

Questão 1

Atualmente, as divisões da Ergonomia se constituem em física, cognitiva e organizacional. Cada uma dessas divisões tem especificidades. A necessidade de mudança e de proposições está vinculada ao olhar do ergonomista que verifica as possibilidades de transformação, sempre com base na modelagem da atividade.

Banca: CESGRANRIO Órgão: Petrobras Prova: CESGRANRIO - 2014 - Petrobras - Engenheiro(a) de Segurança Júnior

Um profissional que estiver desenvolvendo um trabalho específico na área de ergonomia cognitiva deverá levar em consideração os seguintes aspectos:

- A. ☐ percepção, fisiologia e memória
- B. ☐ raciocínio, memória e confiabilidade
- C. ☐ fisiologia, percepção e confiabilidade
- D. ☐ fisiologia, confiabilidade e raciocínio
- E. ☒ percepção, raciocínio e memória

Questão 2

A avaliação é uma das etapas mais importantes do projeto centrado no usuário. As avaliações são realizadas para compreender como é a experiência do usuário com o sistema, quais as dificuldades que ele enfrenta e de que forma a interface pode ser melhorada.

Na _____, o avaliador analisa a interface para verificar se ela está em conformidade com um conjunto de guidelines, heurísticas ou princípios de design e usabilidade.

O que preenche corretamente a lacuna, quanto às técnicas de avaliação é:

- A. ☐ programação
- B. ☒ Inspeção
- C. ☐ construção
- D. ☐ observação
- E. ☐ comunicação

Questão 3

Há dois conjuntos de princípios de usabilidade mais aplicados para o design de interfaces, que são as Heurísticas de Nielsen (Nielsen, 1994) e as Regras de Ouro (Shneiderman, 2005).

Dentre as Heurísticas de Nielsen, analise a definição e assinale a alternativa correta.

"As mensagens de erro devem ser expressas de forma clara (sem códigos), indicar precisamente o problema, e sugerir construtivamente uma solução. Por exemplo, quando o usuário tenta acessar uma página inválida de um website no celular, o sistema envia um feedback informando o que ocorreu e o que deve ser feito."

Estamos definindo:

- A. ☐ Ajuda e documentação
- B. ☐ Projeto estético e minimalista
- C. ☐ Controle e liberdade do usuário
- D. ☒ Reconhecimento, diagnóstico e recuperação de erros

Questão 4

A avaliação é uma das etapas mais importantes do projeto centrado no usuário. As avaliações são realizadas para compreender como é a experiência do usuário com o sistema, quais as dificuldades que ele enfrenta e de que forma a interface pode ser melhorada.

Nas técnicas de _____ o avaliador observa um usuário interagindo com a interface, presencialmente ou de forma remota. O avaliador solicita ao participante que execute algumas tarefas com o sistema e toma notas sobre o seu comportamento e os seus comentários sobre a interface e a interação. O participante deve ser um usuário real do sistema ou um representante de um dos grupos de usuários identificados como público-alvo do produto. A interface testada pode ser um protótipo ou o produto final. O que preenche corretamente a lacuna, quanto às técnicas de avaliação é:

A. ☐ comunicação

B. ☐ programação

C. ☒ observação

D. ☐ inspeção

Questão 5

A escolha do método adequado ao projeto vai depender dos cenários, do contexto de uso e dos objetivos da pesquisa, sendo que independente do caso o ideal é sempre aplicar métodos de escuta, de observação e análise, evitando aplicar apenas métodos de escuta, porque as informações dependem apenas do que as pessoas falam, sendo que os comportamentos revelam informações que muitas vezes não são ditas. Dentre os métodos e técnicas de levantamento de requisitos centrados no usuário, analise as definições e assinale a alternativa correta.

"É um método relativamente simples para execução, mas que exige um bom conhecimento e sensibilidade para interpretar as situações e o comportamento humano. Ela consiste na observação dos comportamentos das pessoas em um contexto específico, sem interferência na situação, ela pode ser feita pessoalmente ou por meio de gravação ou transmissão de vídeo. O objetivo é entender como as pessoas se comportam, o que elas fazem e como, ao observar esses aspectos, é possível perceber dificuldades que as pessoas têm durante a interação, e oportunidades de melhoria de um produto, local ou processo."

