 □ 1ª Questão (Ref.: 202307242867) Os objetos de interação são elementos nas interfaces digitais que permitem aos usuários acessarem e manipularem conteúdo necessário à execução de suas tarefas, sendo próprios para isso. Existem diversos tipos de objetos de interação. Assinale abaixo a alternativa que contém somente objetos de interação: □ Janelas, Combo Boxes, Barra de Ferramentas. □ Entradas de dados, Textos e Menus. □ Botões, Listas de Seleção e Textos. □ Caixas de Mensagem, Janelas e Entradas de Dados. 	
☐ Janelas, Menus e Textos.	
2ª Questão (Ref.: 202311066247)	
(UFRPE/2022 - Adaptada) A UX (User Experience) é uma área que se preocupa em criar sistemas, produtos ou serviços que proporcionem a melhor experiência possível para o usuário, levando em consideração suas necessidades e expectativas. Considerando a experiência e usabilidade do usuário (UX), assinale a afirmativa correta.	
☐ A falta de fidelização de um usuário, por motivos de fluidez da informação, é um problema que não poderia ser resolvido na etapa de desenvolvimento.	
□ A experiência do usuário, conhecida como UX, não tem relevância na exposição do conteúdo.	
Uma diagramação de qualidade é feita seguindo algumas premissas, opcionais, como seguir ou não a identidade visual da marca/empresa, que inclui cores, imagens, fontes, tamanhos, padrões, entre outros.	
É papel do UX Design criar sistemas que atendam às necessidades do usuário, e elevem a sua empatia ao máximo.	
 ☐ A diagramação é um fator que não tem relação com questões de usabilidade digital, apenas com materiais impressos. 	
3ª Questão (Ref.: 202310948158)	
Os engenheiros de software podem trabalhar em empresas públicas, privadas ou prestar serviço como autônomo para pessoa física ou jurídica. Com a formação, os profissionais podem se dedicar ao trabalho na área da robótica, desenvolvimento de aplicativos e gerenciamento de projetos.	
/simulado.estacio.br/alunos/	
2023, 15:41 Estácio: Alunos	
Disponível em: https://www.guiadacarreira.com.br/cursos/engenharia-de-software. Acesso em: 23 set. 2022.	
Existem diferenças sensíveis nas abordagens de Engenharia de Software e IHC quanto a um sistema interativo. Assinale a resposta que indica uma destas diferenças.	
☒ Na Engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre nas fronteiras do sistema.	
Em IHC o objetivo principal é construir um sistema abstrato.	
 ☐ Em IHC o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema. ☐ Na engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema. 	
☐ As fronteiras do sistema recebem pouca atenção tanto em IHC como na Engenharia de Software.	

□ 4ª Questão (Ref.: 202307287436) No processo de desenvolvimento de software existe uma fase inicial chamada de levantamento de Requisitos. Assinale a alternativa que indica o que é feito nesta fase: □ Testes do design da interface. □ Identificação das necessidades do usuário. □ Levantamento das entradas e saídas do sistema. □ Definição da arquitetura do software. □ Modelagem do fluxo de informações.
 5ª Questão (Ref.: 202310947834) 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. ➡ Fornecer caminhos alternativos para a realização de uma tarefa. □ Aumentar a estrutura das tarefas, possibilitando execuções simultâneas e ganho de eficiência. □ Aumentar a complexidade da interface. □ Aumentar o número de opções ou decisões fornecidas ao usuário.
 6ª Questão (Ref.: 202311066185) (UFMG/2018 - Adaptada) Na literatura de IHC podem ser encontrados vários conjuntos de princípios, diretrizes e heurísticas que podem ajudar no design da interação humano-computador. Com relação a esses princípios, diretrizes e heurísticas para o design de IHC, é correto afirmar que I. o usuário não precisa de uma documentação completa para utilização do sistema, uma vez que os usuários intuitivamente saberão como utilizar qualquer sistema. II. As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples, indicar precisamente o problema, e sugerir uma solução de forma construtiva. III. alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação. Entretanto, ressalta-se a necessidade de buscar um equilíbrio, pois quando não há limites ou restrições os usuários podem se sentir perdidos ou angustiados com o excesso de opções.
Marque a alternativa correta. I e II, apenas. I e III, apenas. I e III, apenas. Still e III, apenas.
9/2023, 15:41 Estácio: Alunos II, apenas. III, apenas.

