

Questão 1

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. ☐ questionários físicos ou virtuais
- C. ☐ teste de árvore
- D. ☐ observação de campo
- E. ☒ grupos focais

Questão 2

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, raciocínio e memória
- B. ☐ raciocínio, memória e confiabilidade
- C. ☐ fisiologia, confiabilidade e raciocínio

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. ☐ Aplicabilidade
- B. ☒ Interface
- C. ☐ Interação Humano Computador
- D. ☐ Usuários

Questão 4

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

No(a) _____a interface indica qual informação deve ser inserida, e o usuário a insere, em forma de texto ou de seleção de opções. O uso é indicado quando é necessário coletar uma grande quantidade de informação do usuário.

O que completa corretamente a lacuna é:

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

Questão 5

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.

"Os são muito utilizados quando o objetivo é comparar duas soluções de projeto diferentes. Os participantes são divididos em dois grupos, e a cada grupo é apresentada uma versão da interface com o objetivo de avaliar qual das duas opções apresenta mais usabilidade e, consequentemente, oferece a melhor experiência para o usuário.

Estamos definindo:

- A. ☐ análise da tarefa
- B. ☐ teste de árvore
- C. ☐ passo a passo cognitivo
- D. ☒ testes A/B

Questão 6

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. ☐ grupos focais
- C. ☐ questionários físicos ou virtuais

Questão 7

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 ideal é que o sistema não necessite de nenhuma explicação adicional para ser utilizado. Por exemplo, a maioria das ferramentas digitais possui um menu de ajuda (Help) em que temos instruções e explicação de comandos de utilização da ferramenta. Outra forma são os tutoriais, ou vídeos tutoriais, chatbot.

Estamos definindo:

- A. ☒ Ajuda e documentação
- B. ☐ Controle e liberdade do usuário
- C. ☐ Visibilidade do status do sistema
- D. ☐ Consistência e padrões
- E. ☐ Compatibilidade entre o sistema e o mundo real

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.

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. ☐ Barras de progresso
- B. ☒ Mapa de interface
- C. ☐ Formulário
- D. ☐ Menu

Questão 9

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: VUNESP Órgão: CETESB Prova: VUNESP - 2009 - CETESB - Analista de Tecnologia da Informação - Banco de Dados

Considere um sistema cujos requisitos de interface são definidos apenas quando o cliente realiza um test-drive na aplicação e aprova essa interface. Assinale a alternativa que apresenta o modelo mais adequado para o desenvolvimento da interface desse sistema.

- A. ☒ Prototipação.
- B. ☐ Rapid Application Development.
- C. ☐ Ágil.
- D. ☐ Cascata.

Questão 10

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

O _____ é um conjunto de opções apresentadas na interface que funcionam por seleção simples, o usuário não precisa inserir nenhuma informação, apenas clicar sobre o item desejado. Podem ser em formato de texto, ícones, ou uma combinação dos dois elementos.

O que completa corretamente a lacuna é:

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

Questão 11

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. ☐ Visibilidade do status do sistema
- D. ☐ Flexibilidade e eficiência de uso
- E. ☒ Controle e liberdade do usuário

Questão 12

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,F,F

B. ☐ V,V,F

C. ☐ V,V,V

D. ☒ V,F,V

E. ☐ F,V,F

Questão 13

A usabilidade não é uma propriedade intrínseca de um produto. Ela depende do perfil do usuário, dos objetivos que o usuário deseja atingir e do contexto em que este produto será utilizado. Cybis et al., 2015 entende _____ como o conjunto de todos os processos (físicos, cognitivos, emocionais) desencadeados no usuário a partir da sua interação com um produto, sistema ou serviço em diversos momentos da interação, em um contexto de uso específico. O que completa corretamente a lacuna é:

A. ☐ Qualidade

B. ☐ Interface

C. ☒ Experiência do usuário

D. ☐ Ergonomia

E. ☐ 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 (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. ☐ F,V,F

B. ☒ V,V,V

C. ☐ V,F,F

D. ☐ V,F,V

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.

"Os usuários frequentemente escolhem funções do sistema por engano. Quando ocorre uma ação indesejada, eles precisam de uma saída fácil, ao invés de ter que percorrer longas sequências de comandos."

Estamos definindo:

A. ☒ Controle e liberdade do usuário

B. ☐ Prevenção de erro

C. ☐ Flexibilidade e eficiência de uso

D. ☐ Visibilidade do status do sistema

Questão 16

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. ☐ Acessibilidade, frequência e usabilidade
- C. ☐ Frequência de erros e impacto
- D. ☐ Taxa de erros e consistência
- E. ☒ Frequência, impacto e persistência