

# PRÓ- ENADE

Preparação para a prova do  
ENADE voltada

aos discentes do CST  
em Design Gráfico | IFPB

## 2018



## Questão 1 – Ergonomia Informacional

No desenvolvimento de projetos de interface digital, o designer gráfico deve levar em conta uma série de aspectos e características de usabilidade e experiência do usuário.

Considerando a adesão das pessoas da terceira idade às novas tecnologias, projetos de sistemas direcionados a esse público têm sido uma realidade no trabalho do designer.

Nesse contexto, as características de ergonomia e acessibilidade adequadas a esses projetos estão presentes em layouts que

- a) sejam estruturados em grids estáticos para navegabilidade intuitiva
- b) se adaptem apenas a um tipo de dispositivo de interação digital
- c) privilegiem o baixo contraste entre o texto e o fundo, o que permite maior conforto na leitura
- d) apresentem texto composto de corpo fixo, de forma que se preservem as características do projeto gráfico
- e) possibilitem a navegação, por meio de diferentes dispositivos de entrada, tais como teclado, o mouse, ou o toque em tela.

## Questão 1 – Ergonomia Informacional

No desenvolvimento de projetos de interface digital, o designer gráfico deve levar em conta uma série de aspectos e características de usabilidade e experiência do usuário.

Considerando a adesão das pessoas da terceira idade às novas tecnologias, projetos de sistemas direcionados a esse público têm sido uma realidade no trabalho do designer.

Nesse contexto, as características de ergonomia e acessibilidade adequadas a esses projetos estão presentes em layouts que

- a) sejam estruturados em grids estáticos para navegabilidade intuitiva
- b) se adaptem apenas a um tipo de dispositivo de interação digital
- c) **privilegiem o baixo contraste entre o texto e o fundo, o que permite maior conforto na leitura**
- d) apresentem texto composto de corpo fixo, de forma que se preservem as características do projeto gráfico
- e) possibilitem a navegação, por meio de diferentes dispositivos de entrada, tais como teclado, o mouse, ou o toque em tela.

## Questão 2 – Ergonomia Informacional

Em relação ao requisito ergonômico “acessibilidade” ao conceber um sistema de sinalização para espaços urbanos, o designer gráfico deve considerar:

- a) a topografia do ambiente, uma vez que são informações espaciais indispensáveis para o projeto dos elementos iconográficos relativos à acessibilidade das informações visuais contidas no sistema de sinalização;
- b) o tipo de informação e como ela será transmitida aos diversos usuários que circulam nesses espaços, visto que um sistema de sinalização deve ser acessível inclusive a usuários com necessidades especiais;
- c) a eficácia da informação veiculada, uma vez que um sistema de sinalização deve alertar o usuário, principalmente aquelas com mobilidade reduzida, sobre elementos perigosos referentes ao espaço urbano;
- d) os sistemas de identidade visual, a publicidade e propaganda e demais conteúdos visuais dispostos no espaço urbano, porque podem interferir na visualização das informações do sistema de sinalização, principalmente pelos usuários com baixa acuidade visual;
- e) os estereótipos populares dos usuários que circulam no espaço urbano e as práticas sociais de uso consagradas ao elaborar os ícones que farão parte do sistema de sinalização, para que sejam acessíveis às diversas origens étnicas e culturais.

## Questão 2 – Ergonomia Informacional

Em relação ao requisito ergonômico “acessibilidade” ao conceber um sistema de sinalização para espaços urbanos, o designer gráfico deve considerar:

- a) a topografia do ambiente, uma vez que são informações espaciais indispensáveis para o projeto dos elementos iconográficos relativos à acessibilidade das informações visuais contidas no sistema de sinalização;
- b) o tipo de informação e como ela será transmitida aos diversos usuários que circulam nesses espaços, visto que um sistema de sinalização deve ser acessível inclusive a usuários com necessidades especiais;**
- c) a eficácia da informação veiculada, uma vez que um sistema de sinalização deve alertar o usuário, principalmente aquelas com mobilidade reduzida, sobre elementos perigosos referentes ao espaço urbano;
- d) os sistemas de identidade visual, a publicidade e propaganda e demais conteúdos visuais dispostos no espaço urbano, porque podem interferir na visualização das informações do sistema de sinalização, principalmente pelos usuários com baixa acuidade visual;
- e) os estereótipos populares dos usuários que circulam no espaço urbano e as práticas sociais de uso consagradas ao elaborar os ícones que farão parte do sistema de sinalização, para que sejam acessíveis às diversas origens étnicas e culturais.

### Questão 3 – Ergonomia Informacional

Sobre o método de ergonomia participativa, analise as proposições abaixo, julgando-as como verdadeiras (V) ou falsas (F).

