

Questão 1: "O objetivo neste momento é produzir o detalhamento do protótipo, bem como elaborar a interface com o usuário, o *layout* de telas e a estrutura de navegação".
As atividades citadas no texto são referentes:

- ☒ A) Ao projeto físico.
- B) Ao projeto lógico.
- C) Ao projeto de usabilidade.
- D) Ao projeto conceitual.
- E) Ao modelo conceitual.



Questão 2: Jakob Nielsen, depois de analisar centenas de problemas de usabilidade, estabeleceu dez princípios gerais para projeto de interação. Um deles é "Reconhecimento em vez de memorização". Sobre o princípio "Reconhecimento em vez de memorização", avalie as afirmações a seguir:

- I - O usuário não deve ter de se lembrar de todas as funções, informações e de todos os objetos para poder interagir corretamente com o sistema.
- II - Uma documentação detalhada do sistema deve ser estudada pelo usuário para que ele memorize o funcionamento do sistema antes de utilizá-lo pela primeira vez.
- III - As instruções para utilização do sistema devem estar visíveis ou facilmente acessíveis sempre que necessário.

É correto o que se afirma:


- A) Apenas em I e II.
- B) Apenas em I e III.
- C) Apenas em II e III.
- ☒ D) Apenas em I.
- E) Apenas em II.

Questão 3: Avaliação heurística é um método de inspeção de usabilidade utilizado para encontrar problemas de projeto de interfaces.

Sobre Avaliação heurística, avalie as afirmações a seguir:

- I - Este é um método realizado por diversos avaliadores. ✓
- II - Tem como base os princípios de usabilidade amplamente reconhecidos e aceitos denominados, heurísticas. ✓
- III - Avaliação heurística é um método muito eficiente, mas considerado de custo elevado e difícil de ser aplicado.
- IV - A avaliação heurística não deve substituir os testes de usabilidade. ✓

É correto o que se afirma:

- A) Apenas em I, II e III.
 - ☒ B) Apenas em I, II e IV.
 - C) Apenas em I, III e IV.
 - D) Apenas em II, III e IV.
- 

Questão 4: De acordo com o livro-texto, diretrizes para projetos de interfaces são conjuntos de regras com informações e recomendações que visam padronizar decisões de projeto de interface com o intuito de tornar as interfaces mais consistentes, contribuindo, portanto, para a melhoria do nível de usabilidade. Sobre diretrizes para projetos de interface com o usuário, analise as asserções a seguir:

I - Foram desenvolvidas para ajudar os projetistas no desenvolvimento de interfaces de usuários com usabilidade

PORQUE

II - Funcionam como uma "receita" de projeto e devem ser seguidas pelos projetistas de interface e usuário.

Acerca dessas asserções, indique a opção correta:

- A) As duas asserções são proposições verdadeiras e a segunda é uma justificativa correta da primeira.
- B) As duas asserções são proposições verdadeiras e a segunda não é uma justificativa correta da primeira.
- ☒ C) A primeira asserção é uma proposição verdadeira e a segunda é uma proposição falsa.
- D) A primeira asserção é uma proposição falsa e a segunda é uma proposição verdadeira.
- E) Tanto a primeira quanto a segunda asserções são proposições falsas.

Questão 5: Qual o nome da propriedade da interface responsável por transmitir a visão do projetista, ou seja, as intenções e princípios de interação que guiaram o projeto, sobre a lógica de funcionamento da interface ao usuário?

- A) Usabilidade.
- B) Portabilidade.
- C) Acessibilidade.
- D) Aceitabilidade.
- ☒ E) Comunicabilidade.

Questão 6: "A prototipação evolucionária ou a exploratória, com envolvimento dos usuários finais, são as únicas maneiras práticas de projetar e desenvolver interfaces com o usuário, visando a elevados níveis de usabilidade".

