao nosso cotidiano. Afinal, o aprendizado é permeado por situações que vivenciamos, experimentamos e observamos nos ambientes das nossas interações sociais. Considerando aspectos do aprendizado, avalie as afirmativas:

- I. A aprendizagem é um processo inerente ao ser humano, pois aprendemos a todo instante, através de inúmeros estímulos ambientais.
- II. O ato de aprender é essencial para nossa sobrevivência e adaptação ao mundo em que vivemos.
- III. A criança, ainda bebê, passa por inúmeras fases no seu desenvolvimento infantil e uma das formas de aprender mais importantes, nesta primeira etapa da vida, consiste na observação e experimentação do seu ambiente.

É correto o que se afirma em:

- ☒ A I, II e III.
- ☐ B I e II, apenas.
- ☐ C I e III, apenas.
- ☐ D I, apenas.
- ☐ E II, apenas.

10 Q2686254

✅ Certa ^

O movimento *maker* representa o próximo salto que combina educação e tecnologia. Apresenta-se como uma alternativa que combina diversos estilos de aprendizagem em relação àquelas metodologias passivas, consideradas repetitivas pela maioria dos estudantes. Considerando esses estilos de aprendizagem, avalie as afirmações:

- I. Os estilos visuais estão ligados às experiências visuais, como assistir a vídeos e ver representações com imagens (organogramas, mapas mentais etc.) para fazer relações entre as ideias e os conceitos.
- II. Os estilos auditivos estão relacionados com o ouvir (como escutar a aula, uma palestra ou podcast). Nesse estilo, a organização das ideias é através da linguagem falada.
- III. Os estilos cinestésicos estão relacionados com o gosto de manipular coisas e explorar o movimento, de trocar de ambientes e de desenhar ou escrever os principais tópicos.

É correto o que se afirma em:

- ☒ A I, II e III.
- ☐ B I e II, apenas.
- ☐ C I e III, apenas.
- ☐ D I, apenas.
- ☐ E II, apenas.

