

GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ
SECRETARIA DA SAÚDE DO CEARÁ (SESA)
ESCOLA DE SAÚDE PÚBLICA DO CEARÁ - PAULO MARCELOS MARTINS RODRIGUES (ESP/CE)

EDITAL Nº 11/2024

PROVA III

CADERNO DE QUESTÕES
01 DE SETEMBRO DE 2024

INSTRUÇÕES

Prezado(a) Participante,

Para assegurar a tranquilidade no ambiente de prova, a eficiência da fiscalização e a segurança do processo de avaliação, lembramos a indispensável obediência aos itens do Edital e aos que seguem:

1. Deixe sobre a carteira APENAS caneta esferográfica de material transparente, tinta azul ou preta e documento de identidade. Os demais pertences deverão ser dispostos abaixo da carteira.
2. Antes de iniciar a resolução das 30 (trinta) questões, verifique se o Caderno de Prova está completo.
3. Qualquer imposição de defeito no Caderno deverá ser feita nos primeiros 30 (trinta) minutos após o início da prova.
4. Ao receber a Folha de Respostas, confira os dados do cabeçalho. Havendo necessidade de correção de algum dado, chame o fiscal. Não rasure a Folha de Respostas.
5. A prova tem duração de 3 (três) horas e o tempo mínimo de permanência em sala de prova é de 1 (uma) hora.
6. O Gabarito preliminar será disponibilizado exclusivamente pela internet, por meio do site da ESP/CE (www.esp.ce.gov.br) na seção de Seleções / Seleções Públicas 2024.
7. Ao terminar a prova, não esqueça de assinar a Ata de Aplicação e a Folha de Respostas no campo destinado à assinatura, bem como entregar a Folha de Respostas ao Fiscal de sala.
8. O candidato poderá levar o Caderno de Questões faltando UMA HORA para o término da prova, conforme disposto em Edital.

 **ATENÇÃO** 

Os três últimos participantes só poderão deixar a sala simultaneamente e após a assinatura da Ata de Aplicação.

Nome: _____

CONHECIMENTOS GERAIS

QUESTÃO 01. Estudando o histórico da Escola de Saúde Pública do Ceará (ESP/Ce), um grupo de profissionais percebeu que o objetivo do projeto de sua criação foi:

a) Ser uma instituição destinada para a formação dos servidores da Secretaria da Saúde do Estado do Ceará (SESA) nos aspectos relacionados à saúde pública e do SUS.

b) Proporcionar aos profissionais da saúde o acesso à formação e capacitação de modo a desenvolver as competências para a operacionalização das suas atividades no âmbito do SUS.

c) Ser uma instituição acadêmica vinculada à Secretaria da Saúde do Estado do Ceará (SESA) para a formação e qualificação de seus servidores, oportunizando cursos de mestrado e doutorado.

d) Proporcionar aos profissionais da saúde o acesso à graduação e educação continuada de modo a desenvolver os conhecimentos necessários para a operacionalização das atividades no âmbito do SUS.

QUESTÃO 02. Dois autores fundamentam os pressupostos filosóficos do Projeto Político Pedagógico da ESP/Ce. São eles:

a) John Dewey e Paulo Freire.

b) Jerome Bruner e Lev Vygotsky.

c) Maria Montessori e Paulo Freire.

d) Anísio Teixeira e Darcy Ribeiro.

QUESTÃO 03. O PPP vigente da ESP/CE e,

disponível em sua página, estabelece que uma de suas premissas educacionais é orientar e basear na comunidade o currículo de seus Programas. Isso significa que:

a) Durante a elaboração da justificativa do currículo do Programa é obrigatória a presença de representantes da comunidade e profissionais de saúde que atuam em ambiente comunitário.

b) No desenho do currículo do Programa devem ser levadas em conta as necessidades da comunidade e previstas atividades educacionais no ambiente comunitário.

c) A maior parte da execução do Programa seja em ambientes comunitários e serviços de atenção básica à saúde.

d) O desenho do currículo seja feito por especialistas em saúde comunitária ou em saúde coletiva.

QUESTÃO 04. Considerando o processo de desenvolvimento histórico da Escola de Saúde Pública do Ceará - ESP/CE, marque a assertiva correta.

a) Foi criada em 1990, a partir da sanção da Lei nº 12.140, sob a forma de autarquia, vinculada à Secretaria de Saúde do Estado do Ceará.

b) Compõe a Rede das Escolas Técnicas do SUS (RET-SUS) e está entre as 20 escolas existentes no país. Isso porque, desde a sua criação, tem como um de seus focos de atenção a formação na área da Educação básica.

c) Outro marco histórico foi o lançamento da revista Cadernos ESP, uma publicação anual,

voltada para atender as necessidades do SUS e divulgar pesquisas em saúde coletiva e educação, no âmbito estadual.

d) Foi estabelecida com o propósito de promover ações voltadas à pesquisa, informação, documentação em saúde pública, educação continuada, capacitação e aperfeiçoamento dos profissionais do Sistema Único de Saúde estadual.