Estamos definindo:

A. ☐ questionários físicos ou virtuais

B. ☒ observação de campo

C. ☐ shadowing

D. ☐ entrevistas tradicionais (individuais)

Questão 6

A usabilidade não é uma propriedade intrínseca de um sistema, produto ou serviço, mas que depende do contexto de uso. Analise as afirmativas e assinale (V) Verdadeiro e (F) Falso, sobre os elementos do contexto de uso que compreendem:

() os recursos

() os ambientes técnico e físico, social,

() os ambientes cultural e organizacional

Assinale a alternativa correta:

A. ☒ V,V,V

B. ☐ V,V,F

C. ☐ V,F,F

D. ☐ V,F,V

E. ☐ F,V,F

Questão 7

A escolha do método adequado ao projeto vai depender dos cenários, do contexto de uso e dos objetivos da pesquisa, sendo que independente do caso o ideal é sempre aplicar métodos de escuta, de observação e análise, evitando aplicar apenas métodos de escuta, porque as informações dependem apenas do que as pessoas falam, sendo que os comportamentos revelam informações que muitas vezes não são ditas.

Dentre os métodos e técnicas de levantamento de requisitos centrados no usuário, analise as definições e assinale a alternativa correta.

"É um método no qual um especialista em usabilidade e interface identifica todas as interfaces similares a interface do projeto que será desenvolvida, seleciona as mais relevantes e as analisa em profundidade, mapeando suas funcionalidades, comportamentos, objetivos dos usuários aos quais atendem, diferenciais com relação umas às outras e aspectos positivos e negativos de cada uma delas."

Estamos definindo:

A. ☐ análise da tarefa

B. ☐ teste de usabilidade

C. ☒ análise de concorrentes

Questão 8

O estilo de interação deve ser escolhido de acordo com as necessidades dos usuários e de suas tarefas, e podem ser combinados entre si.

Microinterações são pequenas alterações nas interfaces e comumente usadas para indicar o estado do sistema.

O que corresponde a essa definição é(são):

- A. ☒ Barras de progresso
- B. ☐ Mapa de interface
- C. ☐ WIMP são janelas (windows), ícones (icons), menus e apontadores (pointers)
- D. ☐ Formulário

Questão 9

salvando

Quando utilizamos essa definição: "Parte de um sistema computacional com a qual a pessoa entra em contato – física(joystick), perceptiva(telas, cores) ou conceitualmente (Moran, 1981).

MORAN, Thomas P. The command language grammars: a representation for the user interface of interactive computer systems. *International Journal of Man-Machine Studies*, London, v. 15, n. 1, p. 3-50, July 1981.

Estamos nos referindo à definição de :

- A. ☒ Interface
- B. ☐ Usuários
- C. ☐ Usabilidade
- D. ☐ Aplicabilidade

Questão 10

A prototipação (Cybis et al., 2007; Bevan, 2009) é uma etapa essencial em um projeto de interface, para validação do projeto com os usuários, e deve ser aplicada desde o início do projeto, a partir das primeiras ideias, até o final do projeto, com a ideia bem ajustada e finalizada. Trata-se de uma representação limitada de um produto, que pode ser feito por meio de materiais e visual simples.

Existem diversos tipos ou níveis de protótipos que podem ser aplicados em um projeto de interface, cada um possui um formato, nível de detalhamento e objetivos diferentes, podendo também ser aplicados em momentos diferentes de projeto.

Assinale a alternativa que apresenta o tipo de protótipo que pode ser aplicado nas fases iniciais de um projeto.

A. ☒ Protótipo de baixa fidelidade.

B. ☐ Protótipo de alta fidelidade.

C. ☐ Protótipo de média fidelidade.

Questão 11

A escolha do método adequado ao projeto vai depender dos cenários, do contexto de uso e dos objetivos da pesquisa, sendo que independente do caso o ideal é sempre aplicar métodos de escuta, de observação e análise, evitando aplicar apenas métodos de escuta, porque as informações dependem apenas do que as pessoas falam, sendo que os comportamentos revelam informações que muitas vezes não são ditas.

Dentre os métodos e técnicas de levantamento de requisitos centrados no usuário, analise as definições e assinale a alternativa correta.

"Este método é bem similar a análise da tarefa, todavia ao invés de ser realizada pelo usuário e observada pelo especialista, ela é aplicada e analisada pelo próprio especialista, como um exercício de empatia e simulação das ações do usuário. Para sua aplicação, é preciso identificar quais os objetivos e motivações dos usuários e então executar todos os possíveis caminhos de ações que o usuário pode executar, se colocando em seu lugar e imaginando o que ele faria e pensaria. Esse método permite analisar a sequência de ações para prever funcionalidades e localização de itens na interface, mas sempre deve ser verificada posteriormente aplicando métodos com a participação de usuários reais."