	7ª Questão (Ref.: 202311066187)
	(IBFC/2014 - Adaptada) 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. Identifique o termo técnico abaixo que está diretamente relacionado com os conceitos de ergonomia e usabilidade:
	□IRQ
	□IPG
	□IGP
	■ IHC
	□ISA
	8 ^a Questão (Ref.: 202307272465)
	A W3C publica documentos que definem as tecnologias Web. Estes documentos seguem um processo
	destinado a promover o consenso, justiça, responsabilidade pública e qualidade. No final deste processo, a W3C publica recomendações, que são consideradas como padrões Web. A recomendação que apresenta as diretrizes que explicam como tomar o conteúdo Web acessível a pessoas com deficiência é a
	☐ Web Accessibility Initiative (WAI). ☐ WebCGM.
	☐ User Agent Accessibility Guidelines(WAG).
	Web Content Accessibility Guidelines (WCAG).
	Authoring Tool Accessibility Guidelines (ATAG).
	9 ^a Questão (Ref.: 202307275472)
	As informações que são disponibilizadas livremente para a Web devem ser acessíveis também para
	usuários que possuem algum tipo de deficiência visual. Nesse caso, há artifícios que facilitam a compreensão do conteúdo; por exemplo, ao utilizar-se de uma imagem, é recomendado ao codificador que insira uma descrição dela no código para que usuários deficientes visuais possam entender o que se passa no local daquela imagem, uma vez que não podem visualizá-la de fato. Acerca dessa descrição, é correto afirmar que ela é inserida em um atributo HTML denominado
	□ Float
	■ Alt
	Display
	Background
	Color
	10^a Questão (Ref.: 202311067632)
	(CESGRANRIO/2013 - Adaptada) A acessibilidade na Web significa que pessoas com deficiência podem perceber, entender, navegar, interagir e contribuir para a Web. O conceito de acessibilidade na web implica considerar
	A acessibilidade de um conteúdo digital em função das necessidades de usuários específicos.
//sim	ulado.estacio.br/alunos/
/2023	3, 15:41 Estácio: Alunos
	A aplicação de princípios de design ao conteúdo digital, os quais permitam que pessoas com diferentes graus de familiaridade tecnológica e diferentes limitações sejam beneficiadas.
	A necessidade de ajuda técnica (software e hardware) em função das limitações orgânicas e/ou cognitivas que o usuário possua, independente da forma como a informação é apresentada, estando, portanto, relacionada com estratégias de inclusão digital.
I	O fato de determinado conteúdo digital apresentar-se como acessível quando se trabalha com determinada versão de um leitor de telas e com um navegador de Internet específico.
	As restrições de direito autoral na publicação de conteúdos digitais, com o intuito de liberar informação

1 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 reforcados 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 🗆 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 Commitee 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

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.

informar a gerência qual a melhor abordagem para tratar o problema.

 □ 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.
6 ^a 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. ⑥ 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.

 Bª 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.
 ■ 10^a 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.
2ª Questão (Ref.: 202311380467) (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 s://simulado.estacio.br/provas_emcasa_linear_preview.asp
p9/2023, 21:02 EPS 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: Facilidade. Interatividade. Acessibilidade. Design. Usabilidade.