- I. Neste método os usuários finais da ergonomia participam ativamente na identificação e análise dos problemas ergonômicos.
- II. O êxito desse método independe do envolvimento da administração superior da empresa.
- III. A regulação interna representa o estado inicial. Nesse ponto os conhecimentos de ergonomia são dominados apenas pelo consultor interno.

Marque a alternativa que indica a sequência CORRETA.

- a) V V V    b) F F V    c) V F V    d) F V F    e) V F F

### Questão 3 – Ergonomia Informacional

Sobre o método de ergonomia participativa, analise as proposições abaixo, julgando-as como verdadeiras (V) ou falsas (F).

- I. Neste método os usuários finais da ergonomia participam ativamente na identificação e análise dos problemas ergonômicos.
- II. O êxito desse método independe do envolvimento da administração superior da empresa.
- III. A regulação interna representa o estado inicial. Nesse ponto os conhecimentos de ergonomia são dominados apenas pelo consultor interno.

Marque a alternativa que indica a sequência CORRETA.

- a) V V V    b) F F V    c) V F V    d) F V F    e) **V F F**

#### Questão 4 – Ergonomia Informacional

A análise ergonômica do trabalho (AET) visa aplicar os conhecimentos da ergonomia para analisar, diagnosticar e corrigir uma situação real de trabalho. Marque a alternativa que corresponde às etapas do Método AET.

- a) Análise de Demanda; Análise de Conforto; Análise de Operação; Resultado; Recomendações.
- b) Análise de Tarefa; Análise de Atividade; Análise de Conforto; Resultado; Resoluções.
- c) Análise de Demanda; Análise de Tarefa; Análise de Atividade; Diagnóstico; Recomendações.
- d) Análise de Tarefa; Análise de Atividade; Análise de Operação; Diagnóstico; Recomendações.
- e) Análise de Atividade; Análise de Conforto; Análise de Segurança; Resultado; Resoluções.



#### Questão 4 – Ergonomia Informacional

A análise ergonômica do trabalho (AET) visa aplicar os conhecimentos da ergonomia para analisar, diagnosticar e corrigir uma situação real de trabalho. Marque a alternativa que corresponde às etapas do Método AET.

- a) Análise de Demanda; Análise de Conforto; Análise de Operação; Resultado; Recomendações.
- b) Análise de Tarefa; Análise de Atividade; Análise de Conforto; Resultado; Resoluções.
- c) **Análise de Demanda; Análise de Tarefa; Análise de Atividade; Diagnóstico; Recomendações.**
- d) Análise de Tarefa; Análise de Atividade; Análise de Operação; Diagnóstico; Recomendações.
- e) Análise de Atividade; Análise de Conforto; Análise de Segurança; Resultado; Resoluções.

## Questão 5 – Ergonomia Informacional

Operadores de trens metropolitanos sofrem desgaste enquanto realizam suas tarefas, devido a características da cabine, incluindo problemas com assento e painel de controle. Tendo em vista o desenvolvimento de um sistema mais adequado do ponto de vista ergonômico, que tipo de informação o designer deve priorizar?

- a) Dados antropométricas dos indivíduos mais baixos.
- b) Dados socioeconômicos obtidos com o setor de Recursos Humanos.
- c) Pesquisas de legibilidade e leituraabilidade de textos impressos.
- d) Resultados de análise da tarefa dos operadores.
- e) Tendências de cores e padronagens para revestimento.

## Questão 5 – Ergonomia Informacional

Operadores de trens metropolitanos sofrem desgaste enquanto realizam suas tarefas, devido a características da cabine, incluindo problemas com assento e painel de controle. Tendo em vista o desenvolvimento de um sistema mais adequado do ponto de vista ergonômico, que tipo de informação o designer deve priorizar?

- a) Dados antropométricas dos indivíduos mais baixos.
- b) Dados socioeconômicos obtidos com o setor de Recursos Humanos.
- c) Pesquisas de legibilidade e leituraabilidade de textos impressos.
- d) Resultados de análise da tarefa dos operadores.**
- e) Tendências de cores e padronagens para revestimento.

## Questão 6 – Ergonomia Informacional

“Indivíduos idosos podem sofrer limitações físicas e cognitivas decorrentes da idade avançada. Acidentes domésticos, como quedas, são mais frequentes. As quedas geram grande e progressiva insegurança ao indivíduo e, não raro, são o marco a partir do qual se inicia um processo de involução física e redução das atividades diárias decorrente do receio da queda. Cerca de 30% das pessoas idosas apresentam pelo menos 1 queda por ano.”  
TERRA, N. L.; DORNELLES, B. C. P. Envelhecimento bem-sucedido. 2 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002 (adaptado).

Considerando esse contexto, avalie as seguintes asserções e a relação proposta entre elas.

