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 de controles para acesso rápido a comandos específicos.

☐ Menu com todas as funções do sistema.

Conjunto específico de funções escolhidas e mais usadas pelo usuário.

## 3<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202309192140)

(CONSULPAM/2022 - Adaptada) A Engenharia de Requisitos agrupa as ações voltadas para a identificação das demandas dos usuários relacionadas a uma solução. Uma das técnicas para o levantamento desses requisitos, caracteriza-se por formulários com perguntas bem definidas são aplicadas aos usuários do sistema, objetivando obter informações quantificáveis para identificar requisitos, sendo comumente aplicado em cenários onde existem distanciamentos geográficos consideráveis ou em domínios específicos para obter mensurações. Assinale a alternativa que apresenta o nome desta técnica para o levantamento de requisito.

X	Questionário.
	Encontro Facilitador
	Entrevista.
	Google Meet
	Observação.

## **4<sup>a</sup> Questão** (Ref.: 202309192139)

(IBGE/2021) A etapa de levantamento de requisitos é composta por diversas técnicas que visam obter do cliente as informações necessárias para desenvolver o projeto do sistema de informação. Sobre essas técnicas, analise as afirmativas abaixo, dê valores Verdadeiro (V) ou Falso (F).

- () Entrevistas não estruturadas: Informal ou sem agenda pré-definida.
- ( ) Brainstorming: Reunião com várias pessoas onde todos discutem um tema central.

( ) Prototipagem: Desenvolvimento de um modelo que simulará o sistema real.
Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta de cima para baixo.
☐ FFF ☐ FFV ☐ VVF ☐ VFV ▼ VVV
<b>5<sup>a</sup> Questão</b> (Ref.: 202309192143)
(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 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.  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

-
irias
so

## 6<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202309072252)

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.

<ul> <li>□ Apenas III e IV.</li> <li>☑ Apenas I, III e IV.</li> <li>□ Apenas II e III.</li> <li>□ Apenas I e IV.</li> </ul>
<b>7<sup>a</sup> Questão</b> (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:
☐ Consumo otimizado de banda, imagens em resolução adequada ao dispositivo, multimídia apenas quando necessário.
Consistência e padronização, prevenção de erros, reconhecimento ao invés de lembrança.
Redução do uso do teclado, estímulo à interação gestual, visibilidade do status do sistema. liberdade e controle do usuário, estímulo à interação interpessoal, personalização da interface
Liberdade e controle do usuário, estímulo à interação interpessoal, personalização da interface
☐ Separação de forma e conteúdo, hierarquização de conteúdo através de linguagens de marcação, destaque para elementos interativos.

<b>8 Questão</b> (Ref.: 202305396470)
No que se refere à World Wide Web Consortium (W3C), comunidade organizada por membros internacionais, é correto afirmar que ela possui como objetivos marcos:
☐ Definir regras processuais para ações que se iniciam em uma plataforma Web e são transferidas para um sistema WebService.
Oferecer diretrizes, notas, artigos, tutoriais e afins aos profissionais que desenvolvem para Web, visando possibilitar uma Web cada vez mais acessível.
☐ 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.
Ser responsável por tirar dúvidas de programação para Web em tempo real, por meio de atendentes localizados em diversas partes do mundo.
☐ Estabelecer guias para as transações financeiras que envolvem grande vulto de investimentos entre mais de dois países.
·
9 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305399445)
9 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305399445)  De acordo com as Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG 2.1), os quatro princípios que
9 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305399445)  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
9 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305399445)  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  Perceptível, operável, compreensível e robusto.
9 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305399445)  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  Perceptível, operável, compreensível e robusto.  Inteligível, simplificado, adaptável e claro.



## 10<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202305399464)

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
- □ Display
- Background
- ☐ Color
- × Alt