



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:

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

Respondido em 23/11/2023 08:38:25

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**

Através da comunicação, os seres humanos e os animais partilham diferentes informações entre si, tornando o ato de comunicar uma atividade essencial para a vida em sociedade.

Disponível em: <https://www.significados.com.br/comunicacao>. Acesso em: 23 set. 2022.

A melhor definição para comunicabilidade é:

- ☐ A intenção do usuário final.
- ☐ A melhoria das condições da interface.
- ☐ A melhoria da linguagem da interface.
- ☒ A transmissão ao usuário das intenções da interação com a interface.
- ☐ A inclusão de falas na interface.

Respondido em 23/11/2023 08:38:57

Explicação:

Comunicabilidade é a propriedade de transmitir ao usuário, de forma eficaz e eficiente, as intenções da interação com a interface. A comunicabilidade diz respeito à capacidade da interface de comunicar ao usuário a lógica do design, as intenções do designer e os princípios de interação resultantes das decisões tomadas durante todo o processo de design.