



Meus Simulados

Teste seu conhecimento acumulado

Disc.: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**

Aluno(a): **IGOR LÍCIO DE ANDRADE**

202303159528

Acertos: **1,8** de 2,0

22/10/2023



1ª 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 mais simples que não afetam o usuário de forma significativa.
- ☒ Problemas que impossibilitam que os usuários executem seu trabalho sem ajuda externa.
- ☐ Problemas que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas.
- ☐ Problemas que não atrapalham nem atrasam a execução do trabalho do usuário.

Respondido em 22/10/2023 09:17:16

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.



2ª Questão

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

Uma diretriz relacionada à qualidade de interface é uma recomendação ou orientação que visa garantir que a interface do usuário (UI) de um software seja fácil de usar, intuitiva, eficiente e agradável. Nesse sentido, marque a alternativa correta.

- ☐ O sistema deve interromper o usuário o máximo possível, passando a ideia de controle e proteção.

- ☐ O software não deve ser observador e se lembrar de quais ações o usuário realiza em sequência, pois tentar antever o próximo é uma atitude clara de invasão de privacidade.
- ☒ Alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação.
- ☐ O software deve ser complexo e pouco intuitivo.
- ☐ Para melhorar a experiência de uso do sistema, não deve-se adotar medidas mínimas de segurança.

Respondido em 22/10/2023 09:18:32

Explicação:

O usuário deve estar no controle. Para isso, é necessário tentar reduzir o número de opções ou decisões que ele precisa tomar a cada instante. É importante ressaltar que o usuário pode ter mais ou menos liberdade de acordo com seu perfil. Usuários sem muita experiência podem precisar de mais assistência e menos alternativas, enquanto os mais experientes podem ter mais alternativas.



3ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

O processo de avaliação de usabilidade é constituído de quatro macro atividades para cada ciclo de avaliações realizadas. As técnicas de avaliação de interface seguem, em geral, quais passos?

- ☐ Preparação, análise de dados resultantes, documentação e atividade prática.
- ☐ Análise, preparação, documentação e diagnóstico inicial.
- ☐ Análise, preparação, implementação e discussão.
- ☐ Preparação, implementação, testes e ensaios.
- ☒ Preparação, execução, análise de dados coletados e relato dos resultados.

Respondido em 22/10/2023 09:35:36

Explicação:

As técnicas de avaliação de interface seguem, em geral, os seguintes passos: preparação, execução ou coleta de dados, análise e interpretação dos dados, consolidação e relato dos resultados.



4ª Questão

Acerto: 0,0 / 0,2

Segundo os conceitos do Desenho Universal, a definição correta do Princípio 1: "Uso equitativo" é:

- ☐ O produto pode ser usado de forma eficiente e confortável e com um mínimo de fadiga.
- ☐ O produto minimiza os riscos e as consequências geradas por ações acidentais e não intencionais
- ☒ O design atende a diferentes preferências e habilidades individuais.
- ☐ O uso do produto é fácil de entender
- ☒ O design é útil para pessoas com diferentes habilidades.

Respondido em 22/10/2023 09:21:56

Explicação:

O princípio 1, uso equitativo versa que o design é útil para pessoas com diferentes habilidades. Um exemplo típico envolve portas com sensores que se abrem automaticamente.



5ª 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, Eficácia e Velocidade.
- ☐ Custo, Eficiência e Escalabilidade.
- ☐ Design, Velocidade e Interoperabilidade.
- ☒ Eficácia, Eficiência e Satisfação.
- ☐ Eficiência, Custo e Produtividade.

Respondido em 22/10/2023 09:30:08

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.



6ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

Projetos de software podem apresentar diversas dificuldades, que vão desde questões técnicas até problemas relacionados à gestão do projeto e às relações interpessoais da equipe envolvida. Qual método ágil de desenvolvimento é amplamente utilizado em projetos de software?

- ☐ Ruby
- ☐ Routinator
- ☐ Python
- ☐ Sapphire
- ☒ Scrum

Respondido em 22/10/2023 09:37:33

Explicação:

O método ágil de desenvolvimento amplamente utilizado em projetos de software é o Scrum. O Scrum é um framework ágil que permite que a equipe de desenvolvimento entregue um produto em partes menores e iterativamente, o que permite feedback constante do cliente e a adaptação às mudanças durante o projeto. O Scrum é um processo iterativo e incremental, onde o desenvolvimento é feito em sprints, que são ciclos curtos de desenvolvimento.



7ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

(SELECON/2022 - Adaptada) No que se refere à Interface Homem-Máquina, um termo é definido como a qualidade que um produto apresenta de poder ser utilizado por usuários específicos para atingir determinadas metas com eficiência, eficácia e satisfação num contexto de uso específico. Em resumo, os sistemas devem ser flexíveis e fáceis de usar e aprender. Além disso, devem despertar uma boa atitude nas pessoas.

Esse termo é denominado:

- ☐ interatividade.

- ☐ facilidade.
- ☒ usabilidade.
- ☐ acessibilidade.
- ☐ design.

Respondido em 22/10/2023 09:32:28

Explicação:

Usabilidade é a medida da facilidade com que as pessoas podem utilizar uma interface de usuário para atingir seus objetivos de forma eficiente, eficaz e satisfatória. Isso inclui a facilidade de aprendizado, a eficiência de uso, a memorização, a minimização de erros e a satisfação do usuário. Em resumo, um produto ou sistema que apresenta boa usabilidade é flexível, fácil de usar e aprender, além de gerar uma atitude positiva nas pessoas.



Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

A Lei brasileira 13.146/2015, conhecida como Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência ou Estatuto da Pessoa com Deficiência, é uma legislação que visa promover a igualdade de oportunidades e a inclusão social das pessoas com deficiência no Brasil. A Lei classifica seis diferentes tipos de barreiras, entre elas temos:

- I) Barreiras Tecnológicas
- II) Barreiras nos transportes
- III) Barreiras intelectuais

Marque a alternativa correta.

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

Respondido em 22/10/2023 09:24:32

Explicação:

A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência classifica seis tipos de barreiras, que são: atitudinais, arquitetônicas, comunicacionais, urbanísticas, tecnológicas e nas barreiras dos transportes. Portanto, as barreiras tecnológicas (I) e nos transportes (II) estão incluídas na classificação da Lei.



Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

(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
- ☐ Sem vínculo



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

Respondido em 22/10/2023 09:23:30

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



10ª 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:



Especificação de Requisitos



Avaliação

- ☐ Análise de Tarefas
- ☐ Prototipação
- ☐ Implementação

Respondido em 22/10/2023 09:23:26

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.