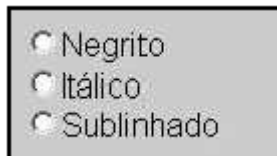
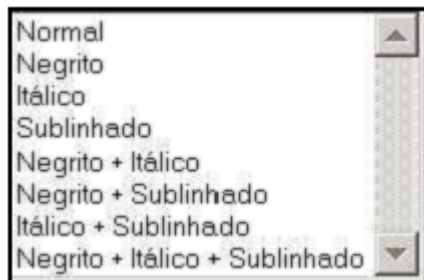


(UFRGS/2013) Deseja-se implementar uma interface gráfica que permita que se escolha a marcação dos efeitos de texto Negrito, Itálico e Sublinhado, de tal forma que possa ser escolhido um dos três efeitos, dois deles ou até os três simultaneamente, ou, ainda, nenhum deles, mantendo o texto no modo normal, isto é, sem nenhum efeito. Segundo as regras de usabilidade vigentes, qual é a alternativa que realiza o solicitado com maior usabilidade?





- ☐ Normal
- ☐ Negrito
- ☐ Itálico
- ☐ Sublinhado
- ☐ Negrito + Itálico
- ☐ Negrito + Sublinhado
- ☐ Itálico + Sublinhado
- ☐ Negrito + Itálico + Sublinhado



- ☐ Negrito
- ☐ Itálico
- ☐ Sublinhado



- Normal
- Negrito
- Itálico
- Negrito + Itálico
- ☐ Sublinhado

Respondido em 16/11/2023 22:07:24

Explicação:

Não poderíamos usar radio buttons, pois as opções são mutuamente exclusivas. Lista de seleção também não seria adequada. Por exclusão, temos a alternativa que utiliza checkbox.



Questão /

Acerto: 0,0 / 0,2

A Interface Humano-Computador (IHC) é uma área da computação que busca, sobretudo, entender como as pessoas usam os computadores e fazer a investigação de outras formas de interação.

Disponível em: <https://medium.com/contexto-delimitado/interface-humano-computador-5bd0ee9d7d2e>.

Acesso em: 23 set. 2022.

O desenvolvimento de Interface Humano-Computador versa sobre a técnica de Bridge, que trata da criação de tarefas de modelos de interação. Como ela é aplicada?

- ☐ ✔ Relaciona requisitos dos usuários com requisitos da organização.
- ☒ ✘ Transforma em tarefas os requisitos organizacionais.
- ☐ Através de uma única sessão ao longo de todo o desenvolvimento.
- ☐ Identifica requisitos organizacionais de alto nível.
- ☐ Designers e usuários definem separadamente os requisitos.

Respondido em 16/11/2023 22:09:27

Explicação:

Resposta correta: Relaciona requisitos dos usuários com requisitos da organização.

A técnica de Bridge trata da criação de tarefas de modelos de interação. É baseada numa sequência de sessões com várias pessoas envolvidas no projeto, com a intenção de criar ‘pontes’ entre os requisitos dos usuários e da organização. Em geral, os usuários apresentam seu fluxo de trabalho, que são transformados em objetos de tarefas (caixas de diálogo e caixas de mensagens). Esses objetos, por sua vez, são testados pelos usuários participantes para verificar se atendem e correspondem às atividades que fazem atualmente e que serão transferidas para o sistema.




Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

A usabilidade é um termo utilizado para definir a facilidade com que as pessoas empregam uma ferramenta ou mesmo um objeto para realizar uma tarefa. No ambiente de software, os sistemas são as ferramentas utilizadas para a execução de tarefas pelo usuário e encontramos na usabilidade o momento do diálogo entre o usuário e a interface do software.

Disponível em: <https://www.teclogica.com.br/o-que-e-usabilidade/>. Acesso em: 23 set. 2022.

Avaliação de usabilidade pode ser entendida como:

- ☒  O procedimento para aquisição de informações sobre a usabilidade ou potencial usabilidade de um sistema, a fim de aprimorar recursos em uma interface em desenvolvimento.
- ☐ Técnica realizada com os desenvolvedores de um sistema, visando maximizar o seu desempenho.
- ☐ Estratégia adotada pelo arquiteto de software para excluir o usuário de emitir opiniões.
- ☐ Uma ferramenta geral aplicada no estágio final do projeto, excluindo a prototipagem.
- ☐ Estudo do diálogo humano-computador que busca economia de tempo, diminuição da carga cognitiva e rapidez de decisões.