QUESTÃO 05. A missão, visão e os valores organizacionais da ESP/CE foram revistos e atualizados durante o Planejamento Estratégico. Desta forma, depreende-se que, atualmente, representam a intenção estratégica, o pensamento sistêmico que influenciam e direcionam a execução das ações da Instituição. Logo:

a) Tem como missão promover o desenvolvimento de excelência da força de trabalho em Saúde por meio da Educação Permanente, apoiado pela ciência, inovação e tecnologia, visando o fortalecimento do SUS e a melhoria da qualidade de vida das pessoas.

b) Tem por missão promover a educação, o conhecimento e a inovação, contribuindo para a saúde individual e coletiva, além da melhoria da qualidade de vida e felicidade das pessoas.

c) Tem como visão o comprometimento com o SUS; Eficiência e sustentabilidade; Ética; Valores Humanização; Inclusão e diversidade; Inovação e conhecimento; Transparência; Valorização das pessoas.

d) Tem como valores a busca pelo reconhecimento da excelência na educação e

formação de qualificação da força de trabalho para o Sistema Único de Saúde.

QUESTÃO 06. O Projeto Político Pedagógico (PPP), junto a dois outros documentos, é um dos importantes instrumentos normativos em que a Escola de Saúde Pública do Ceará (ESP/CE) se baseia para efetivar suas práticas, como Escola de Governo. Que documentos são esses?

a) Projeto de Desenvolvimento Docente (PDD) e Regimento Interno.

b) Programa de Desenvolvimento de Recursos Humanos (PDRH) e Regimento Escolar.

c) Projeto de Desenvolvimento Institucional (PDI) e Regimento Escolar.

d) Projeto Plurianual (PPA) e Regimento Interno

QUESTÃO 07. Em dezembro de 2020, com base no diagnóstico situacional da saúde da população cearense e da estrutura dos equipamentos da Rede Sesa, foi lançado pela ESP/CE um projeto com uma de suas finalidades regionalizar as vagas dos Programas de Residências em Saúde, fortalecendo as Redes de Atenção à Saúde de acordo com as necessidades regionais. Que ação foi essa?

a) Programa de Valorização dos Supervisores de Residências em Saúde.

b) Projeto Ampliars.

c) Projeto de Interiorização de Residências em Saúde (PIRS).

d) Programa de Valorização dos Preceptores de Residências em Saúde.

QUESTÃO 08. O Decreto nº 35.344, de 22 de junho de 2023, e o Decreto nº 35.750, de 10 de novembro de 2023, alteram a estrutura organizacional da ESP/CE, que passou a ser composta por:

- a) Superintendência, Assessorias, Diretorias e Gerências.
- b) Diretoria Geral, Coordenadorias, Assessorias e Gerências.
- c) Superintendência, Diretorias, Assessorias e Núcleos.
- d) Diretoria Geral, Coordenadorias, Assessorias e Centros.

QUESTÃO 09. Um grupo de profissionais, interessados em ingressar na Escola de Saúde Pública do Ceará (ESP/Ce), estava discutindo como esta instituição foi criada. Dentre as opções abaixo, marque a correta. A ESP/Ce foi criada:

- a) Em 1992 a partir de uma proposta de um grupo de trabalho formado por técnicos da Universidade Federal do Ceará (UFC) e da Universidade Estadual do Ceará (UECE).
- b) Em 1993 a partir de uma proposta de um grupo de trabalho formado por técnicos da Secretaria da Saúde do Estado do Ceará (SESA) e da Universidade Federal do Ceará (UFC).
- c) Em 1992 a partir de uma proposta de um grupo de trabalho formado por técnicos da Secretaria da Saúde do Estado do Ceará (SESA) e da Universidade Estadual do Ceará (UECE).
- d) Em 1993 a partir de uma proposta de um grupo de trabalho formado por técnicos da

Secretaria da Saúde do Estado do Ceará (SESA) e da Escola Nacional de Saúde Pública (ENSP).

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

QUESTÃO 10. Durante o desenvolvimento de um aplicativo móvel, a equipe de UX realiza um teste de usabilidade. Qual é o principal objetivo desse teste?

- a) Avaliar o desempenho técnico do aplicativo em diferentes dispositivos.
- b) Coletar dados de usuários para melhorar o design visual da interface.
- c) Identificar problemas que os usuários enfrentam ao interagir com o aplicativo.
- d) Medir o tempo de desenvolvimento necessário para implementar novas funcionalidades.

QUESTÃO 11. Qual dos seguintes métodos é mais adequado para avaliar a usabilidade de um site que já está em operação?

