

Questão 1

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. ☐ construção

B. ☐ observação

C. ☐ comunicação

D. ☐ programação

E. ☒ inspeção

Questão 2

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.

Nessa etapa as soluções de projeto desenvolvidas serão avaliadas junto aos usuários em sessões de testes que serão estruturadas de acordo com o estágio de desenvolvimento da interface e o objetivo da avaliação.

A. ☐ Especificação dos requisitos do usuário

B. ☐ Análise e especificação do contexto de uso

C. ☐ Programação da linguagem escolhida

D. ☒ Avaliação do projeto

E. ☐ Produção das soluções de projeto

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

Questão 4

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.

"As mensagens de erro devem ser expressas de forma clara (sem códigos), indicar precisamente o problema, e sugerir construtivamente uma solução. Por exemplo, quando o usuário tenta acessar uma página inválida de um website no celular, o sistema envia um feedback informando o que ocorreu e o que deve ser feito."

Estamos definindo:

- A. ☐ Ajuda e documentação
- B. ☐ Controle e liberdade do usuário
- C. ☐ Projeto estético e minimalista
- D. ☐ Prevenção de erro
- E. ☒ Reconhecimento, diagnóstico e recuperação de erros

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.

"É muito utilizado para compreender o modelo mental dos usuários em relação à arquitetura de informação do sistema. O participante recebe um conjunto de cartões, cada um contendo uma informação, e tem como objetivo organizá-los em grupos de uma maneira que faça sentido, colocando nomes a cada um desses grupos. Os cartões podem ser físicos, em papel, ou virtuais, utilizando softwares específicos para card sorting. Este é um método muito utilizado para montar estruturas hierárquicas, como os menus da interface, pela lógica dos usuários."

Estamos definindo:

A. ☒ classificação de cartões

B. ☐ questionários físicos ou virtuais

C. ☐ entrevistas

D. ☐ análise da tarefa

E. ☐ teste de usabilidade

Questão 6

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

Questão 7

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. ☒ V,V,V

B. ☐ V,F,F

C. ☐ V,V,F

D. ☐ F,V,F

E. ☐ V,F,V

Questão 8

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. ☐ Usabilidade

B. ☒ Experiência do usuário

C. ☐ Qualidade

D. ☐ Interface

E. ☐ Ergonomia

Questão 9

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.

Nas técnicas de _____ o avaliador observa um usuário interagindo com a interface, presencialmente ou de forma remota. O avaliador solicita ao participante que execute algumas tarefas com o sistema e toma notas sobre o seu comportamento e os seus comentários sobre a interface e a interação. O participante deve ser um usuário real do sistema ou um representante de um dos grupos de usuários identificados como público-alvo do produto. A interface testada pode ser um protótipo ou o produto final. O que preenche corretamente a lacuna, quanto às técnicas de avaliação é:

A. ☐ construção

B. ☐ programação

C. ☐ inspeção

D. ☒ observação

E. ☐ comunicação

Questão 10

O trabalho de desenvolvimento de software consiste entre outras coisas a criação da interface visual. O design deve criar projetos que satisfaçam às necessidades de seus usuários, incluindo as questões psicológicas que existem por trás da harmonia visual.

A _____ surgiu inicialmente a partir da análise principal dos aspectos físicos da interação, o termo fatores humanos ganhou espaço ampliando esta abordagem para as dimensões cognitiva, emocional e comportamental da interação com um produto (KATZ, 2015).

A. ☒ ergonomia

B. ☐ aplicabilidade

C. ☐ usabilidade

D. ☐ qualidade

E. ☐ comunicabilidade

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. ☒ Barras de progresso

B. ☐ Formulário

C. ☐ Menu

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

E. ☐ Mapa de interface

Questão 12

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. ☐ teste de árvore

B. ☒ grupos focais

C. ☐ observação de campo

D. ☐ questionários físicos ou virtuais

E. ☐ entrevistas

Questão 13

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). A partir das funcionalidades das aplicações, o foco geralmente está direcionado à satisfação do usuário.

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.

Quando utilizamos a definição : "Processo de comunicação entre pessoas e sistemas interativos ."

Estamos nos referindo à definição de :

- A. ☐ Usuários
- B. ☒ Interação
- C. ☐ Aplicabilidade
- D. ☐ Interface
- E. ☐ Usabilidade

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: FCC Órgão: MPE-PB Prova: FCC - 2015 - MPE-PB - Técnico Ministerial – Web Designe

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. ☐ disponibilidade.
- C. ☒ usabilidade.
- D. ☐ robustez.
- E. ☐ funcionalidade.

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.

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

Questão 16

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