



Avaliação AV

avalie seus conhecimentos

Disc.: DGT0297 - ENGENHARIA DE USABILIDADE

Período: 2023.3 EAD (GT) / AV

Aluno:

Matrícula:

Data: 18/09/2023 01:23:35

Turma:



RETORNAR À AVALIAÇÃO



Atenção

1. Veja abaixo, **todas** as suas respostas gravadas no nosso banco de dados.
2. Caso você queira voltar à prova clique no botão "**Retornar à Avaliação**".
3. Não esqueça de **finalizar a avaliação** colocando o código verificador no **campo no final da página**.



1ª Questão (Ref: 202309898645)

(IBGE/2013) A ergonomia cognitiva nas interfaces de programas de design gráfico tornou-se uma das principais contribuições do que se convencionou chamar de revolução digital. A facilitação do trabalho e a concepção do conceito de sistema amigável (user-friendly software) popularizaram tais programas a ponto de causarem uma reestruturação nos ambientes profissionais ligados às áreas gráficas.

Uma das características desses softwares encontra-se em:

- ☒ Abundância de ícones operacionais reforçados pela redundância presente nos menus, nas barras de ferramentas e nos atalhos de teclado.
- ☐ Diversos tipos de famílias tipográficas facilmente acessíveis que auxiliam na hora de compor um texto e variar fontes.
- ☐ Linguagem lacônica e clara, que reduz a quantidade de ruídos e problemas de comunicação entre homem e máquina a quase zero.
- ☐ Periféricos ergonômicos, como mouse, teclado ou caneta digitalizadora, que permitem que o designer dobre o tempo de trabalho sem desconforto.
- ☐ Pictogramas e símbolos que, além de comunicar, embelezam a tela do computador, tornando o trabalho uma experiência prazerosa.

2ª Questão (Ref: 202309898646)

(UNILA/2010 - Adaptada) Construir um software com características ergonômicas adequadas é importante para o bom uso dele. O design de uma interface que respeite os critérios ergonômicos é uma atividade fundamental na Engenharia de Software. Sobre usabilidade, marque a alternativa correta.

- ☒ A norma ISO 9241-11 Guidance on usability (1998) definiu usabilidade como a capacidade de um produto ser usado por usuários específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação, em um contexto específico de uso.
- ☐ A norma ISO 9000-3 Software quality (1999) definiu user-friendly como a capacidade do software de operar no nível de desempenho requerido, em relação à quantidade de recursos empregados, quando usado nas condições especificadas.
- ☐ A norma ISO/IEC 9126 Software product evaluation (1991) definiu ergonomia como uma medida da experiência do usuário ao interagir com alguma coisa, seja um site na Internet, um aplicativo de software tradicional ou outro dispositivo que o usuário possa operar de alguma forma.
- ☐ A norma ISO/IEC 9126-1 Final Committee Draft (1998) definiu eficiência de software como a capacidade do software de prover funções que atendam as necessidades expressas e implícitas, quando usado nas condições especificadas.
- ☐ A norma ISO 9241-10 Dialogue principles (1996) definiu presteza de software como a capacidade de um software em orientar, informar e conduzir o usuário na interação com o sistema ou outra aplicação computacional.

3ª Questão (Ref: 202309900552)

(UFMG/2018 - Adaptada) Os processos que visam à usabilidade no desenvolvimento de software, também conhecidos como processos de design de IHC, podem ser utilizados no desenvolvimento de software com qualidade. Com relação aos processos de design de IHC usados no desenvolvimento de software, é correto afirmar que

- ☐ o conceito de design participativo sugerido por Nielsen, também incorporado pelos métodos ágeis de desenvolvimento de software, consiste em se utilizar uma equipe multidisciplinar em que apenas alguns desenvolvedores participam do design da interação.
- ☐ Nielsen advoga o design paralelo, cuja ideia central é que uma arena de interação, seja uma tela ou página da Internet, seja organizada com agrupamentos de elementos interativos que satisfazem às várias necessidades dos usuários em um determinado contexto.
- ☐ o ciclo de vida em estrela proposto por Hix e Hartson propõe o projeto conceitual associado à especificação do design como uma atividade central e, por isso, todas as outras atividades de processo estão interligadas a ela.
- ☐ o ciclo de vida em estrela é um processo composto por duas etapas distintas: a análise de requisitos - processo fundamental após a realização da prototipagem - e a especificação de requisitos, onde os programadores irão informar a gerência qual a melhor abordagem para tratar o problema.
- ☒ o processo de design envolve atividades básicas que compreendem, em termos gerais, a análise da situação atual, a síntese de uma intervenção e a avaliação dessa intervenção; mas cada processo detalha essas atividades de uma forma particular, definindo: como executar cada atividade; a sequência em que elas devem ser executadas; quais atividades podem se repetir e por quais motivos; e os artefatos consumidos e produzidos em cada uma delas.