3a Questão (Ref.: 202311382371)	
(FGV/2021) Considere que a empresa XPTO, uma desenvolvedora brasileira de jogos de videogame, esteja planejando realizar o lançamento de um novo jogo no final do ano. Pondera-se, entretanto, que a XPTO ainda não decidiu o tema principal do jogo, tendo estabelecido somente uma estimativa inicial de orçamento.	
Visando à escolha do tema do jogo, os diretores da XPTO se reuniram em um hotel fazenda para discutir o projeto. Em um momento de descontração, realizaram uma dinâmica na qual cada um falava rapidamente qualquer ideia que tivesse, sem qualquer tipo de crítica ou julgamento do grupo. Essas ideias eram anotadas e, posteriormente, analisadas e debatidas, até a escolha da melhor alternativa. Ao fim do encontro, o tema do jogo estava decidido.	
Assinale a opção que indica a técnica de decisão utilizada pelos diretores da empresa XPTO.	
 □ Benchmarking. ➡ Brainstorming. □ Árvore de decisões. □ Análise do ponto de equilíbrio. □ Análise do campo de forças. 	
5 ^a Questão (Ref.: 202311382370) (UNIUV/2015 - Adaptada) Quando um grupo se reúne para discutir ideias, é possível obter diferentes perspectivas, opiniões e experiências de um conjunto diverso de pessoas, o que pode levar a soluções mais criativas e eficazes. Acerca dos conceitos de IHC, é correto definir brainstorming como:	
 □ Reunião do departamento de Marketing, que vai planejar uma nova campanha para a Empresa. ● Reunião desenvolvida para estimular a produção de ideias. O Coordenador seleciona e avalia as sugestões recebidas pelos Colaboradores. □ Reunião dos Colaboradores para definirem as festividades de final de ano da Empresa. ://simulado.estacio.br/provas_emcasa_linear_preview.asp 	
3/2023, 21:02 EPS	
Reunião de Diretores onde são decididas as metas para serem atingidas no semestre. Reunião social que estimula a comunicação entre a Gerência e os Colaboradores.	
6 ^a Questão (Ref.: 202311262471) A usabilidade é capacidade do sistema em fazer com que o usuário tenha sucesso na execução de suas tarefas. Fácil aprendizagem, utilização eficiente e gestão de erros são pontos fundamentais para que o usuário perceba a boa usabilidade.	
Disponível em: https://www.teclogica.com.br/o-que-e-usabilidade/. Acesso em: 23 set. 2022.	
Disponível em: https://www.teclogica.com.br/o-que-e-usabilidade/. Acesso em: 23 set. 2022.	

7ª Questão (Ref.: 202311262147)	
Os objetivos de IHC se caracterizam em como definir métodos para projetar sistemas computaciona interativos confiáveis, úteis, de fácil utilização pelo usuário e que levem em consideração fatores cul cognitivos, emocionais, e intelectuais do público a ser atingido.	
$Dispon\'ivel\ em:\ https://chiefofdesign.com.br/ihc-interacao-humano-computador/.\ Acesso\ em:\ https://chiefofdesign.co$	23 set. 2022.
Sobre a técnica de avaliação de interface humano-computador de inspeção por lista de verificação, assertivas abaixo.	analise as
 Uma lista de verificação bem elaborada deve produzir resultados mais uniformes e abrangentes, de identificação de problemas de usabilidade. 	, em termos
II. Na inspeção por lista de verificação, os avaliadores são conduzidos no exame de interface por m mesma lista de questões a responder sobre a usabilidade do sistema.	ieio de uma
III. Na inspeção por lista de verificação, são as qualidades dos avaliadores que determinam as poss para a avaliação.	ibilidades
IV. A elaboração da lista de verificação deve ser feita de forma a reduzir ao máximo o número de q subjetivas que possam colocar o avaliador em dúvida.	uestões
Assinale a alternativa correta:	
Apenas I e II estão corretas.	
Apenas I, II e III estão incorretas.	
Apenas III está correta.	
☐ Apenas I, II e IV estão corretas. ☐ Apenas IV está incorreta.	
 □ 10ª Questão (Ref.: 202311381854) (Avança SP/2022 - Adaptada) Uma lei é um conjunto de regras e normas estabelecidas por uma autocompetente, seja ela legislativa, executiva ou judiciária. A lei tem como objetivo regular o comportar pessoas e das instituições, promover a justiça, a ordem e a segurança na sociedade. Segundo a Lei 13 Estatuto da Pessoa com Deficiência, entende-se por desenho universal: □ É um princípio, um preceito, uma norma, criada para estabelecer as regras que devem ser seguida ordenamento. □ Um conjunto de requisitos e especificações, que fornecem diretrizes para que produtos, processo serviços em uma empresa atendam a qualidade esperada. ℚ Concepção de produtos, ambientes, programas e serviços a serem usados por todas as pessoas, so necessidade de adaptação ou de projeto específico, incluindo os recursos de tecnologia assistiva. □ Norma determinada e aprovada, consensualmente pela maioria, ou por uma autoridade, que é us base para estabelecer uma comparação. Aquilo que serve para ser imitado como modelo; protótig 	mento das 3.146/15, o as, é um os ou em ada como
☐ Arte de representar, ou criar formas, utilizando materiais como lápis, carvão, pincel. Diferencia-se e da gravura, por ser considerado tanto como processo quanto como resultado artístico, uma obribidimensional composta por linhas, pontos e formas.	e da pintura
1. Ref.: 4020361	Pontos: 1,00 / 1,00
A W3C publica documentos que definem as tecnologias Web. Estes documentos seguem um process promover o consenso, justiça, responsabilidade pública e qualidade. No final deste processo, a W3C recomendações, que são consideradas como padrões Web. A recomendação que apresenta as diretre explicam como tornar o conteúdo Web acessível a pessoas com deficiência é a	publica
Authoring Tool Accessibility Guidelines (ATAG).	
₩ Web Content Accessibility Guidelines (WCAG).	
Web Accessibility Initiative (WAI).	
WebCGM.User Agent Accessibility Guidelines(WAG).	

