



Meus Simulados

Teste seu conhecimento acumulado

Disc.: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**

202303159528

Acertos: **2,0** de 2,0

22/10/2023



Questão

Acerto: **0,2 / 0,2**

(IF- RS/2018) Usabilidade de software pode ser conceituada como a qualidade do uso do sistema para a realização de uma atividade. Softwares com problemas de usabilidade geram aborrecimentos aos usuários, perda de tempo, baixa produtividade etc. Para evitar estas consequências, surge a necessidade de se realizar constantemente medições quanto à qualidade do software. De acordo com os autores do livro Ergonomia e Usabilidade (2015), a norma ISO 9241:11 estabelece medidas para avaliação da qualidade do software. Quais são elas?

- ☐ Eficiência, Custo e Produtividade.
- ☐ Custo, Eficiência e Escalabilidade.
- ☐ Custo, Eficácia e Velocidade.
- ☒ Eficácia, Eficiência e Satisfação.
- ☐ Design, Velocidade e Interoperabilidade.

Respondido em 22/10/2023 09:39:35

Explicação:

A norma ISO 9241:11 estabelece medidas para avaliação da qualidade da usabilidade de sistemas interativos. Essas medidas são compostas por três fatores principais: eficácia, eficiência e satisfação do usuário.



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

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.



3ª

Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

(IDECAN/2023) Existem vários tipos de testes que podem ser realizados e que se aplicam a diferentes propósitos durante um projeto de software. Selecione o tipo de teste que tem como propósito verificar se as porções menores, testadas anteriormente, têm condições de funcionar em conjunto, formando um sistema.

- ☐ Teste de caixa branca
- ☐ Teste de performance
- ☐ Teste de regressão
- ☒ Teste de integração
- ☐ Teste de caixa preta

Respondido em 22/10/2023 09:43:51

Explicação:

O tipo de teste que tem como propósito verificar se as porções menores, testadas anteriormente, têm condições de funcionar em conjunto, formando um sistema é o teste de integração. O teste de integração é utilizado para testar a interação entre diferentes módulos ou componentes de um sistema. Ele é realizado após o teste de unidade, que testa cada componente individualmente, e antes do teste de sistema, que verifica se o sistema como um todo atende aos requisitos do cliente.



4ª

Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

Tecnologias assistivas são recursos e equipamentos que permitem a inclusão e a autonomia de pessoas com deficiência em atividades da vida diária, trabalho, lazer, educação, entre outros. Podem ser consideradas tecnologias assistivas

- I) Leitores de tela: softwares que convertem texto em voz, permitindo que pessoas com deficiência visual acessem conteúdo digital
- II) Joysticks e dispositivos de apontamento: dispositivos que permitem que pessoas com deficiência motora controlem o cursor na tela do computador
- III) Ampliadores de tela: softwares que permitem ampliar o tamanho do texto e das imagens na tela do computador ou dispositivo móvel, ajudando pessoas com baixa visão.

Marque a alternativa correta.

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

Respondido em 22/10/2023 09:47:35

Explicação:

Esses são apenas alguns exemplos de tecnologias assistivas, mas existem muitas outras que visam tornar a vida de pessoas com deficiência mais independente e inclusiva. Por exemplo, a utilização de teclados adaptados que possuem teclas maiores ou em posições diferentes, facilitando a digitação de pessoas com dificuldades motoras.



5ª

Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

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?

- ☐ Erros triviais que sempre ocorrem durante a execução do trabalho do usuário.
- ☒ Problemas que impossibilitam que os usuários executem seu trabalho sem ajuda externa.
- ☐ Problemas que não atrapalham nem atrasam a execução do trabalho do usuário.
- ☐ Problemas mais simples que não afetam o usuário de forma significativa.
- ☐ Problemas que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas.

Respondido em 22/10/2023 09:44:44

Explicação:

Existem três tipos de problemas que podem ser encontrados pelos usuários durante o uso do software. São estes: Barreiras, obstáculos e ruídos.

Barreiras: Tipos de problemas que os usuários não conseguem superar sem ajuda externa. Isso impossibilita que os usuários executem seu trabalho.

Obstáculos: Tipos de problemas que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas, sem ajuda de terceiros. Isso atrasa a execução do trabalho por parte do usuário.

Ruídos: Tipos de problemas mais simples. Não atrapalha nem atrasa a execução do trabalho do usuário, mas este pode ficar com uma má impressão do sistema.

Cada um desses tipos de problemas deve ser verificado à luz dos tipos de erro que podem ocorrer e tratados de forma adequada para impactar o mínimo possível o usuário durante a execução de seu trabalho.



