



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE

PROCESSO SELETIVO DE RESIDÊNCIA
MULTIPROFISSIONAL 2014

NOVAS TECNOLOGIAS

EDITAL N.º 1- UFPA de 13/01/2014

30 de março de 2014

Nome: _____ N.º de Inscrição: _____

BOLETIM DE QUESTÕES

LEIA COM MUITA ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES SEGUINTES.

- 1 Este BOLETIM DE QUESTÕES contém 20 QUESTÕES OBJETIVAS. Cada questão apresenta cinco alternativas, identificadas com as letras **(A)**, **(B)**, **(C)**, **(D)** e **(E)**, das quais apenas uma é correta.
- 2 Confira se, além deste BOLETIM DE QUESTÕES, você recebeu o CARTÃO-RESPOSTA destinado à marcação das respostas das questões.
- 3 É necessário conferir se a prova está completa e sem falhas, bem como se o seu nome e seu número de inscrição conferem com os dados contidos no CARTÃO-RESPOSTA. **Caso exista algum problema, comunique-o imediatamente ao fiscal de sala.**
- 4 A marcação do CARTÃO-RESPOSTA deve ser feita com caneta esferográfica de **tinta preta ou azul**.
- 5 O CARTÃO-RESPOSTA não pode ser dobrado, amassado, rasurado, manchado ou conter qualquer registro fora dos locais destinados às respostas. Não é permitida a utilização de qualquer espécie de corretivo. O Cartão só será substituído se contiver falha de impressão.
- 6 O CARTÃO-RESPOSTA é o único documento considerado na avaliação. O BOLETIM DE QUESTÕES deve ser usado apenas como rascunho e não valerá, sob hipótese alguma, para efeito da correção.
- 7 Ao término da prova, devolva ao fiscal de sala todo o material relacionado no item 2 e assine a LISTA DE PRESENÇA. A assinatura do seu nome deve corresponder àquela que consta no seu documento de identificação.
- 8 O tempo disponível para a prova é de **três horas, com início às 9h00 e término às 12h00**, observado o horário de Belém-PA.
- 9 Reserve os 30 minutos finais para a marcação do CARTÃO-RESPOSTA.



NOVAS TECNOLOGIAS

- 1** Há várias definições possíveis para “computação gráfica”, de acordo com a entidade ou o autor que a define. Para a International Standards Organization (ISO), computação gráfica:
- (A) É a pura e simples criação de gráficos com recursos da informática.
 - (B) É a arte e a ciência onde o computador é incorporado ao processo de apresentação visual.
 - (C) É o conjunto de métodos e técnicas de converter dados para um dispositivo gráfico, via computador.
 - (D) É a decodificação binária em pixels.
 - (E) São os produtos de programas vetoriais e bitmaps.
- 2** A descrição de um sistema possível e simplificado para a resolução de uma tarefa (problema) é/são:
- (A) Softwares.
 - (B) Algoritmo.
 - (C) Planejamento de Cena.
 - (D) Informática.
 - (E) Sistema Operacional.
- 3** Para alguns autores da cultura digital, é considerado o marco da Era Digital:
- (A) A World Wide Web, criada por Tim Berners Lee, em 1989, para ligar os laboratório do CERN – Centro Europeu de Pesquisa Nuclear.
 - (B) A criação do primeiro computador eletrônico de aplicação geral, por várias universidades americanas envolvidas no projeto em, 1946, o ENIAC.
 - (C) O COLOSSUS, computador criado pelo matemático inglês Allan Turing para decodificar os códigos alemães durante a Segunda Grande Guerra.
 - (D) O BRAINIAC, computador criado pelos americanos que inspirou um famoso vilão nas histórias do Super Homem.
 - (E) A criação do NetScape, primeiro navegador gráfico da web que popularizou a rede na década de 1990.
- 4** O que é uma história transmídia?
- (A) É uma história que se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.
 - (B) É uma narrativa em que personagens de diferentes universos se conectam, como, por exemplo, He-Man e Conan o Bárbaro no mesmo quadrinho.
 - (C) É uma história que surge dentro de um universo próprio, com enredo totalmente original e sem conexões com outras histórias.
 - (D) É uma história que acontece tanto no universo da ficção, quanto na vida real, criando um campo híbrido entre o que é real e o que não é.
 - (E) É uma narrativa que é transportada dos livros para o cinema através de filmes ou animações.
- 5** Dentro do universo Transmidiático, *fanfictions* existem como:
- (A) Histórias criadas pelos fans dentro do universo de cada franquia transmidiática.
 - (B) Histórias paralelas que se desenrolam através de games, quadrinhos e outras mídias de apoio para a história principal.
 - (C) São histórias alternativas ao desfecho de enredo principal, como no filme “Corra Lola, Corra” de Tom Tinkwer, em 1998, em que o mesmo apresenta três possíveis finais para a obra.
 - (D) São eventos em que fãs se reúnem para criarem jogos em torno de franquias como Senhor dos Anéis ou Game of Thrones.
 - (E) É uma caracterização de personagem nos moldes dos encontrados nas ficções criadas pelos autores das franquias.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
CONCURSO PARA PROFESSOR O ENSINO BÁSICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO
EDITAL N.º 1 – UFPA, DE 13/01/14

