

1 ponto

1. Adaptabilidade é um dos critérios ergonômicos de IHC. Seu principal objetivo é permitir a adaptação do sistema ao contexto. Essa característica possui duas subdivisões. Quais são elas?

(Ref.: 202307343336)

- ☐ Preferências do Usuário e Flexibilidade.
- ☒ Flexibilidade e Experiência do usuário.
- ☐ Experiência do Usuário e Preferências do Usuário.
- ☐ Flexibilidade e Decisão do Usuário.
- ☐ Decisão do Usuário e Permissão do usuário.

1 ponto

2. Acerca dos conceitos de ergonomia e IHC, a Caixa de Mensagem é um elemento destinado a informar o usuário sobre etapas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens.

(Ref.: 202311047493)

- ☐ Apresentação dos atalhos do sistema.
- ☐ Apresentação do menu do sistema.
- ☐ Apresentação de ícones personalizados.
- ☐ Apresentação detalhada do bugs do sistema.
- ☒ Apresentação de um erro do sistema.

4 ponto

3. Os engenheiros de software podem trabalhar em empresas públicas, privadas ou prestar serviço como autônomo para pessoa física ou jurídica. Com a formação, os profissionais podem se dedicar ao trabalho na área da robótica, desenvolvimento de aplicativos e gerenciamento de projetos.

Disponível em: <https://www.guiadacarreira.com.br/cursos/engenharia-de-software>. Acesso em: 23 set. 2022.

Existem diferenças sensíveis nas abordagens de Engenharia de Software e IHC quanto a um sistema interativo. Assinale a resposta que indica uma destas diferenças.

(Ref.: 202311048629)

- ☐ Em IHC o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema.
- ☒ Na engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema.
- ☐ Em IHC o objetivo principal é construir um sistema abstrato.
- ☐ Na Engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre nas fronteiras do sistema.
- ☐ As fronteiras do sistema recebem pouca atenção tanto em IHC como na Engenharia de Software.

1 ponto

4. (IBCF/2024) A etapa de levantamento de requisitos é composta por diversas técnicas que visam obter do cliente as

1 ponto

4. (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.

(Ref.: 202311168618)

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

1 ponto

5. (FGV/2021) Considere que a empresa XPTO, uma desenvolvedora brasileira de jogos de videogame, esteja planejando realizar o lançamento de um novo jogo no final do ano. Pondera-se, entretanto, que a XPTO ainda não decidiu o tema principal do jogo, tendo estabelecido somente uma estimativa inicial de orçamento.

Visando à escolha do tema do jogo, os diretores da XPTO se reuniram em um hotel fazenda para discutir o projeto. Em um momento de descontração, realizaram uma dinâmica na qual cada um falava rapidamente qualquer ideia que tivesse, sem qualquer tipo de crítica ou julgamento do grupo. Essas ideias eram anotadas e, posteriormente, analisadas e debatidas, até a escolha da melhor alternativa. Ao fim do encontro, o tema do jogo estava decidido.

Assinale a opção que indica a técnica de decisão utilizada pelos diretores da empresa XPTO.

(Ref.: 202311168621)

- ☒ Brainstorming.
- ☐ Árvore de decisões.
- ☐ Benchmarking.
- ☐ Análise do campo de forças.
- ☐ Análise do ponto de equilíbrio.

6. A usabilidade é capacidade do sistema em fazer com que o usuário tenha sucesso na execução de suas tarefas. Fácil aprendizagem, utilização eficiente e gestão de erros são pontos fundamentais para que o usuário perceba a boa usabilidade.

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

Assinale a alternativa que contém somente parâmetros observados durante a técnica Ensaios de Interação.

(Ref.: 202311048721)

- ☐ Situações de impasse, dados objetivos sobre a produtividade e contagem da avaliação.
- ☐ Adequabilidade, poder de restrição e abrangência.
- ☐ Sistematização, facilidade de uso e poder de dissuasão.
- ☒ Amostra de usuários, local de realização e verbalizações do usuário.
- ☐ Análise contextual, diagnóstico final e relatório do ensaio.

