

Questão 1

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.

Banca: FUNIVERSA Órgão: IFB Prova: FUNIVERSA - 2012 - IFB - Programador Visual

Considere que uma escola técnica tenha decidido criar um curso a distância operacionalizado por meio de sítio de Internet específico e que tenha contratado um designer para ser o responsável pelo projeto de desenvolvimento desse sítio. Diante dessa situação, assinale a alternativa que apresenta uma decisão tecnicamente adequada de design para mídias eletrônicas.

- A. ☐ Desenvolver a arquitetura da informação à medida que o *design* da interface e a estrutura de navegação forem sendo elaborados.
- B. ☐ Nos módulos de conteúdos, oferecer ao usuário a opção de impressão de um documento com a mesma diagramação e arquivos de imagens e textos visualizados na tela.
- C. ☒ Definir a interface gráfica e a posição dos elementos nas páginas de tal modo que o usuário possa compreender a estrutura do espaço de informação e nele navegar de modo intuitivo.
- D. ☐ Estruturar de modo não linear a sequência dos módulos de conteúdos para que o usuário navegue em ambiente mais amigável.
- E. ☐ Na arquitetura das informações do sítio, distribuir os conteúdos em poucos e amplos módulos, de modo que o usuário não se disperse.

Questão 2

O Projeto Centrado no Usuário, parte da correta compreensão do usuário, das suas necessidades e de seu contexto e está baseada em sucessivos ciclos de desenvolvimento que compreendem atividades de concepção, análise, prototipação e avaliação das soluções em cada um dos ciclos, envolvendo o usuário em todas as etapas desse processo.

A parte 210 da norma ISO9241 (ISO9241:210, 2019) detalha cada uma das atividades desses ciclos. Analise a definição abaixo e assinale a alternativa correta.

"Nesta etapa são analisados e especificados todos os elementos do contexto de uso, como usuários diretos e indiretos, suas características e objetivos, as tarefas e os ambientes de uso do sistema. "

A. ☒ Análise e especificação do contexto de uso

B. ☐ Especificação dos requisitos do usuário

C. ☐ Produção das soluções de projeto

D. ☐ Programação da linguagem escolhida

E. ☐ Avaliação do projeto

Questão 3

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). A partir das funcionalidades das aplicações, o foco geralmente está direcionado à satisfação do usuário.

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.

Quando utilizamos a definição : "Processo de comunicação entre pessoas e sistemas interativos ." Estamos nos referindo à definição de :

A. ☐ Usabilidade

B. ☐ Interface

C. ☐ Aplicabilidade

D. ☐ Usuários


E. ☒ Interação

Questão 4

Para Prates e Barbosa(2003), o conceito geral de qualidade de uso está relacionado à capacidade e à facilidade, em relação à eficiência e à satisfação que um usuário atinge sua meta. Como qualidade de uso, temos Usabilidade, Comunicabilidade, Aplicabilidade.

Ano: 2018 Banca: FAURGS FAURGS - 2018 - UFRGS - Sistema da Informação

Seguir as regras de usabilidade para a interface de um programa com o usuário é uma das boas práticas de IHC (Interação Homem-Computador). Qual das alternativas abaixo **NÃO** é um dos princípios básicos de usabilidade?

- A. ☐ Satisfação na utilização, de forma que quanto mais prazeroso e agradável for o uso, mais rapidamente o usuário aprenda e realize suas tarefas.
- B. ☐ Estabelecimento de qual tratamento será dado para os erros cometidos pelo usuário e a forma mais fácil de corrigi-los.
- C. ☐ Fácil aprendizado, de forma que os usuários novatos possam iniciar a operação e obter o desempenho máximo.
- D. ☐ Eficiência na utilização, garantindo que, uma vez que o usuário tenha aprendido a lidar com a ferramenta, obtenha rápido e eficiente uso para executar suas tarefas.
- E. ☒ Utilização das últimas e mais modernas tecnologias disponíveis. 

Questão 5

O processo cognitivo diz respeito à forma como a mente humana processa as informações, esse processamento é o que faz com que as pessoas percebam algo, interpretem e ajam conforme o que entenderam, ou seja, é o que permite às pessoas se comunicar e interagir com outras pessoas e qualquer coisa ao seu redor, inclusive interfaces digitais, e saber como esse processo funciona ajuda a pensar como criar interfaces que se comuniquem melhor com as pessoas.

Dentre as funções cognitivas a que **NÃO** se inclui é:

- A. ☒ Corrida
- B. ☐ Percepção
- C. ☐ Inteligência
- D. ☐ Memória
- E. ☐ Atenção

Questão 6

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. ☐ psicologia.

B. ☒ ergonomia.

C. ☐ sociologia.

D. ☐ fisioterapia.

E. ☐ fisiologia.

Questão 7

Há uma grande variedade de métodos de avaliação que podem ser aplicados em conjunto, de maneira complementar. A escolha de cada método dependerá de alguns fatores, como objetivos da avaliação: o que será avaliado e quais são as dúvidas da equipe de projeto e etapa do projeto: desde as fases iniciais em que são testados protótipos de baixa fidelidade até o produto ser lançado no mercado, quando pode ser testado por usuários reais em seu contexto real de uso.

Dentre os métodos baseados em técnicas de observação de usuários, analise as definições e assinale a alternativa correta.

"O avaliador vai até o contexto do usuário para observá-lo em seu ambiente real, que pode ser, por exemplo, sua casa ou seu local de trabalho. O objetivo é observar o que o participante faz, como ele interage com as pessoas e com o ambiente à sua volta. O avaliador deve tomar notas sobre os comportamentos e as atitudes do participante, para compreender como ele realiza as tarefas em seu próprio ambiente. Em geral, a observação contextual é acompanhada de entrevistas."

