





Disc.: ENGENHARIA DE USABILIDADE

Acertos: 2,0 de 2,0 12/09/2023



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
  - O Professor e Aluno
  - C Técnico e Aluno
  - O Professor e Técnico
  - O Professor, Técnico e Aluno
- Professor
  - Técnico
  - Aluno
  - C Sem vínculo
- Professor
  - Técnico
  - Aluno
- □ Professor
  - □Técnico
  - □ Aluno
  - ☐ Sem vínculo





Respondido em 12/09/2023 01:45:21

## 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



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?

| Transforma em tarefas os requisitos organizacionais.            |
|---|
| 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.

Designers e usuários definem separadamente os requisitos.

Respondido em 12/09/2023 01:46:05

## 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.



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.

|           | Uso de guidelines e checklists.<br>Etnografia.   |                                   |
|-----------|--|-----------------------------------|
|           | Uso de questionários e entrevistas.  |                                   |
|           | Avaliação heurística.  |                                   |
|           |  | Respondido em 12/09/2023 01:46:40 |
|           |  |                                   |
| Exp       | olicação:  |                                   |
| Resi      | sposta correta: Ensaios de interação.  |                                   |
| Os r      | mecanismos de avaliação mais frequentemente empregados em ensaios de interação estionários, entrevistas, verbalização de procedimentos, interação construtiva, ensaio omática diretamente da aplicação, discussões em grupo focal, e retorno imediato de o | retrospectivo, captura            |
| (a)       |  |                                   |
| . 4 Q     | duestão  | Acerto: 0,2 / 0,2                 |
| Segui     | indo os conceitos do Desenho Universal, a definição correta do Princípio 1:"Usc  | o equitativo" é:                  |
|           | O design atende a diferentes preferências e habilidades individuais.   |                                   |
|           | O produto pode ser usado de forma eficiente e confortável e com um mínimo  | o de fadiga.                      |
| X         | O design é útil para pessoas com diferentes habilidades.   |                                   |
|           | O uso do produto é fácil de entender   | ais a não intensionais            |
|           | O produto minimiza os riscos e as consequências geradas por ações acidenta   | Respondido em 12/09/2023 01:47:02 |
|           |  |                                   |
| Exp       | olicação:  |                                   |
| Орг       | orincípio 1, uso equitativo versa que o design é útil para pessoas com diferentes habilid<br>volve portas com sensores que se abrem automaticamente.   | lades. Um exemplo típico          |
|           |  |                                   |
| <b>Fa</b> | duestão  |                                   |
|           | ruestau  | Acerto: 0,2 / 0,2                 |
| desse     | HC, temos o conceito de interação, que consiste na comunicação entre ho<br>se conceito, temos quatro perspectivas. A perspectiva de sistema, de parce<br>amenta e de mídia. Sobre a perspectiva de ferramenta podemos dizer que:                           | eiro de discurso, de              |
|           | O sistema assume o papel de um ser humano.   |                                   |
|           | O sistema vê o usuário como um outro sistema.  |                                   |
| X         | O sistema é um instrumento para realização de tarefas.   |                                   |
|           | O sistema é interativo.  |                                   |
| Ш         | O sistema apenas reage às interações.  | D                                 |
|           |  | Respondido em 12/09/2023 01:47:44 |
|           |  |                                   |
| Exp       | olicação:  |                                   |

Na perspectiva de ferramenta, o sistema interativo é considerado um instrumento que auxilia o usuário a realizar suas tarefas. O processo de interação é descrito principalmente pelo encadeamento de ações e reações do usuário frente ao sistema.



(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.

☐ FFF☐ FFV ▼ VVF☐ VFV

VVV

Respondido em 12/09/2023 01:48:18

## Explicação:

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



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 integração
 □ Teste de caixa branca
 □ Teste de regressão
 □ Teste de performance
 □ Teste de caixa preta

