



Avaliando Aprendizado

Teste seu conhecimento acumulado

Disc.: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**

Aluno(a): **PAULO RICARDO TORRES MARQUES MARTINS MOURA E SILVA**

202303714629

Acertos: **2,0** de 2,0

13/11/2023




Questão /

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

(FGV/2017) O antiquário "Só Velharia" possui um sistema de catálogo de produtos, desenvolvido há três anos, que é utilizado por todos os seus funcionários. Há cerca de um ano, devido à crise do país, a empresa teve que demitir alguns funcionários. Recentemente a "Só Velharia" conseguiu fechar um convênio com alguns investidores para retomar sua produtividade normal. Assim, a empresa decidiu recontratar alguns de seus antigos funcionários. Em relação ao sistema, a empresa acredita que não precisará readaptar esses funcionários.

O critério básico da engenharia de usabilidade que garantirá que esses funcionários não necessitarão de novo treinamento no sistema, mesmo após um ano sem utilizá-lo, é:

- ☒  Memorização.
- ☐ Erro.
- ☐ Criatividade.
- ☐ Satisfação.
- ☐ Eficiência.

Respondido em 13/11/2023 21:06:05

Explicação:

A memorização é um dos critérios básicos da engenharia de usabilidade, que se refere à capacidade do usuário de recordar ações anteriores e aplicar esse conhecimento em situações futuras. É importante que os sistemas sejam projetados para facilitar a memorização de ações comuns, como a navegação em menus e o uso de recursos de busca e filtragem.



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:

- ☐ Implementação

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

Respondido em 13/11/2023 21:00:00

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.



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:

- ☐ Uma ferramenta geral aplicada no estágio final do projeto, excluindo a prototipagem.
- ☐ 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.
- ☒ 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.
- ☐ Estudo do diálogo humano-computador que busca economia de tempo, diminuição da carga cognitiva e rapidez de decisões.

Respondido em 13/11/2023 20:58:32

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).



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.

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

Respondido em 13/11/2023 21:01:32

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.



5ª 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?

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

Respondido em 13/11/2023 20:57:32

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.



6ª Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Para interagir com um software, primariamente utiliza-se a interface, onde é possível acessar as opções e informações que possibilitam gerenciá-lo. Se existir dificuldade para entender as informações da tela e for necessário procurar suas funcionalidades, o software não será tão útil.

Disponível em: <https://medium.com/contexto-delimitado/interface-humano-computador-5bd0ee9d7d2e>.
Acesso em: 23 set. 2022.

É sempre importante registrar, organizar e refinar os dados coletados. Acerca dos conceitos de Interface Humano-Computador, o que são personas?

- ☒ Perfil hipotético do usuário.
- ☐ Requisitos descartáveis do sistema.
- ☐ Todos os envolvidos no design da interface.
- ☐ Usuários administradores do sistema.

☐ Representantes de usuários.

Respondido em 13/11/2023 21:02:52

Explicação:

Personas são definidas, principalmente, por seus objetivos de atividade no sistema em geral. É um termo que representa um grupo hipotético de usuários.



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.

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

Respondido em 13/11/2023 20:59:24

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.



Questão /

Acerto: 0,2 / 0,2

Qual a função do componente "Agentes de Usuário" quando uma pessoa cega acessa um texto alternativo com imagens com apoio de um software leitor de tela:

- ☐ Ajudam a verificar se existe erro semântico.
- ☐ Definem como implementar atributos assistivos.
- ☒ Fornecem uma interface humana e de máquina para o texto alternativo.
- ☐ Fornecem uma interface visual para o texto alternativo com diferentes formas de apresentação.
- ☐ Promovem a disseminação do conhecimento.

Respondido em 13/11/2023 21:08:01

Explicação:

Nem todos os usuários conseguem acessar o conteúdo Web somente a partir do componente agentes de usuário e precisam do apoio do componente tecnologia assistiva para ter acesso ao conteúdo Web. Nesse sentido, fornecem uma interface humana e de máquina para o texto alternativo.



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:

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

Respondido em 13/11/2023 20:57:56

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

(UFRJ/2012) Affordance é um conceito básico ligado ao estudo das interações humano-computador e suas interfaces. Affordance é um conceito originado na:

- ☐ área de engenharia de software e lista o conjunto das melhores práticas para o projeto e desenvolvimento de interfaces gráficas de sistemas que irão executar em dispositivos móveis ubíquos.
- ☒ psicologia e diz respeito ao conjunto de características dos objetos de interface que determinam ou sugerem ao usuário de um sistema quais tipos de ações/usos se podem fazer com os objetos.
- ☐ área de engenharia de software e prega que sua adoção por parte dos usuários é fundamental para definir a aceitabilidade, usabilidade e corretude de um sistema rico em interfaces gráficas.
- ☐ sociologia e diz respeito à baixa qualidade exibida pelos atuais sistemas baseados em código aberto cuja interfaces e interações não são fáceis de manejar e executar mesmo pelos usuários especialistas.
- ☐ área de engenharia semiótica e descreve como o desenvolvedor deverá projetar interfaces gráficas fáceis de utilizar mesmo dentro dos usuários portadores de necessidades especiais.

Respondido em 13/11/2023 21:03:24

Explicação:

Trata-se de um termo em inglês sem tradução no português, significando o conjunto de características do software perceptíveis pelo usuário, as quais indicam que tipos de operações podem ser realizadas com o sistema interativo, bem como as formas de realizá-las manipulando a interface. Na área de IHC, a affordance de um objeto é exatamente o conjunto das características capazes de mostrar aos usuários as operações que eles podem fazer com ele. Pode ser caracterizado também como a capacidade que um objeto tem de ser reconhecido e utilizado exatamente para o que foi projetado, mas sem a necessidade de uma explicação prévia.