Sobre prototipação evolucionária e prototipação exploratória, avalie as afirmações a seguir:

- I - A prototipação evolucionária e a exploratória contribuem para elevar os níveis de usabilidade das interfaces de usuário. No entanto, somente há envolvimento de usuários na prototipação evolucionária.
- II - Prototipação exploratória é aquela na qual os protótipos são descartados, dando lugar a novas implementações do projeto final. Prototipação evolucionária é aquela na qual o protótipo irá se transformar no produto final.
- III - Prototipação exploratória é aquela na qual o protótipo irá se transformar no produto final. Prototipação evolucionária, ou *throw-away*, é aquela na qual os protótipos são descartados, dando lugar a novas implementações do projeto final.

É correto o que se afirma:

- A) Apenas em I e II.
- B) Apenas em I e III.
- C) Apenas em II e III.
- ☒ D) Apenas em I.
- E) Apenas em II.

... interfaces e interação são conceitos que não podem ser

Questão 7: Em projetos de interface com o usuário, interface e interação são conceitos que não podem ser estabelecidos ou analisados de forma independente. Neste contexto, avalie as afirmações a seguir:

I - Interação é um processo que engloba as ações do usuário sobre a interface de um sistema, e suas interpretações sobre as respostas reveladas por esta interface.

II - Interação é o processo de comunicação que ocorre entre uma aplicação de software e o sistema operacional e o hardware.

III - Interface incorpora aspectos físicos e comunicativos de entrada e saída ou atividade interativa. Interface inclui hardware e software.

É correto apenas o que se afirma em:

- A) I e II
- ☒ B) I e III
- C) II e III
- D) I
- E) II

Questão 8: A norma ISO 13407 tem quatro principais atividades que devem ser empregadas para incorporar requisitos de usabilidade no processo de desenvolvimento de software centrado no usuário. Essas atividades são:

- A) Compreender e especificar o contexto de uso; Analisar e propor soluções de projeto; Produzir soluções de projeto; Avaliar projetos em relação aos requisitos do usuário.
- ☒ B) Compreender e especificar o contexto de uso; Especificar os requisitos do usuário e da organização; Produzir soluções de projeto; Avaliar projetos em relação aos requisitos do usuário.
- C) Compreender e especificar o contexto de uso; Especificar e produzir soluções de projeto; Testar soluções de projeto; Avaliar projetos em relação aos requisitos do usuário.
- D) Compreender e especificar o contexto de uso; Especificar restrições tecnológicas; Produzir plano de testes; Avaliar projetos em relação aos requisitos do usuário.
- E) Compreender e especificar o contexto de uso; Analisar os requisitos da organização; Propor soluções de projeto; Avaliar projetos em relação aos requisitos da organização.

Questão 9: Ao analisarmos as normas NBR ISO 9241-11 e NBR ISO/IEC 9126-1 podemos concluir, sobre usabilidade, que:

- I - Os requisitos de usabilidade para um produto estão relacionados com o contexto de uso, dependendo, portanto, do usuário, das tarefas e do ambiente.
- II - As definições de usabilidade abordadas pelas duas normas são complementares e precisam ser combinadas durante o processo de projeto de desenvolvimento.
- III - As definições de usabilidade abordadas pelas duas normas são similares. Entretanto, o conceito de qualidade em uso da norma NBR ISO/IEC 9126-1 adota conceitos opostos aos da norma NBR ISO 9241-11.

É correto apenas o que se afirma em:

- A) I e II
- B) I e III
- C) II e III
- ☒ D) I
- E) II

Questão 10: A análise de tarefas é uma importante atividade do processo de desenvolvimento de interface de usuário e fornece ao desenvolvedor a visão dos usuários sobre as tarefas que eles precisam realizar para fazer seu trabalho. Diversas técnicas podem ser utilizadas para a análise de tarefas.

Indique a alternativa que representa corretamente as técnicas que são indicadas para a realização de análise de tarefas.

- ☒ A) Observação natural e fluxogramas.
- ☐ B) Entrevistas e *workshops*.
- ☐ C) Fluxogramas e diagramas UML como os diagramas de sequência e de implantação.
- ☐ D) Análise hierárquica de tarefas e diagramas UML como os diagramas de atividades, de estado e de casos de uso.
- ☐ E) BPMN e análise hierárquica de tarefas.