

**Questão 1:** “O fio condutor do desenvolvimento de um produto de *software* deveria ter como base os usuários reais e suas metas, não apenas a tecnologia”. Essa afirmação é referente:

- x A) Às práticas da engenharia de *software*.
- B) Aos princípios dos modelos estruturados.
- e C) Aos princípios do projeto centrado no usuário.
- D) Às práticas do projeto orientado a objetos.
- E) Às práticas do design responsivo.

**Questão 2:** Interação Humano-Computador (IHC) é uma disciplina indispensável no ambiente de computação. Com relação à IHC, avalie as afirmações a seguir:

I - É uma disciplina que estuda todos os fatores relacionados à interação entre o ser humano e o computador.

II - É uma disciplina que se preocupa com o *design*, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano e com o estudo dos principais fenômenos que os cercam.

III - Abrange todos os aspectos relacionados somente ao *design* de interfaces.

IV - Tem o objetivo desenvolver ou melhorar a segurança, utilidade, eficácia e usabilidade de produtos interativos baseados em computador.

**É correto apenas o que se afirma em:**

A) I e II

B) I e III

→ C) I, II e IV

D) III

E) II, III e IV

**Questão 3:** "É aquele que não se assemelha muito ao produto final e permite a avaliação, de modo rápido e barato, de algumas ideias de *design*, sem a necessidade de implementar soluções reais e funcionais".

**O texto se refere a:**

- A) Descrição textual.
- B) Protótipo de baixa fidelidade.
- C) *Design* responsivo.
- D) Protótipo descartável.
- E) Protótipo responsivo.

**Questão 4: O teste de usabilidade é utilizado para avaliação de um produto ou serviço envolvendo os usuários. Sobre os objetivos da aplicação dos testes de usabilidade, avalie as afirmações a seguir:**

I - Tem objetivo de identificar os problemas na interface.

II - Tem objetivo de coletar dados qualitativos e quantitativos.

III - Tem objetivo de medir a satisfação do participante com o produto.

**É correto o que se afirma:**


- A) Apenas em I.
- B) Apenas em II.
- C) Apenas em III.
- D) Apenas em I e II.
- E) Em I, II e III.

**Questão 5: Avaliação heurística é um método de inspeção de usabilidade utilizado para encontrar problemas de projeto de interfaces.**

**Sobre Avaliação heurística, avalie as afirmações a seguir:**

- I - Este é um método realizado por diversos avaliadores.
- II - Tem como base os princípios de usabilidade amplamente reconhecidos e aceitos denominados, heurísticas.
- III - Avaliação heurística é um método muito eficiente, mas considerado de custo elevado e difícil de ser aplicado.
- IV - A avaliação heurística não deve substituir os testes de usabilidade.

**É correto o que se afirma:**

- A) Apenas em I, II e III.
-  B) Apenas em I, II e IV.
- C) Apenas em I, III e IV.
- D) Apenas em II, III e IV.
- E) Em I, II, III e IV.


**Questão 6: Ao analisarmos as normas NBR ISO 9241-11 e NBR ISO/IEC 9126-1 podemos concluir, sobre usabilidade, que:**

I - Os requisitos de usabilidade para um produto estão relacionados com o contexto de uso, dependendo, portanto, do usuário, das tarefas e do ambiente.

II - As definições de usabilidade abordadas pelas duas normas são complementares e precisam ser combinadas durante o processo de projeto de desenvolvimento.

III - As definições de usabilidade abordadas pelas duas normas são similares. Entretanto, o conceito de qualidade em uso da norma NBR ISO/IEC 9126-1 adota conceitos opostos aos da norma NBR ISO 9241-11.

**É correto apenas o que se afirma em:**

- 
- A) I e II
  - B) I e III
  - C) II e III
  - D) I
  - E) II

**Questão 7: "Técnica útil para se obter uma visão consensual e/ou ressaltar áreas de conflito e discordância". Essa afirmação é uma característica de qual técnica de coleta de dados?**



- A) Grupos de foco e *workshops*.
- B) Questionários.
- C) Entrevistas.
- D) Estudo de documentação.
- E) Observação natural.

**Questão 8:** No Brasil, a acessibilidade em sites da administração pública passou a ser obrigatória a partir do decreto nº 5.296 de 2004. Este decreto torna obrigatória a acessibilidade em portais e sítios eletrônicos da administração pública brasileira na rede mundial de computadores para o uso das pessoas com deficiência, fornecendo-lhes pleno acesso às informações disponíveis.  
Com relação ao tema, analise as asserções a seguir:

I - Os desenvolvedores precisam garantir que os projetos de interface de usuário incluam mecanismos que permitam

o fácil acesso aos usuários portadores de necessidades especiais

## **PORQUE**

II - As interfaces dos sistemas computacionais não podem impor barreiras ao usuário durante o processo de interação.

**Acerca dessas asserções, indique a opção correta:**

- A) As duas asserções são proposições verdadeiras e a segunda é uma justificativa correta da primeira.
- B) As duas asserções são proposições verdadeiras e a segunda não é uma justificativa correta da primeira
- C) A primeira asserção é uma proposição verdadeira e a segunda é uma proposição falsa.
- D) A primeira asserção é uma proposição falsa e a segunda é uma proposição verdadeira.
- E) Tanto a primeira quanto a segunda asserções são proposições falsas.



**Questão 9:** O modelo de ciclo de vida “prototipação” tem a vantagem de solucionar o problema da espera encontrado no modelo em cascata. Desse modo, o usuário não precisa esperar até o final do ciclo de desenvolvimento para poder obter uma versão operacional do *software*, ficando o usuário, portanto, mais tranquilo ao “ver” o progresso do desenvolvimento do sistema. Sobre o modelo de ciclo de vida Prototipação, analise as afirmações a seguir:

I - O protótipo gerado não tem o objetivo de ser um sistema funcional. Depois de cumprir com seu propósito, o protótipo sempre será descartado.

II - Permite que todo o sistema, ou parte dele, seja construído rapidamente para que requisitos e questões técnicas complexas sejam entendidas ou esclarecidas.

III - É parte fundamental do processo de projeto de interface com o usuário.

**É correto apenas o que se afirma em:**

A) I e II

B) I e III

→ C) II e III

D) I

E) II


**Questão 10:** De acordo com o livro-texto, diretrizes para projetos de interfaces são conjuntos de regras com informações e recomendações que visam padronizar decisões de projeto de interface com o intuito de tornar as interfaces mais consistentes, contribuindo, portanto, para a melhoria do nível de usabilidade. Sobre diretrizes para projetos de interface com o usuário, analise as asserções a seguir:

I - Foram desenvolvidas para ajudar os projetistas no desenvolvimento de interfaces de usuários com usabilidade

**PORQUE**

II - Funcionam como uma “receita” de projeto e devem ser seguidas pelos projetistas de interface e usuário.

**Acerca dessas asserções, indique a opção correta:**

- ☐ A) As duas asserções são proposições verdadeiras e a segunda é uma justificativa correta da primeira.
- ☐ B) As duas asserções são proposições verdadeiras e a segunda não é uma justificativa correta da primeira.
-  ☒ C) A primeira asserção é uma proposição verdadeira e a segunda é uma proposição falsa.
- ☐ D) A primeira asserção é uma proposição falsa e a segunda é uma proposição verdadeira.
- ☐ E) Tanto a primeira quanto a segunda asserções são proposições falsas.