



Disc.: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**

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

12/09/2023



1ª Questão

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

(UFRGS/2013) Deseja-se implementar uma interface gráfica que permita que se escolha a marcação dos efeitos de texto Negrito, Itálico e Sublinhado, de tal forma que possa ser escolhido um dos três efeitos, dois deles ou até os três simultaneamente, ou, ainda, nenhum deles, mantendo o texto no modo normal, isto é, sem nenhum efeito. Segundo as regras de usabilidade vigentes, qual é a alternativa que realiza o solicitado com maior usabilidade?



☐ Negrito  
☐ Itálico  
☐ Sublinhado



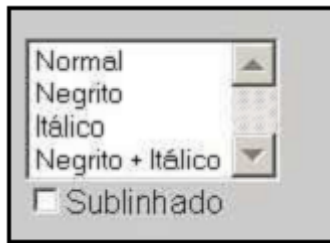
Normal  
 Negrito  
 Itálico  
 Sublinhado  
 Negrito + Itálico  
 Negrito + Sublinhado  
 Itálico + Sublinhado  
 Negrito + Itálico + Sublinhado



☐ Normal  
☐ Negrito  
☐ Itálico  
☐ Sublinhado  
☐ Negrito + Itálico  
☐ Negrito + Sublinhado  
☐ Itálico + Sublinhado  
☐ Negrito + Itálico + Sublinhado



☐ Negrito  
☐ Itálico  
☐ Sublinhado



Respondido em 12/09/2023 01:55:38

**Explicação:**

Não poderíamos usar radio buttons, pois as opções são mutuamente exclusivas. Lista de seleção também não seria adequada. Por exclusão, temos a alternativa que utiliza checkbox.



**2ª Questão**

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

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:

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

Respondido em 12/09/2023 01:56:44

**Explicação:**

O ciclo de vida estrela é um processo composto por seis atividades. Todas as atividades estão interligadas pela atividade de avaliação, ou seja, o que quer que se faça sempre necessita de uma avaliação, ao concluir uma atividade e antes de iniciar outra.



**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.

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

Respondido em 12/09/2023 01:57:04

**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

Acessibilidade Digital é a eliminação de barreiras na Web. O conceito pressupõe que os sites e portais sejam projetados de modo que todas as pessoas possam perceber, entender, navegar e interagir de maneira efetiva com as páginas.

Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/acessibilidade-digital> Acesso em: 26 set. 2022.

São consideradas dimensões de Acessibilidade:

- ☒ ☐ Arquitetônica, metodológica, instrumental, programática, atitudinal e comunicacional.
- ☐ Urbanísticas, arquitetônicas, nos transportes, nas comunicações e na informação, atitudinais e tecnológicas.
- ☐ Programáticas, de locomoção, de atitude, comunicacional e tecnológica.
- ☐ Equitativo, flexível, simples e intuitivo.
- ☐ Arquitetônica, equitativo, comunicacional, robusto e perceptível.

Respondido em 12/09/2023 01:58:09

#### Explicação:

Acessibilidade arquitetônica, metodológica, instrumental, programática, atitudinal e comunicacional. Todas as dimensões são consideradas igualmente importantes e complementares entre si. Portanto, a ausência de uma dimensão compromete negativamente as demais.

#### 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?

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

Respondido em 12/09/2023 01:59:06

#### 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?

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

Respondido em 12/09/2023 02:00:14

#### 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/2012 - Adaptada) Método de avaliação de usabilidade que consiste em solicitar a usuários a realização de algumas tarefas de teste previamente estabelecidas para a avaliação da interface a ser estudada:

- ☒ Ensaios de interação.
- ☐ Uso de guidelines e checklists.
- ☐ Uso de questionários e entrevistas.
- ☐ Avaliação heurística.
- ☐ Levantamento de funcionalidades.

Respondido em 12/09/2023 02:01:28

#### Explicação:

Os Ensaios de interação são uma técnica de avaliação de usabilidade que envolvem a observação direta do comportamento do usuário enquanto realiza uma série de tarefas em um sistema ou produto. Eles são conduzidos em um ambiente controlado, onde os usuários são convidados a realizar tarefas específicas e são observados por um avaliador que registra informações sobre suas ações e comportamentos.



8ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

Qual a função do componente "Agentes de Usuário" quando uma pessoa cega acessa um texto alternativo com imagens com apoio de um software leitor de tela:

- ☐ Definem como implementar atributos assistivos.
- ☐ Fornecem uma interface visual para o texto alternativo com diferentes formas de apresentação.
- ☐ Promovem a disseminação do conhecimento.
- ☒ Fornecem uma interface humana e de máquina para o texto alternativo.
- ☐ Ajudam a verificar se existe erro semântico.

Respondido em 12/09/2023 02:02:02

#### Explicação:

Nem todos os usuários conseguem acessar o conteúdo Web somente a partir do componente agentes de usuário e precisam do apoio do componente tecnologia assistiva para ter acesso ao conteúdo Web. Nesse sentido, fornecem uma interface humana e de máquina para o texto alternativo.



9ª 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?

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

Respondido em 12/09/2023 02:03:06

#### 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.



10ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

(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 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.
- ☒ 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.
- ☐ 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.
- ☐ 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.

**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.