6ª

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

Explicação:

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



7ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

(FADESP/2019 - Adaptada) Usabilidade é um termo muito utilizado para definir o grau de facilidade que as pessoas têm ao utilizar, por exemplo, ferramentas, sites ou até mesmo produtos. Seu objetivo é entender se o usuário consegue localizar as funções e compreender como tudo funciona rapidamente e, caso seja identificado algum problema, os erros são estudados e corrigidos.

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

Acerca dos conceitos sobre a avaliação de Interface Humano-Computador, qual técnica de usabilidade consiste em solicitar a usuários a realização de tarefas de teste previamente estabelecidas para a avaliação da interface a ser estudada?

- ☐ Uso de questionários e entrevistas.
- ☐ Avaliação heurística.
- ☐ Uso de guidelines e checklists.
- ☒ Ensaio de interação.
- ☐ Etnografia.

Respondido em 22/10/2023 09:43:04

Explicação:

Resposta correta: Ensaio de interação.

Os mecanismos de avaliação mais frequentemente empregados em ensaios de interação são observações, questionários, entrevistas, verbalização de procedimentos, interação construtiva, ensaio retrospectivo, captura automática diretamente da aplicação, discussões em grupo focal, e retorno imediato de opiniões do usuário.



8ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

A World Wide Web, também conhecida como WWW ou simplesmente Web, é um sistema de informação baseado em hipertexto que permite o acesso a documentos interconectados e vinculados pela internet. Foi desenvolvida por qual pesquisador?

- ☐ Mark Zuckerberg - cofundador do Facebook, uma das redes sociais mais populares do mundo.
- ☒ Tim Berners-Lee - reconhecido por ter desenvolvido o primeiro servidor web, a primeira biblioteca de hipertexto e a primeira linguagem para criação de páginas web.
- ☐ Steve Jobs - cofundador da Apple e um dos principais responsáveis pelo desenvolvimento de produtos como o Macintosh, iPod, iPhone e iPad.
- ☐ Bill Gates - cofundador da Microsoft e um dos empresários mais ricos do mundo.
- ☐ Ada Lovelace - considerada a primeira programadora de computador da história, foi uma matemática britânica que trabalhou com o inventor Charles Babbage.

Respondido em 22/10/2023 09:48:22

Explicação:

Além de ter criado a World Wide Web, Berners-Lee é reconhecido por ter desenvolvido o primeiro servidor web, a primeira biblioteca de hipertexto e a primeira linguagem para criação de páginas web, todas elas ferramentas fundamentais para a popularização da internet. Ele também foi o fundador do Consórcio World Wide Web (W3C), uma organização que busca promover a evolução e a interoperabilidade da web por meio do desenvolvimento de padrões abertos.



9ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

Existem 3 tipos de problemas que podem ser encontrados pelos usuários durante o uso do software. São eles: **Barreiras**, **Obstáculos** e **Ruídos**. A melhor definição para Ruído é:

- ☐ Tipo de problema que atrasa a execução do trabalho por parte do usuário.
- ☒ Tipo de problema mais simples. Não atrapalha nem atrasa a execução do trabalho do usuário.
- ☐ Tipo de problema que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas.
- ☐ Tipo de problema que os usuários não conseguem superar sem ajuda externa.
- ☐ Tipo de problema que impossibilita que os usuários executem seu trabalho.

Respondido em 22/10/2023 09:49:00

Explicação:

Ruídos são tipos de problemas mais simples. Não atrapalham nem atrasam a execução do trabalho do usuário, mas este pode ficar com uma má impressão do sistema.



10ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

IHC significa Interação Humano-Computador e é uma área de estudo que se concentra na relação entre seres humanos e computadores, sistemas e tecnologias interativas. O objetivo principal da IHC é desenvolver tecnologias e interfaces que permitam aos usuários interagir com sistemas de computador de maneira eficaz, eficiente e satisfatória. Isso pode incluir o projeto de interfaces de usuário, o desenvolvimento de software interativo e a realização de estudos empíricos sobre a experiência do usuário. Em uma de suas "propriedades", fica claro a intenção de transmitir ao usuário, de forma eficaz e eficiente, as intenções da interação com a interface. A que propriedade se refere essa afirmação?

- ☐ Adaptabilidade.
- ☐ Complexidade.
- ☐ Affordance.
- ☒ Comunicabilidade.
- ☐ Previsibilidade.

Respondido em 22/10/2023 09:50:04

Explicação:

A propriedade que se refere à afirmação "transmitir ao usuário, de forma eficaz e eficiente, as intenções da interação com a interface" é a Comunicabilidade. A Comunicabilidade é uma propriedade importante das interfaces de usuário, pois se refere à facilidade e eficácia com que a interface permite a comunicação entre o usuário e o sistema. Uma interface que possui alta comunicabilidade é clara, compreensível e permite ao usuário entender facilmente as informações apresentadas e as ações que podem ser realizadas.