

### Questão 1

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.

"A interface deve atender bem tanto usuários principiantes como experientes, atalhos são despercebidos pelos usuários principiantes, mas frequentemente aceleram a interação para o usuário mais experiente. A interface deve permitir que os usuários customizem as ações frequentes."

Estamos definindo:

A. ☒ Flexibilidade e eficiência de uso

B. ☐ Projeto estético e minimalista

C. ☐ Prevenção de erro

D. ☐ Ajuda e documentação

E. ☐ Controle e liberdade do usuário

### Questão 2

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.

O sistema deve falar a língua dos usuários, com as palavras, frases e conceitos familiares ao usuário, e evitar utilizar termos orientados pelo sistema. O uso de signos é muito comum no projeto da interface para facilitar a comunicação entre o designer e o usuário. Segundo Pierce, um signo é uma coisa que representa outra coisa: seu objeto e que produz um efeito interpretativo (MEDEIROS, 2021). Um exemplo do uso de signos na interface é a utilização de ícones existentes para representar funcionalidades de um sistema, por exemplo, o uso do ícone da impressora, para indicar a função de imprimir ou o ícone do envelope para indicar a função do correio eletrônico.

Estamos definindo:

A. ☐ Visibilidade do status do sistema

B. ☐ Controle e liberdade do usuário

C. ☒ Compatibilidade entre o sistema e o mundo real

D. ☐ Flexibilidade e eficiência de uso

E. ☐ Projeto estético e minimalista

### Questão 3

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.

Ano: 2021 Banca: SELECON Órgão: EMGEPRON Prova: SELECON - 2021 - EMGEPRON - Analista de Sistemas (Desenvolvimento de Sistemas)(adaptada)

Tendo por foco o tema Interface Homem-Máquina, o termo "User-Friendly" deve ser preocupação dos analistas de sistemas quando envolvidos na construção de softwares automatizados no desenvolvimento de projetos. Nesse contexto, esse termo tem por significado:

- A. ☒ interface amigável
- B. ☐ ambiente de interação entre sistemas
- C. ☐ cores da interface
- D. ☐ interação entre usuários
- E. ☐ interações com interfaces inconsistentes

### 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.

Ano: 2017 Banca: FGV Órgão: IBGE Prova: FGV - 2017 - IBGE - Analista Censitário - Análise de Sistemas - Desenvolvimento de Aplicações

A usabilidade está associada a uma característica de qualidade de software que se refere à sua adequação à utilização pelos usuários. Na Engenharia de Usabilidade cada elemento de uma interface deve ser analisado segundo algumas heurísticas. Manuel é o analista de usabilidade responsável por elaborar as interfaces do sistema da financeira SemGrana. Para realizar seu trabalho, Manuel frequentou diariamente a financeira por um mês, de forma a conhecer o vocabulário padrão, bem como os conceitos usuais utilizados pelos funcionários da financeira. Dessa forma, Manuel pôde elaborar interfaces que contivessem o vocabulário e os conceitos da financeira.

A preocupação demonstrada por Manuel pode ser traduzida pela heurística:

- A. ☒ correspondência entre o sistema e o mundo real;
- B. ☐ ajuda e documentação;
- C. ☐ controle e liberdade do usuário;
- D. ☐ design estético e minimalista;
- E. ☐ visibilidade do estado do sistema.

### Questão 5

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

Tanto o conteúdo quanto o design da interface podem ser planejados de forma modular. Após analisar a jornada e elaborar um fluxo de tarefas do usuário, os principais elementos presentes nas telas e as interações da interface podem ser representados em um \_\_\_\_\_, no qual são mapeadas todas as telas e as relações entre elas. Lembre que esse fluxo de tarefas do usuário deve ser feito a partir de dados de pesquisa, ou seja, dados reais do que os usuários buscam e fazem na interface ou de situações nas quais eles realizam as mesmas tarefas.

O que completa corretamente a lacuna é:

A. ☐ Menu

B. ☒ Mapa de interface

C. ☐ WIMP são janelas (windows), ícones (icons), menus e apontadores (pointers)

D. ☐ Formulário

E. ☐ Barras de progresso

### Questão 6

As avaliações podem ser executadas em várias etapas do desenvolvimento com a interface em diferentes estágios de evolução: desde o protótipo em papel de baixa fidelidade até o produto final no mercado.

Em interfaces WEB e mobile pode-se listar alguns problemas que podem deixar o usuário insatisfeito, assinale V(verdadeiro) ou F(falso) para as afirmações e assinale a alternativa correta.

