

Disciplina: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**Aluno: **KATIA REJANE RABELO SILVA**

AV

202305362843

Turma: **9001**

DGT0297\_AV\_202305362843 (AG)

30/01/2024 18:13:58 (F)

Avaliação: **4,00** ptsNota SIA: **4,00** pts

Dispositivo liberado pela Matrícula 202305362843 com o token 379666 em 30/01/2024 18:13:47.

**ENSINEME: ACESSIBILIDADE À WEB**

1.

Ref.: 7815525

Pontos: **1,00** / **1,00**

(IDHTEC/2019 - Adaptada) A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência define discriminação em razão da deficiência

I. Toda forma de distinção, restrição ou exclusão, por ação ou omissão, que tenha o propósito ou o efeito de prejudicar, impedir ou anular o reconhecimento ou o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais de pessoa com deficiência.

II. A recusa de adaptações razoáveis.

III. A igualdade de oportunidades.

Estão corretas:

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

2.

Ref.: 7699042

Pontos: **0,00** / **1,00**

O desenvolvedor de conteúdo (código) Web é o profissional responsável pela codificação semântica do conteúdo Web. Qual a dica de boas práticas pode apoiar este profissional no cumprimento dos requisitos das chamadas Diretrizes de Acessibilidade de Conteúdo da Web (WCAG):

- ☐ Forneça saturação suficiente entre o primeiro e o segundo plano de uma imagem.
- ☐ Forneça títulos redundantes e exclusivos.
- ☒ Utilize a validação CAPTCHA sempre que possível.
- ☐ Descarte transcrições e legendas para multimídia, optando pela utilização de recursos mais interativos.
- ☐ Associe um rótulo a cada campo de entrada de um formulário.

**ENSINEME: AVALIAÇÃO DE INTERFACE HUMANO COMPUTADOR**

3.

Ref.: 7814032

Pontos: **1,00** / **1,00**


(IBFC/2022 - Adaptada) Leia a frase abaixo referente às técnicas de Teste de Software:

"O teste estrutural é também conhecido como \_\_\_\_\_ assim como o teste funcional é também conhecido especificamente como sendo o \_\_\_\_\_".

Assinale a alternativa que preencha correta e respectivamente as lacunas.

- ☐ teste da caixa branca / teste da caixa cinza
- ☒ teste da caixa branca / teste da caixa preta
- ☐ teste da caixa cinza / teste da caixa preta
- ☐ teste da caixa preta / teste da caixa branca
- ☐ teste da caixa preta / teste da caixa cinza

4.

 Ref.: 3992561

Pontos: 0,00 / 1,00

Jacob Nielsen é um reconhecido consultor especialista em usabilidade, com doutorado em Interação Humano-Computador pela Universidade Técnica da Dinamarca e autor de diversos livros sobre o assunto. Suas heurísticas para design de interfaces são bastante conhecidas pelos profissionais da área. São três dessas heurísticas:

- ☒ Consistência e padronização, prevenção de erros, reconhecimento ao invés de lembrança.
- ☐ Consumo otimizado de banda, imagens em resolução adequada ao dispositivo, multimídia apenas quando necessário.
- ☒ Liberdade e controle do usuário, estímulo à interação interpessoal, personalização da interface
- ☐ Redução do uso do teclado, estímulo à interação gestual, visibilidade do status do sistema. liberdade e controle do usuário, estímulo à interação interpessoal, personalização da interface
- ☐ Separação de forma e conteúdo, hierarquização de conteúdo através de linguagens de marcação, destaque para elementos interativos.

5.

 Ref.: 8023158

Pontos: 1,00 / 1,00

Em um sistema de e-commerce, a equipe de desenvolvimento aplicou a avaliação heurística para identificar problemas de usabilidade. Eles focaram em princípios como consistência e padrões, além de prevenir erros. O objetivo era otimizar a experiência do usuário durante a navegação e compra.

Qual princípio de usabilidade é primordial na avaliação heurística de um sistema de e-commerce para garantir uma experiência de usuário eficiente?

- ☐ Variedade de opções de produtos.
- ☐ Velocidade de carregamento da página.
- ☐ Capacidade de resposta do suporte ao cliente.
- ☒ Consistência e padrões na interface.
- ☐ Qualidade gráfica dos produtos.



## ENSINEME: DESENVOLVIMENTO DE INTERFACE HUMANO COMPUTADOR

6.

 Ref.: 7816050


Pontos: 0,00 / 1,00

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.

- ☒ Alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação.
- ☐ O software deve ser complexo e pouco intuitivo.

- ☐ Para melhorar a experiência de uso do sistema, não deve-se adotar medidas mínimas de segurança.
- ☒ 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 sistema deve interromper o usuário o máximo possível, passando a ideia de controle e proteção.

7.

 Ref.: 7816043

Pontos: 0,00 / 1,00


(IBGE/2021) A etapa de levantamento de requisitos é composta por diversas técnicas que visam obter do cliente as informações necessárias para desenvolver o projeto do sistema de informação. Sobre essas técnicas, analise as afirmativas abaixo, dê valores Verdadeiro (V) ou Falso (F).

- ( ) Entrevistas não estruturadas: Informal ou sem agenda pré-definida.
- ( ) Brainstorming: Reunião com várias pessoas onde todos discutem um tema central.
- ( ) Prototipagem: Desenvolvimento de um modelo que simulará o sistema real.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta de cima para baixo.

- ☐ V V F
- ☒ F F V
- ☐ V V V
- ☐ V F V
- ☐ F F F

8.

 Ref.: 7695724

Pontos: 0,00 / 1,00

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:

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

**ENSINEME: ERGONOMIA EM INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR**

9.

 Ref.: 7814145

Pontos: 0,00 / 1,00

A experiência do usuário ao usar uma interface gráfica é fundamental para garantir que o software ou aplicativo seja fácil e agradável de usar. A experiência do usuário envolve uma série de fatores, como a facilidade de uso, a clareza das informações apresentadas, a capacidade de navegar na interface e a eficiência em realizar as tarefas desejadas. Nesse sentido, qual é a definição de "barreiras" na usabilidade de interfaces?

- ☒ Problemas que impossibilitam que os usuários executem seu trabalho sem ajuda externa.
- ☐ Problemas mais simples que não afetam o usuário de forma significativa.

- ☐ Problemas que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas.
- ☒ Erros triviais que sempre ocorrem durante a execução do trabalho do usuário.
- ☐ Problemas que não atrapalham nem atrasam a execução do trabalho do usuário.

10.

 Ref.: 3990757

Pontos: 1,00 / 1,00

Existem algumas normas que tratam de usabilidade. Qual destas abaixo define esse conceito?

- ☐ ISO 9241-12
- ☐ ISO 9.000
- ☒ ISO 9.126
- ☐ ISO 27.000
- ☐ ISO 15.504