4ª Questão (Ref: 202309780235)

Princípios e diretrizes na área de IHC podem ser usados como apoio aos processos de design. A diretriz de equilíbrio entre controle e liberdade do usuário indica algumas abordagens relevantes para esse processo. Assinale a alternativa que apresente uma dessas abordagens.

- ☐ Aumentar o número de textos autoexplicativos na interface.
- ☐ Aumentar a complexidade da interface.
- ☒ Fornecer caminhos alternativos para a realização de uma tarefa.
- ☐ Aumentar o número de opções ou decisões fornecidas ao usuário.
- ☐ Aumentar a estrutura das tarefas, possibilitando execuções simultâneas e ganho de eficiência.

5ª Questão (Ref: 202306119835)

Dentre as técnicas de análise de tarefas temos a CTT (ConcurTaskTrees). Marque a opção que cita sua maior contribuição.

- ☐ Controlar as tarefas a serem executadas.
- ☐ Monitorar as tarefas a serem executadas.
- ☒ Explicitar a hierarquia entre as tarefas a serem executadas.
- ☐ Descrever as tarefas a serem executadas.
- ☐ Indicar a dependência entre as tarefas a serem executadas.

6ª Questão (Ref: 202309898584)

(VUNESP/2022 - Adaptada) Testes de software são uma prática fundamental no desenvolvimento de software que consiste em executar um programa com o objetivo de encontrar defeitos, falhas ou erros no software. Considerando os chamados testes de unidade feitos no software de um sistema computacional, marque a alternativa correta.

- ☐ Testam apenas um dos caminhos existentes em cada unidade.
- ☒ As estruturas de dados utilizadas em cada unidade são testadas apenas quando ocorrer sua integração com outras unidades.
- ☐ Têm seu foco somente nos limites presentes nos testes de condições.
- ☐ Testam suas interfaces que recebem e transmitem dados.
- ☐ Não testam unidades com código objeto muito reduzido.

7ª Questão (Ref: 202309780661)

A inspeção por lista de verificação (checklist) é uma técnica de avaliação de interface humano-computador baseado na verificação da usabilidade do sistema com base em uma lista pré-definida, a qual deverá ser percorrida por todos os avaliadores. A elaboração das questões da lista de verificação deve ser fundamentada na aplicação de critérios ergonômicos. Qual destes itens fazem parte dos critérios definidos por BASTIEN e SCAPIN (1993):

- I. Feedback imediato e Legibilidade.
- II. Concisão e Densidade informacional.
- III. Proteção contra erros e Flexibilidade.
- IV. Ordem de grandeza e Materialização.

Assinale a alternativa correta.

- ☐ Apenas III e IV.
- ☐ Apenas I, III e IV.
- ☐ Apenas I e IV.
- ☐ Apenas II e III.
- ☒ Apenas I, II e III.

8ª Questão (Ref: 202309900031)

(FAU/2019) No que dispõe o Estatuto da Pessoa com Deficiência, a possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, transportes, informação e comunicação, correspondem a:

- ☐ Barreiras urbanísticas.
- ☐ Adaptações razoáveis.
- ☐ Ajuda técnica.
- ☐ Desenho universal.
- ☒ Acessibilidade.

9ª Questão (Ref: 202309783547)

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):

- ☐ Associe um rótulo a cada campo de entrada de um formulário.
- ☒ 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.
- ☐ Forneça saturação suficiente entre o primeiro e o segundo plano de uma imagem.

10ª Questão (Ref: 202306107854)

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

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

Autenticação para a Prova Online

Caso queira **FINALIZAR** a avaliação, digite o código de 4 caracteres impresso abaixo.

ATENÇÃO: Caso finalize esta avaliação você não poderá mais modificar as suas respostas.

XASW

Cód.:

FINALIZAR

Obs.: Os caracteres da imagem ajudam a Instituição a evitar fraudes, que dificultam a gravação das respostas.