18/09/2023, 15:41 Estácio: Alunos

isc.: DGT0297 - ENGENHARIA DE USABILIDADE Período: 2023.3 EAD (GT) / AV Data: 18/09/2023 15:41:26 Turma: 9001 Lupa RETORNAR À AVALIAÇÃO Atenção 1. Veja abaixo, todas as suas respostas gravadas no nosso banco de dados. 2. Caso você queira voltar à prova clique no botão "Retornar à Avaliação". 3. Não esqueça de finalizar a avaliação colocando o código verificador no campo no final da página. 1a Questão (Ref.: 202307242867) Os objetos de interação são elementos nas interfaces digitais que permitem aos usuários acessarem e manipularem conteúdo necessário à execução de suas tarefas, sendo próprios para isso. Existem diversos tipos de objetos de interação. Assinale abaixo a alternativa que contém somente objetos de interação: ☐ Janelas, Combo Boxes, Barra de Ferramentas. ☐ Entradas de dados, Textos e Menus. Botões, Listas de Seleção e Textos. Caixas de Mensagem, Janelas e Entradas de Dados. ☐ Janelas, Menus e Textos. **2^a Questão** (Ref.: 202311066247) (UFRPE/2022 - Adaptada) A UX (User Experience) é uma área que se preocupa em criar sistemas, produtos ou serviços que proporcionem a melhor experiência possível para o usuário, levando em consideração suas necessidades e expectativas. Considerando a experiência e usabilidade do usuário (UX), assinale a afirmativa correta. A falta de fidelização de um usuário, por motivos de fluidez da informação, é um problema que não poderia ser resolvido na etapa de desenvolvimento. A experiência do usuário, conhecida como UX, não tem relevância na exposição do conteúdo. Uma diagramação de qualidade é feita seguindo algumas premissas, opcionais, como seguir ou não a identidade visual da marca/empresa, que inclui cores, imagens, fontes, tamanhos, padrões, entre outros. 🗷 É papel do UX Design criar sistemas que atendam às necessidades do usuário, e elevem a sua empatia ao máximo. ☐ A diagramação é um fator que não tem relação com questões de usabilidade digital, apenas com materiais impressos.

3^a Questão (Ref.: 202310948158)

Os engenheiros de software podem trabalhar em empresas públicas, privadas ou prestar serviço como autônomo para pessoa física ou jurídica. Com a formação, os profissionais podem se dedicar ao trabalho na área da robótica, desenvolvimento de aplicativos e gerenciamento de projetos.

18/09/2023, 15:41 Estácio: Alunos

Existem diferenças sensíveis nas abordagens de Engenharia de Software e IHC quanto a um sistema interativo. Assinale a resposta que indica uma destas diferenças. 🗷 Na Engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre nas fronteiras do sistema. Em IHC o objetivo principal é construir um sistema abstrato. Em IHC o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema. ☐ Na engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema. As fronteiras do sistema recebem pouca atenção tanto em IHC como na Engenharia de Software. 4^a Questão (Ref.: 202307287436) No processo de desenvolvimento de software existe uma fase inicial chamada de levantamento de Requisitos. Assinale a alternativa que indica o que é feito nesta fase: Testes do design da interface. Identificação das necessidades do usuário. Levantamento das entradas e saídas do sistema. Definição da arquitetura do software. Modelagem do fluxo de informações. 5^a Questão (Ref.: 202310947834) Princípios e diretrizes na área de IHC podem ser usados como apoio aos processos de design. A diretriz de equilíbrio entre controle e liberdade do usuário indica algumas abordagens relevantes para esse processo. Assinale a alternativa que apresente uma dessas abordagens. Aumentar o número de textos autoexplicativos na interface. X Fornecer caminhos alternativos para a realização de uma tarefa. Aumentar a estrutura das tarefas, possibilitando execuções simultâneas e ganho de eficiência. Aumentar a complexidade da interface. Aumentar o número de opções ou decisões fornecidas ao usuário. 6^a Questão (Ref.: 202311066185) (UFMG/2018 - Adaptada) Na literatura de IHC podem ser encontrados vários conjuntos de princípios, diretrizes e heurísticas que podem ajudar no design da interação humano-computador. Com relação a esses princípios, diretrizes e heurísticas para o design de IHC, é correto afirmar que I. o usuário não precisa de uma documentação completa para utilização do sistema, uma vez que os usuários intuitivamente saberão como utilizar qualquer sistema. II. As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples, indicar precisamente o problema, e sugerir uma solução de forma construtiva. III. alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação. Entretanto, ressalta-se a necessidade de buscar um equilíbrio, pois quando não há limites ou restrições os usuários podem se sentir perdidos ou angustiados com o excesso de opções. Marque a alternativa correta. 🛚 I e II, apenas. I, apenas. II e III, apenas.