## Questão 6 – Ergonomia Informacional

I. Por meio do design se desenvolvem projetos para idosos com a observância dos requisitos ergonômicos, que proporcionam uma relação adequada entre usuário, objeto e tarefa a ser executada.

porque

II. A ergonomia propõe solucionar problemas relacionados a conforto, saúde, eficiência e adequação às limitações dos usuários, por meio da análise do problema, visando facilitar a compreensão da ação que se deve executar.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- a) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa da I.
- c) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- e) As asserções I e II são proposições falsas.

## Questão 6 – Ergonomia Informacional

I. Por meio do design se desenvolvem projetos para idosos com a observância dos requisitos ergonômicos, que proporcionam uma relação adequada entre usuário, objeto e tarefa a ser executada.

porque

II. A ergonomia propõe solucionar problemas relacionados a conforto, saúde, eficiência e adequação às limitações dos usuários, por meio da análise do problema, visando facilitar a compreensão da ação que se deve executar.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- a) **As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.**
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa da I.
- c) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- e) As asserções I e II são proposições falsas.

## Questão 7 – Ergonomia Informacional

Os Jogos Olímpicos de Munique, em 1972, são um marco para a sinalização em eventos esportivos internacionais. Em 1966, o designer alemão Otl Aicher, a convite do Comitê Organizador das Olimpíadas de Munique, formou uma equipe para gerenciar um extenso programa de design para o evento. A equipe trabalharia conjuntamente com o comitê organizador dos jogos. São destaque os pictogramas criados, que retrataram os esportes incluídos nos Jogos de Munique.

Considerando esse contexto, avalie as seguintes asserções e a relação proposta entre elas.



## Questão 7 – Ergonomia Informacional

- I. Otl Aicher criou, para o evento esportivo, um sistema de pictogramas em que a forma humana foi reduzida aos seus componentes mais simples, resultado que permitiu que os pictogramas fossem reduzidos a tamanhos mínimos e, ainda assim, funcionassem bem em grandes aplicações.

**porque**

II. Os pictogramas transmitiriam informações essenciais sobre o evento esportivo a um grande número de pessoas de nacionalidades diferentes, e a mensagem seria decodificada sem a necessidade de ensinamento prévio.

- a) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa da I.
- c) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- e) As asserções I e II são proposições falsas.



## Questão 7 – Ergonomia Informacional

- I. Otl Aicher criou, para o evento esportivo, um sistema de pictogramas em que a forma humana foi reduzida aos seus componentes mais simples, resultado que permitiu que os pictogramas fossem reduzidos a tamanhos mínimos e, ainda assim, funcionassem bem em grandes aplicações.

**porque**

- II. Os pictogramas transmitiriam informações essenciais sobre o evento esportivo a um grande número de pessoas de nacionalidades diferentes, e a mensagem seria decodificada sem a necessidade de ensinamento prévio.

- a) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa da I.**
- c) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- e) As asserções I e II são proposições falsas.

## Questão 8 – Ergonomia Informacional

Uma grande empresa multinacional, após receber constantes reclamações relacionadas à falta de segurança e de conforto de um de seus artefatos industrializados, decidiu investir no re-design desse artefato, a fim de solucionar os problemas ergonômicos comprovadamente existentes e, assim, evitar a perda de mercado para empresas concorrentes. Entretanto, as soluções apresentadas pelos designers da empresa, embora resolvessem os problemas de ergonomia, agregavam custo adicional ao novo artefato produzido, gerando impactos negativos quanto ao retorno financeiro dos investidores e, conseqüentemente, lucros menores.

Com base no contexto acima, avalie as seguintes asserções e a relação proposta entre elas.

## Questão 8 – Ergonomia Informacional

I. Os designers da referida empresa deveriam conceituar e desenvolver um artefato com soluções projetuais que atendessem aos requisitos de segurança e conforto e respeitassem as limitações financeiras do projeto.

### **PORQUE**

II. Os impactos financeiros do projeto são, para a referida empresa, mais importantes do que os impactos gerados pelo nível de satisfação dos usuários de seu artefato.

**A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.**

- a) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa da I.
- c) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- e) As asserções I e II são proposições falsas.

## Questão 8 – Ergonomia Informacional

I. Os designers da referida empresa deveriam conceituar e desenvolver um artefato com soluções projetuais que atendessem aos requisitos de segurança e conforto e respeitassem as limitações financeiras do projeto.

### **PORQUE**

II. Os impactos financeiros do projeto são, para a referida empresa, mais importantes do que os impactos gerados pelo nível de satisfação dos usuários de seu artefato.

**A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.**

- a) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa da I.
- c) **A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.**
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- e) As asserções I e II são proposições falsas.

MUITO OBRIGADO E  
EXCELENTE ENADE  
PARA TODOS!