



Avaliando Aprendizado

Teste seu conhecimento acumulado

Disc.: **ENGENHARIA DE USABILIDADE**

202301257573

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

28/09/2023

1ª Questão

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

O Ergodesign busca acabar com as diferenças que existem entre as disciplinas de Ergonomia e Design. Qual das práticas de design citadas abaixo já traz embutido o conceito de Ergodesign?

- ☐ Interface Humano-computador.
- ☐ UX Writing.
- ☐ Design de Interface.
- ☒ Design Centrado no Usuário.
- ☐ Design de interação.

Respondido em 28/09/2023 21:30:03

Explicação:

A resposta correta é 'Design Centrado no Usuário'. Muitas vezes, mesmo que não se fale o nome 'Ergodesign', isso já está sendo utilizado, pois vem embutido nos conceitos de 'usabilidade', 'design centrado no usuário', 'experiência do usuário', 'design emocional' etc., dado que trata justamente da relação do usuário com uma interface qualquer.

2ª Questão

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

IHC significa Interação Humano-Computador e é uma área de estudo que se concentra na relação entre seres humanos e computadores, sistemas e tecnologias interativas. O objetivo principal da IHC é desenvolver tecnologias e interfaces que permitam aos usuários interagir com sistemas de computador de maneira eficaz, eficiente e satisfatória. Isso pode incluir o projeto de interfaces de usuário, o desenvolvimento de software interativo e a realização de estudos empíricos sobre a experiência do usuário. Em uma de suas "propriedades", fica claro a intenção de transmitir ao usuário, de forma eficaz e eficiente, as intenções da interação com a interface. A que propriedade se refere essa afirmação?

- ☒ Comunicabilidade.
- ☐ Affordance.
- ☐ Complexidade.
- ☐ Adaptabilidade.
- ☐ Previsibilidade.

Respondido em 28/09/2023 21:30:57

Explicação:

A propriedade que se refere à afirmação "transmitir ao usuário, de forma eficaz e eficiente, as intenções da interação com a interface" é a Comunicabilidade. A Comunicabilidade é uma propriedade importante das interfaces de usuário, pois se refere à facilidade e eficácia com que a interface permite a comunicação entre o usuário e o sistema. Uma interface que possui alta comunicabilidade é clara, compreensível e permite ao usuário entender facilmente as informações apresentadas e as ações que podem ser realizadas.



3ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

A usabilidade é um termo utilizado para definir a facilidade com que as pessoas empregam uma ferramenta ou mesmo um objeto para realizar uma tarefa. No ambiente de software, os sistemas são as ferramentas utilizadas para a execução de tarefas pelo usuário e encontramos na usabilidade o momento do diálogo entre o usuário e a interface do software.

Disponível em: <https://www.teclogica.com.br/o-que-e-usabilidade/>. Acesso em: 23 set. 2022.

Avaliação de usabilidade pode ser entendida como:

- ☒ ☒ O procedimento para aquisição de informações sobre a usabilidade ou potencial usabilidade de um sistema, a fim de aprimorar recursos em uma interface em desenvolvimento.
- ☐ Uma ferramenta geral aplicada no estágio final do projeto, excluindo a prototipagem.
- ☐ Estudo do diálogo humano-computador que busca economia de tempo, diminuição da carga cognitiva e rapidez de decisões.
- ☐ Técnica realizada com os desenvolvedores de um sistema, visando maximizar o seu desempenho.
- ☐ Estratégia adotada pelo arquiteto de software para excluir o usuário de emitir opiniões.

Respondido em 28/09/2023 21:31:16

Explicação:

Resposta correta: o procedimento para aquisição de informação sobre a usabilidade ou potencial usabilidade de um sistema, a fim de tanto aprimorar recursos numa interface em desenvolvimento e seu material de suporte quanto avaliar uma interface já avaliada. De acordo com Barbosa e Silva (2010), um sistema interativo deve ser avaliado sob as perspectivas de todos os envolvidos: Quem o concebe (projetista), quem o constrói (desenvolvedores), e quem o utiliza (usuários).



4ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

Tecnologias assistivas são recursos e equipamentos que permitem a inclusão e a autonomia de pessoas com deficiência em atividades da vida diária, trabalho, lazer, educação, entre outros. Podem ser consideradas tecnologias assistivas

I) Leitores de tela: softwares que convertem texto em voz, permitindo que pessoas com deficiência visual acessem conteúdo digital

II) Joysticks e dispositivos de apontamento: dispositivos que permitem que pessoas com deficiência motora controlem o cursor na tela do computador

III) Ampliadores de tela: softwares que permitem ampliar o tamanho do texto e das imagens na tela do computador ou dispositivo móvel, ajudando pessoas com baixa visão.

