

## Av1 - Interface e Usabilidade

### Informações Adicionais

**Período:** 06/02/2023 00:00 à 22/05/2023 23:59  
**Situação:** Confirmado  
**Tentativas:** 1 / 3  
**Pontuação:** 2000  
**Protocolo:** 826599969

A atividade está fora do período do cadastro

Avaliar Material

1) Com a necessidade tanto da indústria quanto da academia para um consenso em relação ao conceito de usabilidade, em 1998 a ISO (International Organization for Standardization) publicou a norma "Requisitos ergonômicos para o trabalho com dispositivos de interação visual - Parte 11: orientações sobre usabilidade" (ABNT, 2011)

Essa norma define "usabilidade" em função de seus três componentes. Quais são eles?

#### Alternativas:

- a) Satisfação, facilidade e rapidez de uso
- b) Eficácia, eficiência e satisfação 

✔ Alternativa assinalada
- c) Qualidade, experiência do usuário e agilidade
- d) Eficácia, eficiência e facilidade de uso
- e) Efetividade, rapidez e facilidade de uso

2) As interfaces gráficas são amplamente utilizadas hoje em dia em inúmeros tipos de sistemas digitais, por serem mais intuitivas e mais fáceis de serem utilizadas.

Em que década surgiram as primeiras interfaces gráficas nos computadores?

#### Alternativas:

- a) 1940
- b) 1950
- c) 1960 

✔ Alternativa assinalada
- d) 1970
- e) 1980

3) Princípios ergonômicos de usabilidade e design de interfaces são conceitos que servem de fundamento para o desenvolvimento de interfaces com uma boa usabilidade. Diversos autores que estudaram a área identificaram um conjunto deste tipo de conceitos.

Para quais propósitos estes princípios ergonômicos de usabilidade e design podem ser aplicados em um projeto de interface?

#### Alternativas:

- a) Para avaliar se a solução de projeto atende uma boa usabilidade e gerar ideias para a interface. 

✔
- b) Para estabelecer critérios no início de um projeto e auxiliar no processo de geração de ideias para a interface. 

✔
- c) Para avaliar se a solução de projeto atende a uma boa usabilidade. 

✔
- d) Para estabelecer critérios no início de um projeto. 

✔
- e) Para estabelecer critérios no início de um projeto e para avaliar se a solução de projeto atende ao que foi específico. 

✔ Alternativa assinalada

4) Analise o texto disponível abaixo, a respeito da interação com uma plataforma de streaming de música, e identifique a que técnica o texto se refere.

Luísa, de 22 anos está terminando sua faculdade em química, mas seu sonho sempre foi cantar. Ela desenvolve produções amadoras de composições próprias em formato de áudio por conta própria em seu tempo livre, mas tem dificuldade de encontrar uma forma de compartilhar essas produções de forma barata e sem precisar produzir vídeos, para saber se as pessoas vão gostar. Então ela encontrou a plataforma X que permite que ela envie e compartilhe estas produções sem custo, e ainda pode receber algo por isso. Ela está acessando a plataforma pela primeira vez e para iniciar está criando seu perfil e fazendo o envio da sua primeira música.

Qual técnica este texto este representa?

#### Alternativas:

- a) Perfis de usuário/ Personas. 

✔
- b) Jornada do usuário. 

✔
- c) Cenários de uso. 

✔ Alternativa assinalada
- d) Contextos de uso. 

✔
- e) Storyboard/ Narrativa gráfica. 

✔

5) Para desenvolver pesquisas de contexto de uso para identificação de requisitos de usuário, há diversos métodos e técnicas disponíveis, envolvendo pessoas do público-alvo do projeto, sendo que a escolha do método adequado ao projeto vai depender dos cenários e contexto de uso do mesmo e dos objetivos da pesquisa.

Os métodos recomendados para aplicação neste momento podem ser categorizados em dois grupos, dos quais é importante aplicar ambos para se ter dados de qualidade. Quais são essas categorias?

#### Alternativas:

- a) Análise natural e simulada. 

✔
- b) Entrevistas individuais e em grupo. 

✔
- c) Questionários e entrevistas. 

✔
- d) Auto-relato e perguntado. 

✔
- e) Escuta e observação 

✔ Alternativa assinalada