User Agent Accessibility Guidelines(WAG).

2. Ref.: 7815530

Do acordo com o toyto á COPPETO afirmar que:

(FAFIPA/2019 - Adaptada) Um novo relatório indica que 99% dos sites que estão ativos no Brasil não são acessíveis para pessoas com deficiência. O levantamento foi realizado pela BigData Corp, empresa especializada em trabalhar com um grande conjunto de dados (Big Data), e o Movimento Web Para Todos (MWPT).

Pontos: 1.00 / 1.00

O Brasil possui atualmente mais de 24 milhões de portais registrados. No entanto, apenas 14 milhões são ativos, ou seja, endereços atualizados frequentemente e que foram o foco deste estudo. De todos, somente 0,61% dos sites passaram em testes de acessibilidade, e 99,39% tiveram pelo menos uma falha que dificulta a navegação de pessoas com deficiência.

Sites governamentais - que possuem ".gov.br" no domínio - também foram analisados e o resultado tampouco é positivo: apenas 0,34% foram aprovados. Isso significa que 99,66% dos portais de prefeituras, estados ou ministérios, por exemplo, não estão completamente acessíveis.

A pesquisa avaliou questões como linguagem HTML, problemas em formulários, links e a presença de descrição de imagens, recurso que permite a explicação de fotografias para pessoas com deficiência visual. Práticas consideradas adequadas estão disponíveis nas Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) 2.1, mantida pela World Wide Web Consortium (W3C), organização mundial de padronização da web.

"Coisas simples, como acessar aplicativos de relacionamentos, consultar preços e entrar na conta bancária podem ser feitas com o celular ou no desktop, mas algumas dessas tecnologias são excludentes para pessoas com deficiência", afirma Simone Freire, idealizadora do MWPT. "O mundo digital precisa derrubar as barreiras de navegação para melhorar o acesso de todas as pessoas."

Texto adaptado de: https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/10/menos-de-1-dos-sites-brasileiros-saoacessiveis-para-pessoas-com-deficiencia.html. Acesso em 06 de novembro de 2019.

De acc	ruo como texto, e conne ro animai que.
	Os sites brasileiros estão em processo de transformação para atender um novo público. Sites governamentais se sobressaem em relação aos demais sites analisados, por apresentarem menores
X ✓	problemas de acesso. Portais brasileiros ainda não são completamente acessíveis para pessoas com deficiência. Apenas 2% dos sites do Brasil são destinados às pessoas com necessidades especiais. A acessibilidade digital viabilizou novas oportunidades às pessoas com deficiência.
3.	Ref.: 4020374 Pontos: 1,00 / 1,00
	se refere à World Wide Web Consortium (W3C), comunidade organizada por membros internacionais, é o afirmar que ela possui como objetivos marcos:
	Ser responsável por tirar dúvidas de programação para Web em tempo real, por meio de atendentes localizados em diversas partes do mundo.
X 🛷	Oferecer diretrizes, notas, artigos, tutoriais e afins aos profissionais que desenvolvem para Web, visando possibilitar uma Web cada vez mais acessível.
	Definir regras processuais para ações que se iniciam em uma plataforma Web e são transferidas para um sistema WebService.
	Estabelecer guias para as transações financeiras que envolvem grande vulto de investimentos entre mais de dois países.
	Ditar regras para o desenvolvimento Web as quais todos os desenvolvedores Web devem seguir correndo o

risco de serem punidos se agirem de forma diversa a essas regras.

