

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.

"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. ☐ Controle e liberdade do usuário

C. ☐ Projeto estético e minimalista

Questão 2

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.

"Consiste em acompanhar uma pessoa durante um período de tempo seguindo os seus passos, literalmente como sendo uma sombra da pessoa. É um método muito bom para praticar empatia, se colocar no lugar da pessoa, e perceber detalhes do contexto real que podem ser difíceis de perceber em uma observação pontual.

Estamos definindo:

A. ☒ shadowing

B. ☐ questionários físicos ou virtuais

C. ☐ entrevistas tradicionais (individuais)

D. ☐ análise da tarefa

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.

"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. ☐ Prevenção de erro
- B. ☐ Visibilidade do status do sistema
- C. ☒ Reconhecimento no lugar de recordação
- D. ☐ Projeto estético e minimalista

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.

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. ☐ comunicação
- C. ☐ observação
- D. ☒ Inspeção

Questão 5

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.

2018 Banca: CESGRANRIO Órgão: LIQUIGÁS - Profissional Júnior - Analista de Sistemas

A usabilidade aborda principalmente a capacidade cognitiva, perceptiva e motora dos usuários, que é empregada durante a interação com o sistema.

É um fator de usabilidade a facilidade de:

- A. ☐ entrevista
- B. ☐ codificação
- C. ☐ persistência
- D. ☒ aprendizado
- E. ☐ design

Questão 6

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. ☐ Projeto estético e minimalista
- B. ☒ Compatibilidade entre o sistema e o mundo real
- C. ☐ Flexibilidade e eficiência de uso

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.

"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.

☒ teste de usabilidade



B.

☐ questionários físicos ou virtuais

Questão 8

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.

☒ observação de campo

B.

☐ shadowing

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.

"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. ☐ Visibilidade do status do sistema

B. ☒ Prevenção de erro

C. ☐ Projeto estético e minimalista

Questão 10

salvando

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. ☐ Eficaz no sentido de conter as funções e o conteúdo de informações adequadas e organizadas de forma apropriada.

B. ☐ Fácil de aprender como fazer e fácil lembrar como fazer após algum tempo.

C. ☐ Alto grau de utilidade no sentido de que fará algo que as pessoas querem.

D. ☒ Eficiente no sentido de que as pessoas poderão fazer algo sem a necessidade de realizar esforços.

Questão 11

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

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. ☐ *mockup*
- B. ☒ *wireframe*
- C. ☐ *storytelling*
- D. ☐ *storyboard*

Questão 13

Para que os desenvolvedores possam determinar quais problemas de usabilidade devem ser resolvidos primeiro na interface, é importante atribuir a cada um dos problemas um grau de severidade que irá indicar quais são mais críticos.

A severidade de um problema de usabilidade pode ser definida como uma combinação dos seguintes fatores:

- A. ☐ Impacto e acessibilidade
- B. ☒ **Frequência, impacto e persistência**
- C. ☐ Acessibilidade, frequência e usabilidade
- D. ☐ Taxa de erros e consistência
- E. ☐ Frequência de erros e impacto

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

Segundo a Norma ISO/IEC 9126 (1991), usabilidade é "um conjunto de atributos relacionados com o esforço necessário para o uso de um sistema interativo e com a avaliação individual de tal uso por um conjunto específico de usuários". Nielsen (1993) define o critério de usabilidade como um conjunto de fatores que qualificam quão bem uma pessoa pode interagir com um sistema interativo. Assinale a alternativa INCORRETA acerca desses fatores.

- A. ☐ Segurança no uso.
- B. ☐ Facilidade de aprendizado.
- C. ☐ Eficiência.
- D. ☐ Satisfação do usuário.
- E. ☒ **Continuidade.**

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.

"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. ☐ questionários físicos ou virtuais

B. ☐ teste de árvore

C. ☐ análise da tarefa

D. ☐ observação de campo

E. ☒ observação contextual

Questão 16

Com o avanço da tecnologia, o acesso ao computador tornou-se indispensável para inúmeros setores, causando uma necessidade enorme em facilitar a interação.

_____ é um campo de estudo interdisciplinar que tem como objetivo geral entender como e porque as pessoas utilizam (ou não utilizam) a tecnologia da informação.

A. ☐ ergonomia

B. ☐ aplicabilidade

C. ☒ interação homem computador

D. ☐ usabilidade

E. ☐ cognição