#### Explicação:

Resposta correta: o procedimento para aquisição de informação sobre a usabilidade ou potencial usabilidade de um sistema, a fim de tanto aprimorar recursos numa interface em desenvolvimento e seu material de suporte quanto avaliar uma interface já avaliada. De acordo com Barbosa e Silva (2010), um sistema interativo deve ser avaliado sob as perspectivas de todos os envolvidos: Quem o concebe (projetista), quem o constrói (desenvolvedores), e quem o utiliza (usuários).



4ª

Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Tecnologias assistivas são recursos e equipamentos que permitem a inclusão e a autonomia de pessoas com deficiência em atividades da vida diária, trabalho, lazer, educação, entre outros. Podem ser consideradas tecnologias assistivas

- I) Leitores de tela: softwares que convertem texto em voz, permitindo que pessoas com deficiência visual acessem conteúdo digital
- II) Joysticks e dispositivos de apontamento: dispositivos que permitem que pessoas com deficiência motora controlem o cursor na tela do computador
- III) Ampliadores de tela: softwares que permitem ampliar o tamanho do texto e das imagens na tela do computador ou dispositivo móvel, ajudando pessoas com baixa visão.

Marque a alternativa correta.

- ☐ I e II, apenas.
- ☒ I, II e III.
- ☐ I, apenas.
- ☐ II, apenas.
- ☐ III, apenas.

Respondido em 16/11/2023 22:10:16

#### Explicação:

Esses são apenas alguns exemplos de tecnologias assistivas, mas existem muitas outras que visam tornar a vida de pessoas com deficiência mais independente e inclusiva. Por exemplo, a utilização de teclados adaptados que possuem teclas maiores ou em posições diferentes, facilitando a digitação de pessoas com dificuldades motoras.



Questão /

Acerto: **0,2** / **0,2**

O Ergodesign busca acabar com as diferenças que existem entre as disciplinas de Ergonomia e Design. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?

- ☐ UX Writing.
- ☐ Design de interação.
- ☐ Design de Interface.
- ☒ Design Centrado no Usuário.

☐ Interface Humano-computador.

Respondido em 16/11/2023 22:10:25

Explicação:

A resposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome 'Ergodesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design centrado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da relação do usuário com uma interface qualquer.




Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

O ciclo de vida é a estrutura contendo processos, atividades e tarefas envolvidas no desenvolvimento, operação e manutenção de um produto de software, abrangendo a vida do sistema, desde a definição de seus requisitos até o término de seu uso.

Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/ciclos-de-vida-do-software/21099>. Acesso em: 23 set. 2022.

No Ciclo de Vida Estrela, a atividade central é:

- ☒  Avaliação
- ☐ Análise de Tarefas
- ☐ Prototipação
- ☐ Especificação de Requisitos

Explicação:

O ciclo de vida estrela é um processo composto por seis atividades. Todas as atividades estão interligadas pela atividade de avaliação, ou seja, o que quer que se faça sempre necessita de uma avaliação, ao concluir uma atividade e antes de iniciar outra.



7ª


Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

(UFMT/2018 - Adaptada) Considerando a situação hipotética: um usuário acessa um sítio na Internet e deseja cadastrar-se. Ao acessar a tela de cadastro ele preenche dados para acesso, como, nome, e-mail, senha e confirmação da senha e clica no botão **Cadastrar**. Ao clicar no botão nenhuma mensagem é exibida e ele é direcionado para outra tela, onde ele deve continuar o cadastro digitando os dados referentes ao endereço. O usuário nota que o formulário dessa tela é diferente do formulário da tela anterior (tamanho e disposição dos campos do formulário, cores, formatação do texto, entre outros), mas mesmo assim finaliza o cadastro e clica no botão **Salvar dados**. Ao clicar nesse botão, o usuário é direcionado para a tela inicial do sítio sem receber uma mensagem clara se o cadastro foi ou não concluído com sucesso, a confirmação do cadastro aconteceu apenas alguns minutos depois por meio do recebimento de um e-mail.