- a) Revisão heurística feita por especialistas em usabilidade.
- b) Análise de código para garantir a conformidade com padrões de acessibilidade.
- c) Testes A/B para determinar qual layout atrai mais visitantes.
- d) Análise de logs do servidor para identificar falhas de performance.

QUESTÃO 12. Uma empresa está desenvolvendo uma nova plataforma de

e-commerce e deseja garantir uma excelente experiência do usuário (UX). Qual dos seguintes fatores é mais crítico para alcançar esse objetivo?

- a) Adotar as cores da marca em todos os elementos da interface.
- b) Implementar um processo de checkout simplificado e intuitivo.
- c) Garantir que o site esteja disponível em vários idiomas.
- d) Incluir animações complexas para impressionar os usuários.

QUESTÃO 13. No contexto da avaliação de usabilidade, o que significa o termo "tempo de tarefa"?

- a) O tempo total que um usuário passa no site durante uma única sessão.
- b) O tempo necessário para a equipe de desenvolvimento implementar uma nova funcionalidade.
- c) O tempo que um usuário leva para completar uma tarefa específica, como finalizar uma compra.
- d) O tempo de resposta do servidor ao processar uma solicitação de usuário.

QUESTÃO 14. Qual das seguintes métricas é mais utilizada para medir a eficiência de uma interface do usuário (UI)?

- a) Taxa de retorno dos usuários ao site.
- b) Tempo de carregamento da página inicial.
- c) Número de cliques necessários para concluir uma ação.
- d) Número de visitantes únicos por dia.

QUESTÃO 15. Durante a fase de prototipagem de um aplicativo, qual técnica é recomendada para obter feedback inicial sobre a usabilidade?

- a) Lançar o protótipo diretamente para todos os usuários finais.
- b) Realizar sessões de teste com grupos pequenos de usuários-alvo.
- c) Distribuir pesquisas de opinião por e-mail para coletar feedback em massa.
- d) Avaliar o protótipo com base em padrões de design populares.

QUESTÃO 16. O que é uma "persona" em UX, e como ela é utilizada no processo de design?

- a) Um avatar digital que representa a equipe de desenvolvimento em reuniões virtuais.
- b) Um modelo de usuário fictício que ajuda a equipe a entender os objetivos e comportamentos dos usuários.
- c) Uma técnica de programação usada para automatizar testes de usabilidade.
- d) Um software especializado para criação de protótipos interativos.

QUESTÃO 17. Qual é o propósito principal de realizar testes de usabilidade com protótipos de baixa fidelidade?

- a) Avaliar a performance do sistema sob carga pesada.
- b) Identificar problemas de usabilidade de forma rápida e econômica.
- c) Testar a estabilidade do código antes do lançamento.
- d) Otimizar a estética visual do produto antes do desenvolvimento final.

QUESTÃO 18. Em um projeto de redesign de um aplicativo, a equipe de UX utiliza mapas de calor (heatmaps) para entender o comportamento dos usuários. Qual é a principal vantagem dessa ferramenta na análise de dados?

- a) Identificar os elementos mais clicados pelos usuários em uma interface.
- b) Medir o desempenho técnico do aplicativo em diferentes dispositivos.
- c) Avaliar a eficiência dos processos de back-end do aplicativo.
- d) Determinar o tempo médio que os usuários passam no aplicativo.

QUESTÃO 19. Durante a análise de dados coletados de um teste A/B, a equipe de UX observa que a versão B de uma página teve uma taxa de conversão significativamente maior do que a versão A. Qual é a próxima etapa recomendada?

- a) Descartar a versão A e implementar permanentemente a versão B.
- b) Realizar uma análise qualitativa para entender por que a versão B foi mais eficaz.
- c) Reverter para a versão A até que mais dados sejam coletados.
- d) Ignorar os resultados e testar uma nova versão C.

QUESTÃO 20. Uma empresa de tecnologia deseja melhorar a experiência do usuário em seu aplicativo móvel. Eles decidem analisar o funil de conversão para identificar pontos de abandono. Qual dos seguintes é um exemplo

de métrica do funil de conversão?

- a) Número de downloads do aplicativo.
- b) Porcentagem de usuários que completam o cadastro após iniciar o processo.
- c) Taxa de crescimento do número de usuários ativos mensais.
- d) Número de avaliações positivas na loja de aplicativos.

QUESTÃO 21. Em uma análise de dados UX, qual métrica seria mais útil para entender o nível de satisfação do usuário com uma nova funcionalidade implementada em um software?

- a) Tempo médio gasto na funcionalidade.
- b) Taxa de rejeição ao utilizar a funcionalidade.
- c) Net Promoter Score (NPS) coletado após o uso da funcionalidade.
- d) Número de cliques necessários para acessar a funcionalidade.