4.	Ref.: 7814079	Pontos: 0,00 / 1,00
consist	ESP/2022 - Adaptada) Testes de software são uma prática fundamental no desenvolvimento o te em executar um programa com o objetivo de encontrar defeitos, falhas ou erros no softwal mados testes de unidade feitos no software de um sistema computacional, marque a alternat	re. Considerando
	Não testam unidades com código objeto muito reduzido.	
	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.	
	Testam suas interfaces que recebem e transmitem dados.	
X 💥	Têm seu foco somente nos limites presentes nos testes de condições.	
5.	Ref.: 7814081	Pontos: 0,00 / 1,00
heuríst	s/2018 - Adaptada) Na literatura de IHC podem ser encontrados vários conjuntos de princípi icas que podem ajudar no design da interação humano-computador. Com relação a esses pri tes e heurísticas para o design de IHC, é correto afirmar que	
	ário não precisa de uma documentação completa para utilização do sistema, uma vez que os ramente saberão como utilizar qualquer sistema.	usuários
	ensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples, indicar precisamente o proble lução de forma construtiva.	ma, e sugerir
III. alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação. Entretanto, ressalta-se a necessidade de buscar um equilíbrio, pois quando não há limites ou restrições os usuários podem se sentir perdidos ou angustiados com o excesso de opções.		
	and the second s	
Marque	e a alternativa correta.	
Marque	e a alternativa correta.	
Marque	e a alternativa correta.	
Marque	e a alternativa correta.	
Marque	e a alternativa correta.	
Marque	e a alternativa correta.	
□•	e a alternativa correta. Il e III, apenas.	
□ *	II e III, apenas.	
. · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	II e III, apenas. III, apenas.	
□ *	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas.	
□ * □ × ×	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas. I, apenas. II, apenas. II, apenas.	
□ * □ × ×	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas. I, apenas.	Pontos: 1,00 / 1,00
6. [CONS demand caracter obter in distance	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas. I, apenas. II, apenas. II, apenas.	tificação das requisitos, objetivando os onde existem
6. [CONS demand caracter obter in distance	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas. I, apenas. I, apenas. II, apenas. II, apenas. II, apenas. II, apenas. IVERAM/2022 - Adaptada) A Engenharia de Requisitos agrupa as ações voltadas para a identidas dos usuários relacionadas a uma solução. Uma das técnicas para o levantamento desses eriza-se por formulários com perguntas bem definidas são aplicadas aos usuários do sistema informações quantificáveis para identificar requisitos, sendo comumente aplicado em cenáriciamentos geográficos consideráveis ou em domínios específicos para obter mensurações. As	tificação das requisitos, objetivando os onde existem
6. [CONS demand caracter obter in distance alterna	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas. I, apenas. I, apenas. II, apenas. III, apenas. IIII, apenas. III, apenas. III, apenas. IIII, apenas. III, apenas. III, apenas. III, apenas.	tificação das requisitos, objetivando os onde existem
6. [CONS demand caracter obter in distance alterna	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas. I, apenas. I, apenas. II, apenas. III, apenas. IIII, apenas. III, apenas. III, apenas. IIII, apenas. III, apenas. III, apenas. III, apenas.	tificação das requisitos, objetivando os onde existem
6. [CONS demand caracter obter in distance alterna	II e III, apenas. III, apenas. I e II, apenas. I, apenas. I, apenas. II, apenas. III, apenas. IIII, apenas. III, apenas. III, apenas. IIII, apenas. III, apenas. III, apenas. III, apenas.	tificação das requisitos, objetivando os onde existem

7. Ref.: 7696054

Os engenheiros de software podem trabalhar em empresas públicas, privadas ou prestar serviço como autônomo

para pessoa física ou jurídica. Com a formação, os profissionais podem se dedicar ao trabalho na área da robótica, desenvolvimento de aplicativos e gerenciamento de projetos.

Existem diferenças sensíveis nas abordagens de Engenharia de Software e IHC quanto a um sistema interativo.

Disponível em: https://www.guiadacarreira.com.br/cursos/engenharia-de-software. Acesso em: 23 set. 2022.

Pontos: 1,00 / 1,00

Assinale a resposta que indica uma destas diferenças.		
	Em IHC o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema.	
	Na Engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre nas fronteiras do sistema.	
	As fronteiras do sistema recebem pouca atenção tanto em IHC como na Engenharia de Software.	
X 🎺	Na engenharia de Software o que mais importa é o que ocorre dentro do sistema.	
	Em IHC o objetivo principal é construir um sistema abstrato.	