Tendo por base a situação hipotética exposta, caso se realizasse uma avaliação de usabilidade no cadastro descrito utilizando as 10 Heurísticas de usabilidade para o projeto de interface do usuário propostas por Jakob Nielsen, o cadastro, como descrito, apresentaria falhas, principalmente, em duas das 10 heurísticas. Assinale a alternativa que apresenta as duas principais.



- ☐ Consistência e padrões; Reconhecimento em vez de lembrança
- ☐ Correspondência entre o sistema e o mundo real; Reconhecimento em vez de lembrança
- ☒  Visibilidade do status do sistema; Consistência e padrões
- ☐ Reconhecimento em vez de lembrança; Ajuda e documentação
- ☐ Controle e liberdade do usuário; Correspondência entre o sistema e o mundo real

Respondido em 16/11/2023 22:10:54

#### Explicação:

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo através de feedback (resposta às ações do usuário) adequado e no tempo certo. Assim como, os usuários não devem ter de se perguntar se termos, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.




8ª

Questão /

Acerto: **0,2 / 0,2**

A World Wide Web, também conhecida como WWW ou simplesmente Web, é um sistema de informação baseado em hipertexto que permite o acesso a documentos interconectados e vinculados pela internet. Foi desenvolvida por qual pesquisador?

- ☐ Steve Jobs - cofundador da Apple e um dos principais responsáveis pelo desenvolvimento de produtos como o Macintosh, iPod, iPhone e iPad.
- ☐ Bill Gates - cofundador da Microsoft e um dos empresários mais ricos do mundo.
- ☐ Ada Lovelace - considerada a primeira programadora de computador da história, foi uma matemática britânica que trabalhou com o inventor Charles Babbage.

- ☒  Tim Berners-Lee - reconhecido por ter desenvolvido o primeiro servidor web, a primeira biblioteca de hipertexto e a primeira linguagem para criação de páginas web.
- ☐ Mark Zuckerberg - cofundador do Facebook, uma das redes sociais mais populares do mundo.

Respondido em 16/11/2023 22:11:10

#### Explicação:


Além de ter criado a World Wide Web, Berners-Lee é reconhecido por ter desenvolvido o primeiro servidor web, a primeira biblioteca de hipertexto e a primeira linguagem para criação de páginas web, todas elas ferramentas fundamentais para a popularização da internet. Ele também foi o fundador do Consórcio World Wide Web (W3C), uma organização que busca promover a evolução e a interoperabilidade da web por meio do desenvolvimento de padrões abertos.



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

A ergonomia busca basicamente melhorar as condições de trabalho. No caso de ergonomia em IHC, estudamos elementos que melhoram a interação do usuário com o sistema que ele utiliza para realizar seu trabalho. Para isso a ergonomia em IHC define:

- ☐ Melhoria das condições de trabalho.
- ☒  Boas práticas do design de interface.
- ☐ Inclusão de atividades físicas.
- ☐ Descansos periódicos.
- ☐ Interferências de elementos do local de trabalho.

**Explicação:**

A resposta correta é 'Boas práticas do design de interface'. Recomendações ergonômicas para Interface Humano-Computador são um conjunto de boas práticas a serem utilizadas no design de interfaces.



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Uma diretriz relacionada à qualidade de interface é uma recomendação ou orientação que visa garantir que a interface do usuário (UI) de um software seja fácil de usar, intuitiva, eficiente e agradável. Nesse sentido, marque a alternativa correta.

- ☐ O software não deve ser observador e se lembrar de quais ações o usuário realiza em sequência, pois tentar antever o próximo é uma atitude clara de invasão de privacidade.
- ☐ O software deve ser complexo e pouco intuitivo.
- ☐ Para melhorar a experiência de uso do sistema, não deve-se adotar medidas mínimas de segurança.
- ☒ Alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação.
- ☐ O sistema deve interromper o usuário o máximo possível, passando a ideia de controle e proteção.

#### Explicação:

O usuário deve estar no controle. Para isso, é necessário tentar reduzir o número de opções ou decisões que ele precisa tomar a cada instante. É importante ressaltar que o usuário pode ter mais ou menos liberdade de acordo com seu perfil. Usuários sem muita experiência podem precisar de mais assistência e menos alternativas, enquanto os mais experientes podem ter mais alternativas.