- 6** O desenvolvimento de um universo em uma franquia é necessário para a narrativa transmídia porque:
- (A) Sem esse recurso, seria impossível criar roteiros e cenários de montagens artísticas em geral.
 - (B) Um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias em múltiplas mídias.
 - (C) Caso contrário, não existiriam filmes clássicos como Casablanca.
 - (D) Isso é o tema central da narrativa.
 - (E) Permite a produção de novos roteiros de continuações.
- 7** Qual a unidade básica da imagem digital?
- (A) Bits.
 - (B) Pixel.
 - (C) Pixar.
 - (D) Kbits.
 - (E) Mbits.
- 8** O que é *Live Cinema*?
- (A) Diz respeito à execução simultânea de imagens, sons e dados por artistas visuais, sonoros ou performáticos que apresentam suas obras ao vivo diante da plateia.
 - (B) É o trabalho do VJ (vídeo jôquei), que consiste em manipular imagens de acordo com as músicas que tocam em determinado ambiente, evento ou espetáculo.
 - (C) É o cinema realizado dentro do Teatro, onde é possível aos atores interagirem com filmes.
 - (D) É um gênero do cinema baseado em documentação da realidade, similar aos *realities shows*.
 - (E) É o filme que documenta a realidade de determinado vulto histórico.
- 9** No universo da animação dos anos 1920, o nome de Otto Messmer está associado a que personagem?
- (A) Tom & Jerry.
 - (B) Alice.
 - (C) Gato Félix.
 - (D) Mickey Mouse.
 - (E) Hamlet.
- 10** Para Pierre Levy, qual o principal problema das escolas frente à nova cultura do conhecimento?
- (A) O uso de dispositivos eletrônicos que facilitam a cola na hora das provas.
 - (B) A dispersão dos cérebros multi-tarefas das crianças.
 - (C) Elas ainda estão focadas em gerar aprendizes autômatos, em que a busca de informações com colegas ainda é considerada como “cola”.
 - (D) Não estão preparadas para o uso do Ensino à Distância.
 - (E) As escolas estão despreparadas para o uso do teatro, dança e outras artes em meios digitais.
- 11** Que relação é possível ser feita entre o hipertexto e conteúdos de mídia existentes?
- (A) As mídias digitais convergem para o hipertexto em sua essência.
 - (B) O hipertexto só pode ser relacionado com conteúdos de mídia se esses estiverem em plataformas digitais.
 - (C) O hipertexto só pode ser relacionado com conteúdos de mídia, se for usada a definição de hipermídia, que trata da união hipertexto mais mídia.
 - (D) O hipertexto não pode ser relacionado com conteúdos de mídia em mídias de massa.
 - (E) O consumo às mídias dá-se de forma hipertextual, acessando todo o domínio das expressões culturais, selecionando-as e recombinao-as.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
CONCURSO PARA PROFESSOR O ENSINO BÁSICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO
EDITAL N.º 1 – UFPA, DE 13/01/14

12 O que é uma comunidade do conhecimento?

- (A) Trata-se de uma comunidade acadêmica, voltada para a reflexão e crítica do conhecimento praticado dentro das universidades.
- (B) É uma comunidade baseada na confiança, em que alguém que sabe algumas coisas precisa confiar em outras para ter informações adicionais.
- (C) É uma comunidade que visa a compartilhar conhecimento, como as escolas.
- (D) É uma comunidade formada exclusivamente por intelectuais e estudiosos.
- (E) É um grupo conectado em rede para discutir exclusivamente assuntos relacionados ao entretenimento.