Respondido em 12/09/2023 01:49:38

## 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.



| I) Barı   | reiras Tecnológicas   |
|---|---|
| II) Bar   | reiras nos transportes  |
| III) Ba   | rreiras intelectuais  |
|   | ue a alternativa correta.   |
|   | ac a alternativa correta.   |
|   | I, apenas.  |
| _   | III, apenas. II e III, apenas.  |
| _   | II, apenas.   |
| X 🕠   | l e II, apenas.   |
|   | Respondido em 12/09/2023 01:50:5:   |
|   |   |
| Eval  | icação:   |
|   |   |
|   | Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência classifica seis tipos de barreiras, que são: atitudinais,<br>itetônicas, comunicacionais, urbanísticas, tecnológicas e nas barreiras dos transportes. Portanto, as barreiras   |
|   | ológicas (I) e nos transportes (II) estão incluídas na classificação da Lei.  |
|   |   |
|   |   |
| <b>Q</b> -  |   |
| Qı  | estão Acerto: 0,2 / 0,2   |
| 0.5   |   |
|   | adasian kuwa anakan sana a difanan ana ma miskan arkus a dissinlinas da Fusan ania a  |
| _   | odesign busca acabar com as diferenças que existem entre as disciplinas de Ergonomia e  |
| _   | odesign busca acabar com as diferenças que existem entre as disciplinas de Ergonomia e<br>n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  |
| Desig   |   |
| Desig   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  |
| Desig   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.   |
| Desig   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.   |
| Desig   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.   |
| Desig   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  |
| Desig   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  |
| Desig   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29   |
| Design with the second | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29   |
| Design with the second | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29  Icação:  sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome   |
| Expl A re   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:21  cação:  sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design'   |
| Expl A re   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:2  |
| Expl A re   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:2º  Icação:  sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design crado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da  |
| Expl A re   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29  Icação:  sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design crado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da  |
| Expl A re   | n. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?  Design Centrado no Usuário.  Design de Interface.  Design de interação.  UX Writing.  Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:2º  Icação:  sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design crado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da  |
| Expl A re 'Erg centrela   | Design Centrado no Usuário. Design de Interface. Design de interação. UX Writing. Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29  Cação: sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design crado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da ção do usuário com uma interface qualquer.   |
| Expl A re 'Erg cent rela  | Design Centrado no Usuário. Design de Interface. Design de interação. UX Writing. Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29  licação: sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design crado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da ção do usuário com uma interface qualquer.   |
| Expl A re 'Erg cent rela  | Design Centrado no Usuário. Design de Interface. Design de interação. UX Writing. Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29  Icação: sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design trado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da ção do usuário com uma interface qualquer.  Acerto: 0,2 / 0,2 liretriz relacionada à qualidade de interface é uma recomendação ou orientação que visa garantir que a  |
| Expl A re 'Erg cent rela  | Design Centrado no Usuário. Design de Interface. Design de Interface. Design de interação. UX Writing. Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:29  (cação: sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design trado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da ção do usuário com uma interface qualquer.  (estão  Acerto: 0,2 / 0,2  (diretriz relacionada à qualidade de interface é uma recomendação ou orientação que visa garantir que a ace do usuário (UI) de um software seja fácil de usar, intuitiva, eficiente e agradável. Nesse sentido, |
| Expl A re 'Erg cent rela  | Design Centrado no Usuário. Design de Interface. Design de interação. UX Writing. Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:23  Icação: sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design trado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da ção do usuário com uma interface qualquer.  Acerto: 0,2 / 0,2 liretriz relacionada à qualidade de interface é uma recomendação ou orientação que visa garantir que a  |
| Expl A re 'Erg cent rela  | Design Centrado no Usuário. Design de Interface. Design de Interface. Design de interação. UX Writing. Interface Humano-computador.  Respondido em 12/09/2023 01:52:22  (cação: sposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome odesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design trado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da ção do usuário com uma interface qualquer.  (estão  Acerto: 0,2 / 0,2  (diretriz relacionada à qualidade de interface é uma recomendação ou orientação que visa garantir que a ace do usuário (UI) de um software seja fácil de usar, intuitiva, eficiente e agradável. Nesse sentido, |

|          | Para melhorar a experiência de uso do sistema, não deve-se adotar medidas mínimas de segurança.   |
|----------|---|
| X        | Alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação.   |
|          | 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.   |
|          | Respondido em 12/09/2023 01:53:11   |
|          |   |
| <b>.</b> |   |
| Expi     | licação:  |
|          | suário deve estar no controle. Para isso, é necessário tentar reduzir o número de opções ou decisões que ele<br>cisa 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.