

DISCIPLINA	Interação Homem Máquina		
CURSO	Engenharia Informática		
DOCENTE	BONGO CAHISSO		
Nº MATRÍCULA	00000001	TURMA: EIN6_M2	DATA: 26-05-2023

- Leia atentamente as questões e responda com clareza.
- Responda com uma esferográfica de cor azul ou preta
- É permitido consultar na matéria nos primeiros 30 minutos
- Não é permitido o uso do telemóvel.
- Identifique cada resposta com o número apresentado no enunciado.
- Na escolha de uma opção incorreta é descontado 50% do valor da pergunta
- A ordem de resolução não é opcional

- 1) [1.5 Valores] Escolha o método adequado para aplicar os seguintes critérios: Os dados podem ser coletados no banco de dados para análise. Apresentar o resultado com clareza. As respostas geralmente são recebidas rapidamente
- a) Entrevista
 - b) Questionário**
 - c) Pesquisar
 - d) Observação
- 2) [1.5 Valores] Qual dos seguintes não é um processo de design de interface do usuário?
- a) Análise e modelagem de usuário, tarefa e ambiente
 - b) Design de interface
 - c) Utilizadores experientes e frequentes**
 - d) Validação de interface
- 3) [1.5 Valores] Quais das seguintes alíneas representam atributos de usabilidade?
- a) Utilidade
 - b) Generalização
 - c) Confiabilidade
 - d) Capacidade de aprendizado**
- 4) [1.5 Valores] A entrada do utilizador na interação homem-computador ocorre por meio de:
- a) controles motores
 - b) experiência
 - c) sentidos**
 - d) Educação
- 5) [1.5 Valores] Suponha que durante a execução de uma sessão de teste com utilizadores um dos seus participantes deseja sair ao meio da sessão. Qual seria a melhor opção a fazer?
- a) peça-lhes que fiquem até ao fim conforme planeado, para que possa recolher os seus dados.
 - b) depois de garantir que não precisam de ajuda médica, deixe-os sair, com seus agradecimentos.**
 - c) oferecer-lhes um pagamento de incentivo para incentivá-los a terminar o
 - d) nenhuma das alíneas acima.

- 6) [1.5 Valores] A representação visual de um projeto que inclui uma tabela de conteúdos, bem como um gráfico do fluxo lógico da interface interativa é frequentemente chamada de
- a) Um layout mestre
 - b) Um mapa de navegação
 - c) Um diagrama de fluxo de trabalho
 - d) um protótipo
- 7) [3.5 Valores] Fundamente de forma sucinta sobre a análise de tarefas (O que é, como e porque realizá-la...).

Análise de utilizadores: (0,5)

É o estudo do modo como as pessoas (utilizadores) realizam as tarefas com os sistemas existentes.

Porquê a AU? (1,5)

- Porque os sistemas por mais que sejam bons, precisam fazer o necessário para não fracassarem.
 - Para isso, o sistema deve suportar as tarefas dos utilizadores,
 - definir "boas" interfaces levando em conta a Infinita variedade de tarefas e utilizadores,
 - eliminar o problema da vaguidade que geralmente os sistemas apresentam isso por "fornecer retorno apropriado".

Como? (1,5)

- **Descobrir**
 - Quem são os utilizadores
 - Que tarefas precisam de desempenhar
- **Observar práticas correntes**
- **Criar cenários de tarefas**
- **Experimentar ideias novas antes de começar a codificar a interface**

- 8) [7.5 Valores] Identifica pelo menos 5 problemas de usabilidade na interface abaixo baseando-se nas 10 heurísticas de Jakob Nielsen com as suas propostas de solução.

Problema 01: Nesta interface não é possível saber o estado do sistema

Viola "**H2-1 - Tornar o estado do sistema visível**" - Dar sempre a conhecer aos utilizadores onde estão (De onde vêm e para onde podem ir) ou Informar os utilizadores do que se está a passar de forma clara e sucinta.

Correção: Alterar a cor do texto/botão/link no menu correspondente a interface atual.

Problema 02: Nomes mal escolhidos, "Vai!"

Viola "**H2-6 - Reconhecimento em vez de lembrança**"

Correção: Substituir a palavra "Vai" pela "Assinar" ou "Confirmar".

Problema 03: As informações não aparecem na ordem natural e levando em consideração o contexto da interface/aplicação ela apresenta informações irrelevantes e todas de uma só vez.

Viola "**H2-8 - Desenho de ecrã estético e minimalista**"

Correção: Eliminar ou esconder as informações irrelevantes ou raramente necessárias

Problema 04: O volume de informação muito alto onde a maior é publicidade dificulta a realização da tarefa principal que é "Criar Blog, vender hospedagem e cursos"

Viola "**H2-7 - Flexibilidade e eficiência**"

Correção: Ajustar a interface para se adaptar ao utilizador

Problema 05: O botão da tarefa “Assinar” usa a palavra “Vai!” na forma exclamativa. Viola “**H2-4 Consistência e adesão a normas**” - Utilizadores não se devem preocupar quando é que diferentes palavras, situações ou acções significam a mesma coisa.

Correção: Substituir a palavra por “Assinar” ou “Confirmar”

Problema 06: Tipografia mistura letra maiúscula e minúscula e tipos

Viola “**H2-4: Consistência e Adesão a Normas**” - atrapalha utilizadores

Correção: usar um só tipo em toda a interface

Problema 07: A Ação “compartilha este site” usa um select-option. Ação mal identificadas.

Viola “**H2-6: Reconhecimento em vez de lembrança**”

Correção: usar o ícone comum (ramos) que representa o compartilhamento

E outras... (confio nas vossas capacidades)



The screenshot shows the homepage of the 'Acidez Mental' website. At the top, there's a navigation bar with links like 'CRIE JÁ SEU BLOG', 'HOSPEDAGEM GRÁTIS', 'COMPARTILHE ESTE SITE', 'ESCOLHA UM CONTEÚDO', and a search bar. Below this, there are three main banners: 'ACIDEZ MENTAL' with a brain image, 'QUER GANHAR ESTA FILMADORA DIGITAL?' with a red camcorder, and '100% GRÁTIS! SEM CONCURSO! SEM SORTEIO!'. A horizontal menu contains categories like 'INÍCIO', 'ARQUIVOS', 'BAÚ', 'CULINÁRIA', 'CURSOS', 'GAMES', 'GANHE DINHEIRO', 'PARCERIA', 'ROUBADAS', 'TOP 10', and 'SEXO'. The main content area is divided into several sections: 'DICA NOTA 10' with a 'DINHEIRO E PRÊMIOS' article, 'COMO FAZER SUA DIETA DAR CERTO? A CIÊNCIA TE AJUDA!' with a diet-related article and a 'Ganhe produtos grátis' promotion, and 'AMIGOS DO ACIDEZ MENTAL' featuring a grid of various entertainment and lifestyle links. At the bottom, there's a 'FRASE DO DIA' section with a quote and a 'Vai!' button.

Acidez mental (Foto: Reprodução) — Foto: TechTudo

Bom trabalho.