Estamos definindo:

A. ☐ observação de campo

B. ☐ questionários físicos ou virtuais

C. ☐ teste de árvore

D. ☐ análise da tarefa

E. ☒ observação contextual

Questão 8

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. Disponível em: Acesso em 26/02/2020.

Na Web, a(o)s _____ é uma característica necessária para a sobrevivência. É uma mídia em que o usuário tem que ter um comportamento ativo. Isso não acontece na TV e no Rádio, por exemplo.

O que completa a lacuna corretamente é:

A. ☐ acessibilidade

B. ☐ cor

C. ☐ utilidade

D. ☒ usabilidade

E. ☐ ícones

Questão 9

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.

"Os usuários não devem ter que saber se palavras, situações, ou ações diferentes significam a mesma coisa. O sistema deve seguir as convenções da plataforma e da indústria."

Estamos definindo:

A. ☐ Prevenção de erro

B. ☐ Consistência e padrões

C. ☒ Controle e liberdade do usuário

D. ☐ Visibilidade do status do sistema

E. ☐ Flexibilidade e eficiência de uso

Questão 10

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. ☐ análise da tarefa
- C. ☐ entrevistas tradicionais (individuais)
- D. ☐ observação de campo
- E. ☒ passo a passo cognitivo

Questão 11

O Projeto Centrado no Usuário, parte da correta compreensão do usuário, das suas necessidades e de seu contexto e está baseada em sucessivos ciclos de desenvolvimento que compreendem atividades de concepção, análise, prototipação e avaliação das soluções em cada um dos ciclos, envolvendo o usuário em todas as etapas desse processo.

A parte 210 da norma ISO9241 (ISO9241:210, 2019) detalha cada uma das atividades desses ciclos.

Analise a definição abaixo e assinale a alternativa correta.

Nessa etapa são desenvolvidas diversas soluções de projeto de interfaces que devem satisfazer às especificações levantadas na etapa anterior e estar em conformidade com princípios ergonômicos para o projeto de interfaces com usabilidade. Inicialmente estas soluções serão protótipos de baixa fidelidade, que irão evoluindo a cada ciclo de interação, a partir de sua validação junto aos usuários.

A. ☐ Análise e especificação do contexto de uso

B. ☒ Produção das soluções de projeto

C. ☐ Programação da linguagem escolhida

D. ☐ Especificação dos requisitos do usuário

E. ☐ Avaliação do projeto

Questão 12

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. ☐ sketches

B. ☐ storyboard

C. ☒ wireframe

D. ☐ mockup

E. ☐ storytelling

Questão 13

Há uma grande variedade de métodos de avaliação que podem ser aplicados em conjunto, de maneira complementar. A escolha de cada método dependerá de alguns fatores, como objetivos da avaliação: o que será avaliado e quais são as dúvidas da equipe de projeto e etapa do projeto: desde as fases iniciais em que são testados protótipos de baixa fidelidade até o produto ser lançado no mercado, quando pode ser testado por usuários reais em seu contexto real de uso.

Dentre os métodos baseados em técnicas de observação de usuários, analise as definições e assinale a alternativa correta.

"É um método bem completo, inclui métodos de entrevista, questionário e observação, pode ser aplicado em contexto real ou em um ambiente controlado. O objetivo é simular uma situação de uso específica e pedir para a pessoa vivenciá-la, utilizando a interface investigada. Apesar deste método ser mais aplicado para avaliar um produto na etapa de protótipo do projeto ou do produto final, ele também pode ser aplicado para identificar requisitos para o projeto, ao avaliar uma interface que se deseja melhorar ou interfaces concorrentes que podem servir como base para identificar oportunidades para um novo projeto."

Estamos definindo:

- A. ☐ entrevistas
- B. ☐ análise da tarefa
- C. ☐ observação de campo
- D. ☐ questionários físicos ou virtuais
- E. ☒ teste de usabilidade

Questão 14

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 a alternativa correta sobre os elementos do contexto de uso que compreendem:

I.o usuário

II.seus objetivos

III.suas tarefas

Está(ão) corretas:

- A. ☐ II, apenas.
- B. ☐ II e III, apenas.
- C. ☒ I, II e III.
- D. ☐ I, apenas.
- E. ☐ I e II, apenas.

Questão 15

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 interfaces não devem conter informações que sejam irrelevantes ou que sejam raramente necessárias. Cada unidade extra da informação em um diálogo compete com as unidades relevantes da informação e diminui sua visibilidade relativa."

Estamos definindo:

- A. ☐ Ajuda e documentação
- B. ☒ Projeto estético e minimalista
- C. ☐ Flexibilidade e eficiência de uso
- D. ☐ Controle e liberdade do usuário
- E. ☐ Prevenção de erro

Questão 16

O Projeto Centrado no Usuário, parte da correta compreensão do usuário, das suas necessidades e de seu contexto e está baseada em sucessivos ciclos de desenvolvimento que compreendem atividades de concepção, análise, prototipação e avaliação das soluções em cada um dos ciclos, envolvendo o usuário em todas as etapas desse processo.

A parte 210 da norma ISO9241 (ISO9241.210, 2019) detalha cada uma das atividades desses ciclos. Analise a definição abaixo e assinale a alternativa correta.

* Além dos requisitos funcionais, nesta etapa são especificados os requisitos do usuário em relação ao contexto de uso pretendido em termos de objetivos, tarefas e ambiente, juntamente com requisitos e objetivos de usabilidade.

- A. ☐ Análise e especificação do contexto de uso
- B. ☐ Programação da linguagem escolhida
- C. ☐ Produção das soluções de projeto
- D. ☒ Especificação dos requisitos do usuário
- E. ☐ Avaliação do projeto