Marque a alternativa correta.

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

Respondido em 28/09/2023 21:33:48

Explicação:

Esses são apenas alguns exemplos de tecnologias assistivas, mas existem muitas outras que visam tornar a vida de pessoas com deficiência mais independente e inclusiva. Por exemplo, a utilização de teclados adaptados que possuem teclas maiores ou em posições diferentes, facilitando a digitação de pessoas com dificuldades motoras.



5ª 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

Respondido em 28/09/2023 21:34:09

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.



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.

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

Respondido em 28/09/2023 21:35:07

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

(UFMT/2018 - Adaptada) Considerando a situação hipotética: um usuário acessa um sítio na Internet e deseja cadastrar-se. Ao acessar a tela de cadastro ele preenche dados para acesso, como, nome, e-mail, senha e confirmação da senha e clica no botão **Cadastrar**. Ao clicar no botão nenhuma mensagem é exibida e ele é direcionado para outra tela, onde ele deve continuar o cadastro digitando os dados referentes ao endereço. O usuário nota que o formulário dessa tela é diferente do formulário da tela anterior (tamanho e disposição dos campos do formulário, cores, formatação do texto, entre outros), mas mesmo assim finaliza o cadastro e clica no botão **Salvar dados**. Ao clicar nesse botão, o usuário é direcionado para a tela inicial do sítio sem receber uma mensagem clara se o cadastro foi ou não concluído com sucesso, a confirmação do cadastro aconteceu apenas alguns minutos depois por meio do recebimento de um e-mail.

Tendo por base a situação hipotética exposta, caso se realizasse uma avaliação de usabilidade no cadastro descrito utilizando as 10 Heurísticas de usabilidade para o projeto de interface do usuário propostas por Jakob

Nielsen, o cadastro, como descrito, apresentaria falhas, principalmente, em duas das 10 heurísticas. Assinale a alternativa que apresenta as duas principais.

- ☐ Reconhecimento em vez de lembrança; Ajuda e documentação
- ☒ Visibilidade do status do sistema; Consistência e padrões
- ☐ Controle e liberdade do usuário; Correspondência entre o sistema e o mundo real
- ☐ Correspondência entre o sistema e o mundo real; Reconhecimento em vez de lembrança
- ☐ Consistência e padrões; Reconhecimento em vez de lembrança

Respondido em 28/09/2023 21:36:28

Explicação:

O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está acontecendo através de feedback (resposta às ações do usuário) adequado e no tempo certo. Assim como, os usuários não devem ter de se perguntar se termos, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.



8ª Questão

Acerto: 0,2 / 0,2

A World Wide Web, também conhecida como WWW ou simplesmente Web, é um sistema de informação baseado em hipertexto que permite o acesso a documentos interconectados e vinculados pela internet. Foi desenvolvida por qual pesquisador?

- ☐ Steve Jobs - cofundador da Apple e um dos principais responsáveis pelo desenvolvimento de produtos como o Macintosh, iPod, iPhone e iPad.
- ☐ Ada Lovelace - considerada a primeira programadora de computador da história, foi uma matemática britânica que trabalhou com o inventor Charles Babbage.
- ☒ Tim Berners-Lee - reconhecido por ter desenvolvido o primeiro servidor web, a primeira biblioteca de hipertexto e a primeira linguagem para criação de páginas web.
- ☐ Mark Zuckerberg - cofundador do Facebook, uma das redes sociais mais populares do mundo.
- ☐ Bill Gates - cofundador da Microsoft e um dos empresários mais ricos do mundo.

Respondido em 28/09/2023 21:36:40

Explicação:

Além de ter criado a World Wide Web, Berners-Lee é reconhecido por ter desenvolvido o primeiro servidor web, a primeira biblioteca de hipertexto e a primeira linguagem para criação de páginas web, todas elas ferramentas fundamentais para a popularização da internet. Ele também foi o fundador do Consórcio World Wide Web (W3C), uma organização que busca promover a evolução e a interoperabilidade da web por meio do desenvolvimento de padrões abertos.



9ª 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 não atrapalham nem atrasam a execução do trabalho do usuário.
- ☒ Problemas que impossibilitam que os usuários executem seu trabalho sem ajuda externa.
- ☐ Problemas que os usuários conseguem resolver após algumas tentativas.

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.



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 deve ser complexo e pouco intuitivo.
- ☒ Alguns autores destacam a importância de manter o usuário no controle da interação.
- ☐ Para melhorar a experiência de uso do sistema, não deve-se adotar medidas mínimas de segurança.
- ☐ 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 28/09/2023 21:38:31

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.