( ) Links que não funcionam;

( ) Grande quantidade de cliques para chegar até uma informação necessária;

( ) Inconsistências de cores nas interfaces;

A alternativa correta é:

A. ☐ V,V,F

B. ☐ V,F,F

C. ☐ V,F,V

D. ☒ V,V,V

E. ☐ F,V,F

### Questão 7

A busca pela qualidade na interação nos sistemas computacionais criou a necessidade de prover diretrizes e técnicas de avaliação de IHC, que são ótimos meios para a condução na criação de interfaces.

O primeiro princípio do(a) \_\_\_\_\_, tanto para uma maçaneta quanto para um computador, é manter em mente o ser humano que quer usá-la.

- A. ☐ Habilidade
- B. ☐ Interoperabilidade
- C. ☒ Design de interfaces
- D. ☐ Ergonomia
- E. ☐ Ergonomia cognitiva

### Questão 8

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.

"O sistema deve sempre manter os usuários informados sobre o que está ocorrendo, com respostas apropriadas e dentro de um tempo razoável. Por exemplo, as barras de progresso em um formulário indicam ao usuário a página em que ele se encontra e quantas páginas ainda faltam para ele terminar o preenchimento."

Estamos definindo:

- A. ☒ Visibilidade do status do sistema
- B. ☐ Compatibilidade entre o sistema e o mundo real
- C. ☐ Projeto estético e minimalista
- D. ☐ Controle e liberdade do usuário
- E. ☐ Flexibilidade e eficiência de uso

### Questão 9

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.

Ano: 2015 Banca: FCC Órgão: MPE-PB Prova: FCC - 2015 - MPE-PB - Técnico Ministerial – Web Designer

Uma equipe de desenvolvedores de sistemas para web está definindo um conjunto de atributos para o software, visando minimizar o esforço necessário para seu uso pelos usuários. Esses atributos estão relacionados a:

A. ☐ desempenho.

B. ☐ funcionalidade.

C. ☐ robustez.

D. ☒ usabilidade.

E. ☐ disponibilidade.

### Questão 10

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.

"O sistema deve minimizar a carga da memória do usuário permitindo a visualização de objetos, ações e opções. As instruções para o uso do sistema devem ser visíveis ou facilmente recuperáveis sempre que apropriado."

Estamos definindo:

A. ☐ Visibilidade do status do sistema

B. ☐ Prevenção de erro

C. ☒ Reconhecimento no lugar de recordação

D. ☐ Projeto estético e minimalista

E. ☐ Controle e liberdade do usuário

### 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.

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

### Questão 12

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.

"Boas mensagens de erro são importantes, mas ainda mais importante é prevenir a ocorrência dos mesmos. A interface deve impedir a ocorrência de erros do usuário, eliminando circunstâncias que sejam propícias aos erros, ou verificá-las e apresentar ao usuário uma opção de confirmação antes que incidam no erro."

Estamos definindo:

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

### Questão 13

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.

Ano: 2015 Banca: IDECAN Órgão: INMETRO Prova: IDECAN - 2015 - INMETRO - Analista Executivo em Metrologia e Qualidade - Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Um sistema com alto grau de usabilidade deve possuir as seguintes características básicas, EXCETO:

- A. ☐ Alto grau de utilidade no sentido de que fará algo que as pessoas querem.
- B. ☐ Seguro de operar na variedade de contextos em que será usado.
- C. ☒ Eficiente no sentido de que as pessoas poderão fazer algo sem a necessidade de realizar esforços.
- D. ☐ Eficaz no sentido de conter as funções e o conteúdo de informações adequadas e organizadas de forma apropriada.
- E. ☐ Fácil de aprender como fazer e fácil lembrar como fazer após algum tempo.

### Questão 14

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.

Ano: 2017 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: TRT - 7ª Região (CE) Prova: CESPE - 2017 - TRT - 7ª Região (CE) - Técnico Judiciário - Tecnologia da Informação (adaptada)

Algumas práticas de desenvolvimento de interfaces melhoram a experiência do usuário, entre elas o(a):

- A. ☒ utilização de cores de maneira estratégica, evitando-se utilizá-las para distinguir ações.
- B. ☐ usar ícones criativos, que não tenham significado algum.
- C. ☐ uso de contraste para ocultar informações e tornar a experiência da leitura menos desgastante.
- D. ☐ fácil acesso na tela às opções disponibilizadas pelo software por meio de muitos botões e elementos de interface.
- E. ☐ inclusão do maior número de detalhes possível na tela a ser exibida ao usuário.

### Questão 15

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

### 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.

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