20/09/2023, 21:02 **EPS** 



#### **RAQUEL SANTOS DOS SANTOS**





# Avaliação AV

avalie seus conhecimentos

Disc.: DGT0297 - ENGENHARIA DE USABILIDADE

Aluno: RAQUEL SANTOS DOS SANTOS

Data: 20/09/2023 21:02:32

Período: 2023.3 EAD (GT) / AV Matrícula: 202303514841

**RETORNAR À AVALIAÇÃO** 

Turma: 9001







## Atenção

- 1. Veja abaixo, todas as suas respostas gravadas no nosso banco de dados.
- 2. Caso você queira voltar à prova clique no botão "Retornar à Avaliação".



3. Não esqueça de finalizar a avaliação colocando o código verificador no campo no final da página.

### 1<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202311380465)

(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:

- Periféricos ergonômicos, como mouse, teclado ou caneta digitalizadora, que permitem que o designer dobre o tempo de trabalho sem desconforto.
- Linguagem lacônica e clara, que reduz a quantidade de ruídos e problemas de comunicação entre homem e máguina a guase zero.
- oxdot 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.
- Diversos tipos de famílias tipográficas facilmente acessíveis que auxiliam na hora de compor um texto e variar fontes.

# **2** 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 20/09/2023, 21:02 EPS

Esse termo e	denominado:
☐ Facilidad	
☐ Interativi	
Acessibili	
Design.	uauc.
■ Design.  ■ Usabilida	de
— Osasılla	
3 <sup>a</sup> Questão (	Ref.: 202311382371)
planejando r	Considere que a empresa XPTO, uma desenvolvedora brasileira de jogos de videogame, esteja ealizar o lançamento de um novo jogo no final do ano. Pondera-se, entretanto, que a XPTO ainda o tema principal do jogo, tendo estabelecido somente uma estimativa inicial de orçamento.
projeto. Em qualquer ide	colha do tema do jogo, os diretores da XPTO se reuniram em um hotel fazenda para discutir o um momento de descontração, realizaram uma dinâmica na qual cada um falava rapidamente ia que tivesse, sem qualquer tipo de crítica ou julgamento do grupo. Essas ideias eram anotadas e, nte, analisadas e debatidas, até a escolha da melhor alternativa. Ao fim do encontro, o tema do jogo ido.
Assinale a o <sub>l</sub>	oção que indica a técnica de decisão utilizada pelos diretores da empresa XPTO.
☐ Benchma	rking.
X Brainstor	-
☐ Árvore de	
☐ Análise d	o ponto de equilíbrio.
	o campo de forças.
_	Ref.: 202311262055)
equilíbrio er	diretrizes na área de IHC podem ser usados como apoio aos processos de design. A diretriz de tre controle e liberdade do usuário indica algumas abordagens relevantes para esse processo. ternativa que apresente uma dessas abordagens.
☐ Aumenta	r a estrutura das tarefas, possibilitando execuções simultâneas e ganho de eficiência.
☐ Aumenta	r o número de textos autoexplicativos na interface.
☐ Aumenta	r o número de opções ou decisões fornecidas ao usuário.
☐ Aumenta	r a complexidade da interface.
X Fornecer	caminhos alternativos para a realização de uma tarefa.
_	Ref.: 202311382370)
perspectivas	.5 - Adaptada) Quando um grupo se reúne para discutir ideias, é possível obter diferentes s, opiniões e experiências de um conjunto diverso de pessoas, o que pode levar a soluções mais ficazes. Acerca dos conceitos de IHC, é correto definir brainstorming como:
Reunião	lo departamento de Marketing, que vai planejar uma nova campanha para a Empresa.
🗷 Reunião d	lesenvolvida para estimular a produção de ideias. O Coordenador seleciona e avalia as sugestões pelos Colaboradores.

20/09/2023, 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 <sup>a</sup> 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.
Assinale a alternativa que contém somente parâmetros observados durante a técnica Ensaios de Interação.
Análise contextual, diagnóstico final e relatório do ensaio.
☐ Sistematização, facilidade de uso e poder de dissuasão.
Adequabilidade, poder de restrução e abrangência.
$\square$ Situações de impasse, dados objetivos sobre a produtividade e contagem da avaliação.
🗷 Amostra de usuários, local de realização e verbalizações do usuário.
<b>7<sup>a</sup> Questão</b> (Ref.: 202311262147)
Os objetivos de IHC se caracterizam em como definir métodos para projetar sistemas computacionais interativos confiáveis, úteis, de fácil utilização pelo usuário e que levem em consideração fatores culturais, cognitivos, emocionais, e intelectuais do público a ser atingido.
Disponível em: https://chiefofdesign.com.br/ihc-interacao-humano-computador/. Acesso em: 23 set. 2022.
Sobre a técnica de avaliação de interface humano-computador de inspeção por lista de verificação, analise as assertivas abaixo.
I. Uma lista de verificação bem elaborada deve produzir resultados mais uniformes e abrangentes, em termos de identificação de problemas de usabilidade.
II. Na inspeção por lista de verificação, os avaliadores são conduzidos no exame de interface por meio de uma mesma lista de questões a responder sobre a usabilidade do sistema.
III. Na inspeção por lista de verificação, são as qualidades dos avaliadores que determinam as possibilidades para a avaliação.
IV. A elaboração da lista de verificação deve ser feita de forma a reduzir ao máximo o número de questões subjetivas que possam colocar o avaliador em dúvida.
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.
8 <sup>a</sup> Questão (Ref.: 202307589674)  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

https://simulado.estacio.br/provas\_emcasa\_linear\_preview.asp

20/09/2023, 21:02 **EPS** ☐ Inteligível, simplificado, adaptável e claro. Agil, estático, ajustável e interativo. Legível, objetivo, conciso e simples. Perceptível, operável, compreensível e robusto. Dinâmico, manipulável, atualizado e ergonômico. 9<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202307586686) 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 tornar o conteúdo Web acessível a pessoas com deficiência é a ☐ WebCGM. ☐ User Agent Accessibility Guidelines(WAG). Authoring Tool Accessibility Guidelines (ATAG). ☐ Web Accessibility Initiative (WAI). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG). 10<sup>a</sup> Questão (Ref.: 202311381854) (Avança SP/2022 - Adaptada) Uma lei é um conjunto de regras e normas estabelecidas por uma autoridade competente, seja ela legislativa, executiva ou judiciária. A lei tem como objetivo regular o comportamento das pessoas e das instituições, promover a justiça, a ordem e a segurança na sociedade. Segundo a Lei 13.146/15, o 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 seguidas, é um ordenamento. Um conjunto de requisitos e especificações, que fornecem diretrizes para que produtos, processos ou serviços em uma empresa atendam a qualidade esperada. 🗷 Concepção de produtos, ambientes, programas e serviços a serem usados por todas as pessoas, sem 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 usada como base para estabelecer uma comparação. Aquilo que serve para ser imitado como modelo; protótipo. Arte de representar, ou criar formas, utilizando materiais como lápis, carvão, pincel. Diferencia-se da pintura e da gravura, por ser considerado tanto como processo quanto como resultado artístico, uma obra bidimensional composta por linhas, pontos e formas. Autenticação para a Prova Online Caso queira FINALIZAR a avaliação, digite o código de 4 carateres impresso abaixo. ATENÇÃO: Caso finalize esta avaliação você não poderá mais modificar as suas respostas.

FVNI

Cód.:

FINALIZAR

Obs.: Os caracteres da imagem ajudam a Instituição a evitar fraudes, que dificultam a gravação das respostas.

20/09/2023, 21:02 EPS