Estamos definindo:

A. ☐ teste de usabilidade

B. ☒ passo a passo cognitivo

C. ☐ observação de campo

Questão 12

A escolha do método adequado ao projeto vai depender dos cenários, do contexto de uso e dos objetivos da pesquisa, sendo que independente do caso o ideal é sempre aplicar métodos de escuta, de observação e análise, evitando aplicar apenas métodos de escuta, porque as informações dependem apenas do que as pessoas falam, sendo que os comportamentos revelam informações que muitas vezes não são ditas.

Dentre os métodos e técnicas de levantamento de requisitos centrados no usuário, analise as definições e assinale a alternativa correta.

"É muito similar à observação de campo, mas ela consiste em mapear o passo a passo do uso de algo, ou seja, o objetivo da observação é entender todos os passos (tarefas) dos usuários para identificar as necessidades e oportunidades em cada passo, bem como entender os modelos mentais das pessoas. O resultado final é de fato a estruturação de um passo a passo detalhado, com indicações dos comportamentos e itens utilizados em cada passo, bem como as maiores dificuldades e oportunidades em cada um.

Estamos definindo:

A. ☐ questionários físicos ou virtuais

B. ☐ observação de campo

C. ☒ análise da tarefa

D. ☐ shadowing

Questão 13

A prototipação (Cybis et al., 2007; Bevan, 2009) é uma etapa essencial em um projeto de interface, para validação do projeto com os usuários, e deve ser aplicada desde o início do projeto, a partir das primeiras ideias, até o final do projeto, com a ideia bem ajustada e finalizada. Trata-se de uma representação limitada de um produto, que pode ser feito por meio de materiais e visual simples.

Um protótipo de baixa fidelidade digital é chamado:

A. ☐ storytelling

B. ☐ sketches

C. ☐ storyboard

D. ☐ mockup

E. ☒ wireframe

Questão 14

O trabalho de desenvolvimento de software consiste entre outras coisas a criação da interface visual. O design deve criar projetos que satisfaçam às necessidades de seus usuários, incluindo as questões psicológicas que existem por trás da harmonia visual.

Banca: FGV Órgão: FIOCRUZ Prova: FGV - 2010 - FIOCRUZ - Tecnologista em Saúde - Engenharia de Produção

Em uma organização, a procura da adequação das tarefas, dos equipamentos e ferramentas às características do ser humano, está relacionada aos conceitos e princípios da:

- A. ☐ fisioterapia.
- B. ☐ psicologia.
- C. ☐ fisiologia.
- D. ☒ ergonomia.

Questão 15

Segundo a Associação Brasileira de Normas Técnicas (2002), no campo de usabilidade, é necessário ter as medidas de eficácia, eficiência e satisfação, de acordo com o contexto de uso e das propostas.

Banca: FCC Órgão: MPE-MA Prova: MPE-MA - Analista Ministerial - Teste e Qualidade de Software

Analise os seguintes critérios de qualidade:

- I. Os usuários reconhecem que o *software* é apropriado para suas necessidades.
- II. Os usuários facilmente entendem os conceitos chave do *software* e, assim, tornam-se competentes no seu uso.
- III. O *software* é fácil de usar e controlar e foi projetado para evitar que o usuário cometa erros.
- IV. A interface do usuário proporciona prazer e uma interação satisfatória.

Os itens I, II, III e IV estão associados à:

- A. ☒ usabilidade.
- B. ☐ compatibilidade.
- C. ☐ navegabilidade.

Questão 16

Para tornar concreta a interface do sistema, existe o design físico, o qual lida com questões específicas em torno do sistema, seriam elas o layout da tela, os ícones que serão escolhidos e a estrutura dos menus. (PREECE et al, 2005).

PREECE, J. ROGERS et al. Design de Interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005. ROSA, Guilherme da. Introdução do design digital. Curso de design digital IAD/UFPel.

Provas: [IADES - 2019 - BRB](#)

Acerca de conceitos e aplicações do *design* de serviços no contexto bancário, assinale a alternativa correta

- A. ☐ Soluções móveis devem aplicar apenas o design da experiência do usuário (ux design), e não o design de serviço.
- B. ☐ O foco do design de serviços é aprimorar apenas a experiência em serviços digitais, como aplicativos móveis, internet banking e outros.
- C. ☐ A aplicação correta da metodologia sugere que os especialistas devem se reunir e projetar um design que, posteriormente, deverá ser seguido por toda a organização.
- D. ☒ Queixas recorrentes de clientes são indicativos de que o design de serviço poderia ser aprimorado.