8.	Ref.: 7816045	Pontos: 1,00 / 1,00
----	---------------	---------------------

(UNIUV/2015 - Adaptada) Quando um grupo se reúne para discutir ideias, é possível obter diferentes perspectivas, opiniões e experiências de um conjunto diverso de pessoas, o que pode levar a soluções mais criativas e eficazes. Acerca dos conceitos de IHC, é correto definir brainstorming como:

	Reunião do departamento de Marketing, que vai planejar uma nova campanha para a Empresa.
X 🎺	Reunião desenvolvida para estimular a produção de ideias. O Coordenador seleciona e avalia as sugestões recebidas pelos Colaboradores.
	Reunião de Diretores onde são decididas as metas para serem atingidas no semestre.
	Reunião social que estimula a comunicação entre a Gerência e os Colaboradores.
	Reunião dos Colaboradores para definirem as festividades de final de ano da Empresa.

ouições do que se convencionou chamar de revolução digital. A facilitação do trabalho e a concepção do to de sistema amigável (user-friendly software) popularizaram tais programas a ponto de causarem uma uturação nos ambientes profissionais ligados às áreas gráficas.
as características desses softwares encontra-se em:
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.
Abundância de ícones operacionais reforçados pela redundância presente nos menus, nas barras de ferramentas e nos atalhos de teclado.
Ref.: 3990764 Pontos: 0,00 / 1,00
m diversos tipos de objetos de interação. A Barra de ferramentas é um deles. Assinale a alternativa dica a melhor definição para uma Barra de Ferramentas:
Conjunto de controles para acesso rápido a comandos específicos.
Lista de todas as opções existentes no sistema.
Conjunto específico de funções escolhidas e mais usadas pelo usuário. Menu com todas as funções do sistema.
Conjunto de opções do sistema.
uestão (Ref.: 202310324049)
E/2021) A etapa de levantamento de requisitos é composta por diversas técnicas que visam obter do cliente as mações necessárias para desenvolver o projeto do sistema de informação. Sobre essas técnicas, analise as nativas abaixo, dê valores Verdadeiro (V) ou Falso (F).
trevistas não estruturadas: Informal ou sem agenda pré-definida.
ainstorming: Reunião com várias pessoas onde todos discutem um tema central.
ototipagem: Desenvolvimento de um modelo que simulará o sistema real.
nale a alternativa que apresenta a sequência correta de cima para baixo.
VF
FV FV
VV
FF

(IBGE/2013) A ergonomia cognitiva nas interfaces de programas de design gráfico tornou-se uma das principais

Pontos: 0,00 / 1,00

9. Ref.: 7814140

usuári	ção de usabilidade é parte integrante do processo de design de interfaces com o usuário. As técnicas de avaliação ntes podem ser categorizadas de várias formas, mas uma delas focaliza se a avaliação é feita envolvendo ou não os.
Consid	lere as afirmações abaixo.
I - Ava	iação Heurística é uma técnica de avaliação que NÃO envolve usuários.
II - Ins	peção é uma técnica de avaliação que NÃO envolve usuários.
III - Est	tudo de Campo é uma técnica de avaliação que NÃO envolve usuários.
Quais	estão corretas?
	- III
☐ I, II ∈	e III enas II e III
	enas I e III
1 Ada	
	ptabilidade é um dos critérios ergonômicos de IHC. Seu principal objetivo é permitir a adaptação do sistema ao exto. Essa característica possui duas subdivisões. Quais são elas?
(Ref.:2	02307343336)
0	Preferências do Usuário e Flexibilidade.
	Flexibilidade e Experiência do usuário.
	Trovibilitative e Experiencia do abatirios
0	Experiência do Usuário e Preferências do Usuário.
Ö	Flexibilidade e Decisão do Usuário.
_	Decisão do Usuário e Permissão do usuário.
0	
O	
2. Ace	rca dos conceitos de ergonomia e IHC, a Caixa de Mensagem é um elemento destinado a informar o usuário sobre
2. Ace	oas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens.
2. Ace	
2. Ace etai	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 2023110474939 Apresentação dos atalhos do sistema.
2. Ace etap	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema.
2. Ace etaj	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados.
2. Ace eta; (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema.
2. Ace etap (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema.
2. Ace etap (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema.
2. Ace etap (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema.
2. Ace etal (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema. Apresentação de um erro do sistema.
2. Ace etal (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047493) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema. Apresentação de um erro do sistema. Apresentação de um erro do sistema.
2 Ace etal (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema. Apresentação de um erro do sistema. Apresentação de um erro do sistema. uestão (Ref.: 202306858411) em diversos tipos de processo de design de interface. Qual das alternativas abaixo apresenta um deles?
2 Ace etal (Ret:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 2023110474933 Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema. Apresentação de um erro do sistema. Apresentação de um erro do sistema. uestão (Ref.: 202306858411) em diversos tipos de processo de design de interface. Qual das alternativas abaixo apresenta um deles?
2 Ace etaj (Ref: 3a Q Exist Er	Pass da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 202311047453) Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema. Apresentação de um erro do sistema. Apresentação de um erro do sistema. Apresentação de um erro do sistema. uestão (Ref.: 202306858411) em diversos tipos de processo de design de interface. Qual das alternativas abaixo apresenta um deles? ugenharia de Requisitos enários de Uso
2 Ace etal (Ref:	pas da sua interação com o software. Indique a alternativa que apresenta um possível uso para Caixas de Mensagens. 2023110474933 Apresentação dos atalhos do sistema. Apresentação do menu do sistema. Apresentação de ícones personalizados. Apresentação detalhada do bugs do sistema. Apresentação de um erro do sistema. Apresentação de um erro do sistema. uestão (Ref.: 202306858411) em diversos tipos de processo de design de interface. Qual das alternativas abaixo apresenta um deles?