13 É uma estratégia de inserção do consumidor numa narrativa transmídia:

- (A) Bombardear o consumidor com pistas e referências das mais diversificadas a partir de um filme, como em Matrix, para que o consumidor passe a procurar em outros recursos, como quadrinhos e internet, elementos que corroborem com o universo selecionado.
- (B) O uso do *teaser*, tal qual o publicitário utiliza para inserir um produto no mercado.
- (C) Criar pontos de acesso na narrativa, seja através do livro, do filme ou da televisão, como, por exemplo, os telefones do filme Matrix.
- (D) Conduzir pessoas por um amor mais profundo na história, que se inicia num game, continua num filme e depois na televisão, em vez de tentar encaixar todas as camadas de uma única vez.
- (E) Colocar produtos como brinquedos culturais, de forma a induzir o consumidor a desejar o produto.

14 O que é um hipertexto?

- (A) É uma escrita essencialmente desenvolvida para a internet, como a Wikipédia e os Blogs, com elementos de linguagem própria.
- (B) É um texto alinear que, através de nós e links, une unidades de informação e permite ao leitor trabalhar como interator do texto, criando seu próprio percurso.
- (C) É um texto alinear, multiautoral, multicursal, no qual leitor e autor se confundem e só pode escrito para mídias digitais.
- (D) É um texto ligado a aplicativos de multimídia, de internet a cd-rom.
- (E) É somente um texto trabalhado por vários autores.

15 Quando aplicamos as características de um hipertexto a aplicativos, imagens ou qualquer outro tipo de recurso audiovisual, temos:

- (A) Aplicativo.
- (B) Software.
- (C) Hiperídia.
- (D) Sistema Operacional.
- (E) *Live Cinema*.

16 A Realidade Virtual é definida como:

- (A) É uma base de dados gráficos interativos, explorável e visualizável em tempo real, sob forma de imagens sintéticas tridimensionais, de forma a dar sentimento à imersão da imagem.
- (B) É uma representação de informações algorítmicas através de imagens que dão a falsa sensação de tridimensionalidade, no entanto, não conseguem expandir a mente para dentro do ciberespaço.
- (C) É a realidade formada pelo campo de dados que existem no universo telemático totalmente alijado da realidade aumentada ou de dispositivos de imersão.
- (D) É a realidade que é contrária à Realidade Real.
- (E) É um braço da geometria euclidiana que corrobora com a geometria fractal.

17 EAD é a abreviação para:

- (A) Ensino e Aprendizagem em Domicílio.
- (B) Ensino e Aprendizagem Discente.
- (C) Ensino e Aprendizagem Docente.
- (D) Ensino à Distância.
- (E) Ensino Autoral Domiciliar.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
CONCURSO PARA PROFESSOR O ENSINO BÁSICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO
EDITAL N.º 1 – UFPA, DE 13/01/14

18 O que é uma poética artística?

- (A) É um processo de criação artística, totalmente pautado em decisões técnicas, para estabelecer vínculos com a cultura digital.
- (B) Um programa operacional que o artista se propõe a realizar tal como é entendido, explícita ou implicitamente, por ele próprio.
- (C) É a forma de criar dentro da academia.
- (D) É a criação pura e simples, sem técnica, método ou processo de qualquer natureza.
- (E) É o fazer criativo, com recursos cênicos.

19 Para tornar-se um filme CULT, segundo Umberto Eco, é fundamental:

- (A) Que o filme, apesar do baixo orçamento, tenha atenção a detalhes que forneçam aos espectadores elementos do gênio criativo de seu autor.
- (B) Que se criem uma série de outras mídias para aumentar a esfera de mistério e suspense que existe em torno do filme cult.
- (C) Que ele chegue até nós como um universo completamente guarnecido, para que fãs possam citar personagens e episódios como se fossem aspectos sectários de um universo particular.
- (D) Que ele seja uma representação de peças teatrais clássicas, ou seja, já considerados CULT, como, por exemplo, filmes shakespearianos de Keneth Branagh.
- (E) Que ele tenha personagens tão características, que não se encontrem similares em outros filmes ou caso sejam encontradas, que pareçam caricaturas das primeiras.

20 A Artemídia pode ser definida como:

- (A) A arte contemporânea de uma forma geral.
- (B) A arte feita exclusivamente para televisão.
- (C) A arte que fala através do jornal.
- (D) A arte que interage através do uso de mídias.
- (E) A arte que não necessita de público para interagir, uma vez que o uso de mídias eletrônicas ou digitais garantem o suporte necessário para que se definam obras de arte.