QUESTÃO 22. Qual é o principal benefício de utilizar análises preditivas em UX?

- a) Melhorar a estética do design de interface com base em tendências passadas.
- b) Antecipar comportamentos futuros dos usuários com base em dados históricos.
- c) Automatizar a coleta de feedback dos usuários.
- d) Aumentar a taxa de cliques em anúncios dentro da aplicação.

QUESTÃO 23. Durante a análise de dados de uma campanha de marketing digital, a equipe de UX percebe que a taxa de cliques (CTR) em um botão importante é muito baixa. Qual seria

uma abordagem recomendada para resolver esse problema?

- a) Aumentar o tamanho do botão e mudar sua cor para atrair mais atenção.
- b) Remover o botão da página para simplificar o layout.
- c) Aumentar a quantidade de texto na página para fornecer mais informações.
- d) Reduzir a visibilidade do botão para focar em outros elementos.

QUESTÃO 24. Uma equipe de desenvolvimento está criando um novo aplicativo de e-commerce. Antes de iniciar o desenvolvimento, eles criam um wireframe. Qual é o principal objetivo de um wireframe?

- a) Apresentar o design visual final do aplicativo.
- b) Definir a estrutura básica e a organização dos elementos da interface.
- c) Implementar a lógica de backend para o aplicativo.
- d) Realizar testes de usabilidade com usuários finais.

QUESTÃO 25. Durante a fase de design de um aplicativo, o time de UX cria um protótipo de alta fidelidade. O que diferencia um protótipo de alta fidelidade de um wireframe?

- a) Um protótipo de alta fidelidade inclui interações realistas e detalhes visuais, enquanto um wireframe é mais simplificado e focado na estrutura.
- b) Um protótipo de alta fidelidade é usado apenas para testes de backend, enquanto um wireframe é utilizado para testes de frontend.

c) Um protótipo de alta fidelidade é utilizado para documentação técnica, enquanto um wireframe é para documentação visual.

d) Um protótipo de alta fidelidade não inclui elementos de navegação, enquanto um wireframe sim.

QUESTÃO 26. Ao desenvolver um fluxo de navegação para um site de serviços financeiros, qual é a principal preocupação que deve ser levada em consideração?

- a) Garantir que todas as páginas tenham o mesmo número de cliques.
- b) Criar um fluxo que minimize o número de passos necessários para concluir uma ação importante, como abrir uma conta.
- c) Fazer com que cada página tenha o máximo de links possíveis para outras páginas.
- d) Usar cores vibrantes em cada link para garantir que sejam notados.

QUESTÃO 27. Uma empresa está desenvolvendo a interface de um novo software de gestão. Para garantir uma boa usabilidade, eles estão focando no design do fluxo de navegação. Qual é o principal objetivo do fluxo de navegação?

- a) Criar uma experiência linear, onde os usuários devem seguir uma única rota através do software.
- b) Garantir que os usuários possam acessar facilmente as diferentes funcionalidades e áreas do software.
- c) Implementar animações complexas para melhorar a estética do software.
- d) Forçar os usuários a explorar cada

funcionalidade antes de completar uma tarefa.

QUESTÃO 28. Durante o processo de design de um aplicativo móvel, a equipe cria wireframes para diferentes telas. Por que é importante testar esses wireframes com usuários reais antes de avançar para o desenvolvimento?

- a) Para verificar se o código subjacente é compatível com a estrutura visual.
- b) Para garantir que o design final esteja de acordo com as preferências de cor dos usuários.
- c) Para identificar possíveis problemas de usabilidade e ajustá-los antes de investir em desenvolvimento.
- d) Para determinar se as animações propostas são adequadas para o público-alvo.

QUESTÃO 29. Uma equipe de UX está criando um protótipo interativo para uma nova aplicação web. Qual é a principal vantagem de criar um protótipo interativo em comparação a um wireframe estático?

- a) Um protótipo interativo permite testar a lógica de negócios do aplicativo.
- b) Um protótipo interativo pode ser usado diretamente como o produto final.
- c) Um protótipo interativo permite que os usuários experimentem a navegação e a interação como fariam no produto final.
- d) Um protótipo interativo requer menos tempo e recursos para ser criado do que um wireframe estático.

QUESTÃO 30. Durante a criação da interface de um novo sistema de gerenciamento de projetos, a equipe de design precisa decidir como organizar a barra de navegação. Qual abordagem é mais recomendada?

- a) Organizar as opções de navegação com base na ordem alfabética.
- b) Priorizar as opções de navegação com base nas tarefas mais comuns e importantes para os usuários.
- c) Criar uma barra de navegação com o máximo de opções possíveis para cobrir todas as funcionalidades.
- d) Colocar as opções de navegação menos usadas em destaque para incentivar o uso.