1 ponto

7. Os objetivos de IHC se caracterizam em como definir métodos para projetar sistemas computacionais interativos confiáveis, úteis, de fácil utilização pelo usuário e que levem em consideração fatores culturais, cognitivos, emocionais, e intelectuais do público a ser atingido.

Disponível em: <https://chiefdesign.com.br/lhc-interacao-humano-computador/>. Acesso em: 23 set. 2022.

Sobre a técnica de avaliação de interface humano-computador de inspeção por lista de verificação, analise as assertivas abaixo.

- I. Uma lista de verificação bem elaborada deve produzir resultados mais uniformes e abrangentes, em termos de identificação de problemas de usabilidade.
- II. Na inspeção por lista de verificação, os avaliadores são conduzidos no exame de interface por meio de uma mesma lista de questões a responder sobre a usabilidade do sistema.
- III. Na inspeção por lista de verificação, são as qualidades dos avaliadores que determinam as possibilidades para a avaliação.
- IV. A elaboração da lista de verificação deve ser feita de forma a reduzir ao máximo o número de questões subjetivas que possam colocar o avaliador em dúvida.

Assinale a alternativa correta:

(Ref.: 202311048397)

- ☒ Apenas I e II estão corretas.
- ☐ Apenas IV está incorreta.
- ☐ Apenas I, II e IV estão corretas.
- ☐ Apenas III está correta.
- ☐ Apenas I, II e III estão incorretas.

1 ponto

8. (CESGRANRIO/2013 - Adaptada) A acessibilidade na Web significa que pessoas com deficiência podem perceber, entender, navegar, interagir e contribuir para a Web. O conceito de acessibilidade na web implica considerar

(Ref.: 202311168103)

- ☐ As restrições de direito autoral na publicação de conteúdos digitais, com o intuito de liberar informação gratuita ao maior número possível de usuários.
- ☐ A acessibilidade de um conteúdo digital em função das necessidades de usuários específicos.
- ☒ A aplicação de princípios de design ao conteúdo digital, os quais permitam que pessoas com diferentes graus de familiaridade tecnológica e diferentes limitações sejam beneficiadas.
- ☐ O fato de determinado conteúdo digital apresentar-se como acessível quando se trabalha com determinada versão de um leitor de telas e com um navegador de Internet específico.
- ☐ A necessidade de ajuda técnica (software e hardware) em função das limitações orgânicas e/ou cognitivas que o usuário possua, independente da forma como a informação é apresentada, estando, portanto, relacionada com estratégias de inclusão digital.

1 ponto

9. No que se refere à World Wide Web Consortium (W3C), comunidade organizada por membros internacionais, é correto afirmar que ela possui como objetivos marcos:

(Ref.: 202307372949)

- ☐ Ditar regras para o desenvolvimento Web, as quais todos os desenvolvedores Web devem seguir, correndo o risco de serem punidos se agirem de forma diversa a essas regras.
- ☐ Definir regras processuais para ações que se iniciam em uma plataforma Web e são transferidas para um sistema WebService.
- ☐ Ser responsável por tirar dúvidas de programação para Web em tempo real, por meio de atendentes localizados em diversas partes do mundo.
- ☐ Estabelecer guias para as transações financeiras que envolvem grande vulto de investimentos entre mais de dois países.
- ☒ Oferecer diretrizes, notas, artigos, tutoriais e afins aos profissionais que desenvolvem para Web, visando possibilitar uma Web cada vez mais acessível.

10.

De acordo com as Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG 2.1), os quatro princípios que fundamentam a acessibilidade estabelecem que todos os sites acessíveis devem possuir conteúdo que seja

(Ref.: 202307375924)

- ☐ Dinâmico, manipulável, atualizado e ergonômico.
- ☐ Ágil, estático, ajustável e interativo.
- ☐ Legível, objetivo, conciso e simples.
- ☒ Perceptível, operável, compreensível e robusto.
- ☐ Inteligível, simplificado, adaptável e claro.