Disponível em: https://www.guiadacarreira.com.br/cursos/engenharia-de-software. Acesso em: 23 set. 2022.

18/09/2023, 15:41 Estácio: Alunos II, apenas. III, apenas. 7^a Questão (Ref.: 202311066187) (IBFC/2014 - Adaptada) Usabilidade é a medida da facilidade com que as pessoas podem utilizar uma interface de usuário para atingir seus objetivos de forma eficiente, eficaz e satisfatória. Identifique o termo técnico abaixo que está diretamente relacionado com os conceitos de ergonomia e usabilidade: ☐ IRQ IPG ☐ IGP X IHC ☐ ISA 8^a Questão (Ref.: 202307272465) A W3C publica documentos que definem as tecnologias Web. Estes documentos sequem um processo destinado a promover o consenso, justiça, responsabilidade pública e qualidade. No final deste processo, a W3C publica recomendações, que são consideradas como padrões Web. A recomendação que apresenta as diretrizes que explicam como tornar o conteúdo Web acessível a pessoas com deficiência é a ■ Web Accessibility Initiative (WAI). ■ WebCGM. User Agent Accessibility Guidelines(WAG). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG). Authoring Tool Accessibility Guidelines (ATAG). 9ª Questão (Ref.: 202307275472) As informações que são disponibilizadas livremente para a Web devem ser acessíveis também para usuários que possuem algum tipo de deficiência visual. Nesse caso, há artifícios que facilitam a compreensão do conteúdo; por exemplo, ao utilizar-se de uma imagem, é recomendado ao codificador que insira uma descrição dela no código para que usuários deficientes visuais possam entender o que se passa no local daquela imagem, uma vez que não podem visualizá-la de fato. Acerca dessa descrição, é correto afirmar que ela é inserida em um atributo HTML denominado ☐ Float X Alt ☐ Display Background ☐ Color 10^a Questão (Ref.: 202311067632) (CESGRANRIO/2013 - Adaptada) A acessibilidade na Web significa que pessoas com deficiência podem perceber, entender, navegar, interagir e contribuir para a Web. O conceito de acessibilidade na web implica considerar

A acessibilidade de um conteúdo digital em função das necessidades de usuários específicos.

https://simulado.estacio.br/alunos/

18/09/2023, 15:41 Estácio: Alunos

| A aplicação de princípios de design ao conteúdo digital, os quais permitam que pessoas com diferen graus de familiaridade tecnológica e diferentes limitações sejam beneficiadas. | ites |
|---|------|
| ☐ A necessidade de ajuda técnica (software e hardware) em função das limitações orgânicas e/ou cognitivas que o usuário possua, independente da forma como a informação é apresentada, estando portanto, relacionada com estratégias de inclusão digital. | Э, |
| O fato de determinado conteúdo digital apresentar-se como acessível quando se trabalha com determinada versão de um leitor de telas e com um navegador de Internet específico. | |
| As restrições de direito autoral na publicação de conteúdos digitais, com o intuito de liberar informaç gratuita ao maior número possível de usuários. | ão |