7ª Questão (Ref.: 202310634133) (IBFC/2022 - Adaptada) Leia a frase abaixo referente às técnicas de Teste de Software:	
"O teste estrutural é também conhecido como assim como o teste funcional é também conhecido especificamente como sendo o".	
Assinale a alternativa que preencha correta e respectivamente as lacunas.	
teste da caixa branca / teste da caixa preta teste da caixa branca / teste da caixa cinza teste da caixa preta / teste da caixa cinza teste da caixa preta / teste da caixa branca teste da caixa cinza / teste da caixa preta	
1 ^a Questão (Ref.: 202305366858)	
Os princípios e critérios ergonômicos são elementos que desenvolvedores devem seguir de modo a garantir uma experiência mais agradável e interessante para o usuário no seu contato com a interface de qualquer sistema. Existem diversos critérios para isso. Assinale a alternativa que contém 3 (três) destes critérios:	
Adaptabilidade, Flexibilidade e Auditabilidade. Condução, Auditabilidade, Verificabilidade. Controle Explícito, Adaptabilidade e Verificabilidade. Carga de Trabalho, Condução, Verificabilidade. Condução, Carga de Trabalho, Controle Explícito.	
2ª Questão (Ref.: 202305366860)	
Existem diversos tipos de objetos de interação. A Barra de ferramentas é um deles. Assinale a alternativa que indica a melhor definição para uma Barra de Ferramentas:	
 □ Lista de todas as opções existentes no sistema. □ Conjunto de opções do sistema. □ Conjunto específico de funções escolhidas e mais usadas pelo usuário. □ Menu com todas as funções do sistema. □ Conjunto de controles para acesso rápido a comandos específicos. 	
7 ^a Questão (Ref.: 202305368657)	
7ª Questão (Ref.: 202305368657) Jacob Nielsen é um reconhecido consultor especialista em usabilidade, com doutorado em Interação Humano-Computador pela Universidade Técnica da Dinamarca e autor de diversos livros sobre o assunto. Suas heurísticas para design de interfaces são bastante conhecidas pelos profissionais da área. São três dessas heurísticas:	
Jacob Nielsen é um reconhecido consultor especialista em usabilidade, com doutorado em Interação Humano-Computador pela Universidade Técnica da Dinamarca e autor de diversos livros sobre o assunto. Suas heurísticas para design de interfaces são bastante conhecidas pelos profissionais da área. São três	
Jacob Nielsen é um reconhecido consultor especialista em usabilidade, com doutorado em Interação Humano-Computador pela Universidade Técnica da Dinamarca e autor de diversos livros sobre o assunto. Suas heurísticas para design de interfaces são bastante conhecidas pelos profissionais da área. São três dessas heurísticas: Consumo otimizado de banda, imagens em resolução adequada ao dispositivo, multimídia apenas	