

## Questão 1

Com o crescente número de computadores nos mais diversos setores da vida humana, com a utilização de sistemas computacionais interativos e com o aparecimento da internet, muitos de nós cada vez mais estamos entrando na era digital e interagindo com essas poderosas ferramentas de trabalho, comunicação, entretenimento e educação. Essa utilização maçante e repentina tem causado várias discussões entre os desenvolvedores de aplicativos, sobre como criar ferramentas que facilitem a utilização e a satisfação dos seus usuários, atraindo cada vez mais "clientes" para sua aplicação.

Assinale (V) Verdadeiro ou (F) Falso nas lacunas , quanto aos usuários:

- ( ) São pessoas que não são especialistas em informática e não tem obrigação de ser.
- ( ) São pacientes;
- ( ) Possuem necessidades diferentes.

Assinale a alternativa correta:

A.  V,V,V

B.  F,V,F

C.  V,F,F

D.  V,F,V

## Questão 2

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.  cores da interface

B.  interação entre usuários

C.  interações com interfaces inconsistentes

D.  interface amigável

### 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).

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.  Usuários

B.  Interface



### Questão 4

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 reúne um grupo de pessoas para conversar sobre um tema específico, como um produto ou uma interface. Normalmente são grupos de 5 a 10 participantes que se posicionam em círculo ou ao redor de uma mesa para uma discussão guiada pelo moderador. O avaliador pode apresentar protótipos da interface ou outros produtos aos participantes para facilitar a discussão."

Estamos definindo:

A.  entrevistas

B.  teste de árvore

C.  grupos focais

## 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.

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;

## Questão 6

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.  Avaliação do projeto



- B.  Análise e especificação do contexto de uso

- C.  Especificação dos requisitos do usuário

## Questão 7

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.

## Questão 8

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.

- ( ) Carregamento lento do website;
- ( ) Mensagens de erros não claras ou sem feedbacks para o usuário;
- ( ) Excesso de popups.

A alternativa correta é:

A.  F,V,F

B.  V,F,V

C.  V,V,F

D.  V,F,F

E.  V,V,V

## 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. 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.  Utilização das últimas e mais modernas tecnologias disponíveis.

## Questão 10

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

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: 2018 Banca: UFMT Órgão: Prefeitura de Várzea Grande - MT Prova: UFMT - 2018 - Prefeitura de Várzea Grande - MT - Técnico de Desenvolvimento Econômico e Social - Programador WEB

Considerando a situação hipotética: um usuário acessa um sítio na Internet e deseja cadastrar-se. Ao acessar a tela de cadastro ele preenche dados para acesso, como, nome, e-mail, senha e confirmação da senha e clica no botão "Cadastrar". Ao clicar no botão nenhuma mensagem é exibida e ele é direcionado para outra tela, onde ele deve continuar o cadastro digitando os dados referentes ao endereço. O usuário nota que o formulário dessa tela é diferente do formulário da tela anterior (tamanho e disposição dos campos do formulário, cores, formatação do texto, entre outros), mas mesmo assim finaliza o cadastro e clica no botão "Salvar dados". Ao clicar nesse botão, o usuário é direcionado para a tela inicial do sítio sem receber uma mensagem clara se o cadastro foi ou não concluído com sucesso, a confirmação do cadastro aconteceu apenas alguns minutos depois por meio do recebimento de um e-mail. Tendo por base a situação hipotética exposta, caso se realizasse uma avaliação de usabilidade no cadastro descrito utilizando as "10 Heurísticas de usabilidade para o projeto de interface do usuário" propostas por Jakob Nielsen, o cadastro, como descrito, apresentaria falhas, principalmente, em duas das 10 heurísticas.

Assinale a alternativa que apresenta as duas principais:

- A.  Controle e liberdade do usuário (User control and freedom); Correspondência entre o sistema e o mundo real (Match between system and the real world).
- B.  Consistência e padrões (Consistency and standards); Reconhecimento em vez de lembrança (Recognition rather than recall).
- C.  Reconhecimento em vez de lembrança (Recognition rather than recall); Ajuda e documentação (Help and documentation).
- D.  **Visibilidade do status do sistema (Visibility of system status); Consistência e padrões (Consistency and standards).**

## Questão 12

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.  Fácil de aprender como fazer e fácil lembrar como fazer após algum tempo.
- B.  **Eficiente no sentido de que as pessoas poderão fazer algo sem a necessidade de realizar esforços.**



## Questão 13

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.  **Consistência e padrões**

## 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: FGV Órgão: IBGE Prova: FGV - 2017 - IBGE - Analista Censitário - Programação Visual - Webdesign

Prover alternativas textuais para imagens e vídeos, prover tempo suficiente para a leitura e uso do conteúdo e tornar todos os recursos e funções acessíveis pelo teclado são recomendações de:

- A.  projeto gráfico;
- B.  usabilidade;
- C.  programação;
- D.  **acessibilidade.**

## Questão 15

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.  storyboard

B.  mockup

C.  storytelling

D.  sketches

E.  wireframe

## Questão 16

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.  construção

C.  observação

D.  comunicação

E.  inspeção