



Avaliando Aprendizado

Teste seu conhecimento acumulado

Disc.: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**

202301257573

Acertos: **1,6** de 2,0

28/09/2023

1ª 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:

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

Respondido em 28/09/2023 21:50:29

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.

2ª 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?

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

Respondido em 28/09/2023 21:47:38

Explicação:

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



3ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

(UFRJ/2021) Assinale, dentre as alternativas a seguir, uma das heurísticas de Nielsen, responsável por nortear as definições básicas de usabilidade na área de Interface Homem-Máquina.

- ☒ ✓ Visualização do estado do sistema.
- ☐ Memorização em vez de reconhecimento.
- ☐ Transparência quando na ocorrência de erros.
- ☐ Limitação de controle para evitar erros.
- ☐ Estética e design maximalista.

Respondido em 28/09/2023 21:47:21

Explicação:

A heurística "Visualização do estado do sistema" se refere ao princípio de que um sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo, fornecendo feedback claro e adequado sobre as ações do usuário e o estado do sistema. Isso inclui, por exemplo, indicadores de progresso, confirmações de ações realizadas, mensagens de erro e outras informações relevantes para o usuário.



4ª Questão


Acerto: 0,2 / 0,2

Em 2019, segundo a Pesquisa Nacional de Saúde (PNS), 17,3 milhões de pessoas com dois anos ou mais de idade (8,4% dessa população) tinham alguma das deficiências investigadas, e cerca de 8,5 milhões (24,8%) de idosos estavam nessa condição.

Disponível em: <https://censos.ibge.gov.br/2013-agencia-de-noticias/releases/31445-pns-2019-pais-tem-17-3-milhoes-de-pessoas-com-algum-tipo-de-deficiencia.html> Acesso em: 26 set. 2022.

O design universal respeita a diversidade humana e promove a inclusão de todas as pessoas em todas as atividades da vida. Acerca dos princípios e diretrizes do desenho universal recomendados pelo W3C.BR, assinale a alternativa que melhor descreve o quarto princípio.

- ☐ Prevenção ao erro: não permite nenhum recurso que possa acarretar em ações acidentais ou involuntárias de usuários com todos os tipos de deficiências, incluindo de estatura, de mobilidade e de postura.
- ☐ Flexibilidade de uso: atende a uma ampla gama de indivíduos, mas deixa que o conteúdo de cada site possa ser ajustado às preferências e habilidades individuais.
- ☐ Assistência adicional: os objetos e ambientes utilizados nos sites devem ser projetados de forma que facilitem a assistência externa ao usuário, de acordo com suas limitações motoras.

- ☐ Uso simples e baseado na experiência: fácil de compreender e totalmente voltado à experiência de cada usuário, de seus conhecimentos, de suas aptidões linguísticas e do seu nível de concentração.
- ☒  Informação perceptível: fornece de forma eficaz a informação necessária, quaisquer que sejam as condições ambientais/físicas existentes ou as capacidades sensoriais do usuário.

Respondido em 28/09/2023 21:47:00

Explicação:


O quarto princípio versa sobre a informação de fácil percepção: o produto comunica informações necessárias ao usuário, independentemente das condições do ambiente ou das habilidades sensoriais do usuário.



5ª 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:

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

Respondido em 28/09/2023 21:42:20

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.




6ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

Em termos de tecnologia da informação, quando falamos em design de interface do usuário, falamos do design de softwares, sites ou aplicativos. Na verdade, trata-se de programar a aparência das coisas para facilitar a usabilidade e a experiência do usuário.

Disponível em: <https://www.dialhost.com.br/blog/o-que-e-design-de-interface-do-usuario/>. Acesso em: 23 set. 2022.

Qual das alternativas abaixo melhor define o design baseado em cenários?

- ☐ É uma tarefa realizada unicamente pela equipe de designers.
- ☐ Cenário lógico das ações do usuário na interface.
- ☐ É uma ferramenta interessante, mas de alto custo.
- ☒  É uma história sobre pessoas executando uma atividade.
- ☐ É um processo de criação de janelas modais.

Respondido em 28/09/2023 21:42:18

Explicação:

Um cenário é uma história sobre pessoas executando uma atividade. Ao escrever, ler e revisar cenários, a equipe de design e os usuários têm a oportunidade de discutir e analisar como as atividades dos usuários são afetadas pelo sistema que será desenvolvido. Assim, podemos dizer que os cenários são uma ferramenta útil e barata para gerar e avaliar diversas ideias durante as atividades de design.



7ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

Segundo a ISO 9241-11, usabilidade é a capacidade que um produto tem de ser usado por usuários específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em contexto específico de uso.

Disponível em: <https://www.neomind.com.br/blog/a-importancia-da-usabilidade-em-software/>. Acesso em: 23 set. 2022.

Acerca dos conceitos da avaliação de interface humano-computador, analise as afirmativas sobre a técnica de Ensaio de Interação e marque a alternativa correta.

- ☐ Uma vantagem de realizar ensaios de interação em ambiente de laboratório é a possibilidade de ocorrerem interferências durante sua execução.
- ☒ Durante uma sessão de ensaios de interação, o comportamento dos usuários pode ser observado e comparado com os outros usuários que realizam uma mesma tarefa.
- ☐ Uma desvantagem de realizar ensaios de interação com uso de software e com a presença de usuários é o baixo custo de investimento necessário.
- ☐ Para realizar um ensaio de interação, deve-se somente: planejar o ensaio e coletar os resultados.
- ☐ Quanto maior for o número de usuários envolvidos no ensaio de interação, maior o número de problemas de usabilidade que serão encontrados pelo avaliador.

Respondido em 28/09/2023 21:42:02

Explicação:

Os participantes de um ensaio de interação são representantes do público-alvo do sistema, ou seja, seus possíveis usuários. O sistema pode ter tipos diferentes de usuários, com tarefas e formas de pensar diversas. Idealmente todos devem ser contemplados na avaliação, sendo possível inclusive comparar a forma de interação destes diferentes usuários com o sistema. A partir dessa visão sobre os usuários, serão elaborados os cenários e procedimentos para serem aplicados durante a realização das sessões de ensaio.



8ª Questão

Acerto: 0,0 / 0,2

Para que a Web seja acessível a pessoas com deficiência, vários componentes de desenvolvimento Web e ferramentas de interação devem ser coordenados, dentre os quais:

- ☒ Tecnologias assistivas e mecanismos de enlace
- ☐ Conteúdo e tocadores de mídia (media players)
- ☐ Ferramentas de desenvolvimento e protocolos de rede
- ☐ Certificação e ferramentas de autoria
- ☐ Navegadores Web e conexão de rede sem fio

Respondido em 28/09/2023 21:41:40

Explicação:

Resposta correta: conteúdo e tocadores de mídia (media players).

Navegadores Web, players de mídia e alguns aspectos de tecnologias assistivas são essenciais para as pessoas com deficiência.



(FAURGS/2015) Uma universidade possui, entre seus usuários de serviços, os vinculados, como professores, técnicos e alunos, e os não vinculados, a comunidade. Os usuários vinculados podem ter um único vínculo ou mais, simultaneamente. Considerando as regras padronizadas de marcação das ferramentas gráficas (botão de rádio e caixa de seleção múltipla - checkbox), assinale a alternativa que apresenta a interface gráfica mais adequada, em função de sua usabilidade e simplicidade, que permite a identificação inequívoca dos vínculos dos usuários e que não permite marcações inconsistentes.



- ☐ Professor
- ☐ Técnico
- ☐ Aluno



- ☐ Professor
- ☐ Técnico
- ☐ Aluno
- ☐ Sem vínculo



- ☐ Professor
- ☐ Técnico
- ☐ Aluno



- ☐ Professor
- ☐ Técnico
- ☐ Aluno
- ☐ Professor e Aluno
- ☐ Técnico e Aluno
- ☐ Professor e Técnico
- ☐ Professor, Técnico e Aluno



- ☐ Professor
- ☐ Técnico
- ☐ Aluno
- ☐ Sem vínculo

Respondido em 28/09/2023 21:41:20


Explicação:

Não poderíamos usar radio buttons, pois as opções são mutuamente exclusivas. Adicionalmente, não há necessidade da opção "Sem vínculo", ela pode ser representada com nenhuma das opções marcadas





(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.
- ☐ área de engenharia semiótica e descreve como o desenvolvedor deverá projetar interfaces gráficas fáceis de utilizar mesmo dentro dos usuários portadores de necessidades especiais.
- ☐ 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.
- ☒  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.

Respondido em 28/09/2023 21:40:35

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.