



# Avaliando Aprendizado

Teste seu conhecimento acumulado

Disc.: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**

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

15/09/2023

## 1ª 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.
- ☐ Eficiência, Custo e Produtividade.
- ☒ Eficácia, Eficiência e Satisfação.
- ☐ Custo, Eficiência e Escalabilidade.
- ☐ Design, Velocidade e Interoperabilidade.

Respondido em 15/09/2023 17:07:54

### 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.

## 2ª Questão

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

A Interface Humano-Computador (IHC) é uma área da computação que busca, sobretudo, entender como as pessoas usam os computadores e fazer a investigação de outras formas de interação.

Disponível em: <https://medium.com/contexto-delimitado/interface-humano-computador-5bd0ee9d7d2e>. Acesso em: 23 set. 2022.

O desenvolvimento de Interface Humano-Computador versa sobre a técnica de Bridge, que trata da criação de tarefas de modelos de interação. Como ela é aplicada?

- ☐ Identifica requisitos organizacionais de alto nível.
- ☐ Através de uma única sessão ao longo de todo o desenvolvimento.

- ☒ Relaciona requisitos dos usuários com requisitos da organização.
- ☐ Transforma em tarefas os requisitos organizacionais.
- ☐ Designers e usuários definem separadamente os requisitos.

Respondido em 15/09/2023 17:09:45

**Explicação:**

Resposta correta: Relaciona requisitos dos usuários com requisitos da organização.

A técnica de Bridge trata da criação de tarefas de modelos de interação. É baseada numa sequência de sessões com várias pessoas envolvidas no projeto, com a intenção de criar 'pontes' entre os requisitos dos usuários e da organização. Em geral, os usuários apresentam seu fluxo de trabalho, que são transformados em objetos de tarefas (caixas de diálogo e caixas de mensagens). Esses objetos, por sua vez, são testados pelos usuários participantes para verificar se atendem e correspondem às atividades que fazem atualmente e que serão transferidas para o sistema.

**3ª 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?

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

Respondido em 15/09/2023 17:10:10

**Explicação:**

Resposta correta: Ensaios 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.

**4ª Questão**

Acerto: 0,2 / 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 design atende a diferentes preferências e habilidades individuais.
- ☒ O design é útil para pessoas com diferentes habilidades.

- ☐ O uso do produto é fácil de entender
- ☐ O produto minimiza os riscos e as consequências geradas por ações acidentais e não intencionais

Respondido em 15/09/2023 17:10:59

**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

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 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.
- ☐ Erros triviais que sempre ocorrem durante a execução do trabalho do usuário.
- ☐ Problemas que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas.

Respondido em 15/09/2023 17:11:56

**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

(SERPRO/2013 - Adaptada) Segundo Nielsen, o desenvolvimento de interfaces deve prever a aplicação de princípios básicos, como a usabilidade e o design de interação. Com base nas teorias formuladas por esse autor, classifique como verdadeiro ou falso as afirmativas abaixo:

- ( ) Nielsen afirma que a interface deve apresentar consistência e padrões, pois desta forma os usuários se localizam facilmente, não necessitando de palavras ou referências diferentes a cada página de um site.
- ( ) As situações ou ações devem manter uma consistência e padronização ao longo da utilização da aplicação.
- ( ) Todos os atributos devem ter o mesmo peso e relevância, independentemente do tipo de sistema.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta de cima para baixo.

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

Respondido em 15/09/2023 17:12:48

**Explicação:**

É importante dar peso e relevância diferentes aos atributos de um sistema, dependendo do contexto e das necessidades dos usuários.



7ª 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 performance
- ☒ Teste de integração
- ☐ Teste de regressão
- ☐ Teste de caixa branca
- ☐ Teste de caixa preta

Respondido em 15/09/2023 17:13:56

**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.



8ª 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 15/09/2023 17:14:29

**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.



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 que os usuários não conseguem superar sem ajuda externa.
- ☐ Tipo de problema que impossibilita que os usuários executem seu trabalho.
- ☒ 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.

Respondido em 15/09/2023 17:15:06

**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

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 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.
- ☐ O sistema deve interromper o usuário o máximo possível, passando a ideia de controle e proteção.
- ☒ 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 15/09/2023 17:15:32

**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.