

Aluno: Rafael Silvestrini Lima**Matrícula:** 830261**Avaliação:** Avaliação**Data:** 27 de Outubro de 2018 - 14:00 Finalizado**Local:** Sala 211 / Andar 02 / Coração Eucarístico - Prédio 25 / Belo Horizonte**Acadêmico:** 181027_AOL_e2w0818a_Interação Homem-Comp

Correto Incorreto Anulada ≡ Discursiva ≡ Objetiva

Total: 60,00/100,00

1 ≡

Código: 51345 - **Enunciado:** Serventia representa:**5,00/ 5,00**

- a) O custo envolvido na operação ou utilização de um componente de interface.
- ☒ b) As possibilidades e formas de uso para um objeto da interface.
- c) O esforço físico e o tempo necessário para exercer a ação sobre um componente de interface.
- d) Conjunto de configurações (preferências) que regulamentam o uso de um objeto de interface.

Alternativa marcada:**b)** As possibilidades e formas de uso para um objeto da interface.**Justificativa:** Questão de aplicação direta do conceito.

2 ≡

Código: 51344 - **Enunciado:** No design de interfaces, os assistentes (*wizards*) são elementos de interface:**0,00/ 5,00**

- ☒ a) onde ações complexas são subdivididas em instruções passo-a-passo, guiando usuários novatos a um objetivo desejado.
- b) que funcionam como especialistas que provêm suporte e dicas sobre como executar tarefas para usuários, semelhante a uma FAQ.
- c) que implementam técnicas de tratamento de erros que identificam as falhas dos usuários e provêm soluções.
- d) realizam coleta de dados para identificação de métricas de usabilidade que irão *customizar* a interface com foco na facilidade de uso.

Alternativa marcada:**b)** que funcionam como especialistas que provêm suporte e dicas sobre como executar tarefas para usuários, semelhante a uma FAQ.**Justificativa:** A letra a) está correta porque o modo assistente é um estilo de interação que decompõe a tarefa em uma sequência de passos, impondo um processo ao usuário. As demais letras insinuam elementos de design relativos à facilidade de uso ou ao usuário novato, mas não tem relação com o modo assistente.

3 ≡

Código: 51343 - **Enunciado:** Entre mitos, histórias e documentos conhecidos, diz-se que a instalação de espelhos nas cabines de elevadores serve aos seguintes propósitos: Acessibilidade: No Japão, a acessibilidade foi a razão que fez com que fosse criada uma lei que obriga a instalação de espelhos em elevadores. Ele é fundamental para usuários de cadeiras de rodas, que muitas vezes não conseguem manobrar as cadeiras na cabine. Através do espelho, eles podem ver o caminho e se deslocar de ré. Percepção de espaço: o espelho na cabine, assim como em qualquer ambiente, produz uma percepção de ampliação do espaço. No caso dos elevadores, ele contribuiu para o conforto, principalmente de pessoas com claustrofobia. Percepção de velocidade: acredita-se que com o aumento do número de andares nos edifícios, os usuários de elevadores se tornaram insatisfeitos com a velocidade dos elevadores. O espelho serve como um

0,00/ 5,00

distrator, que reduz a percepção de espera. Segurança: O espelho, como um elemento de segurança, permite que pessoas tenham uma visão global da cabine e aumentam a visibilidade de câmeras de segurança. Os fatores humanos que levaram ao uso de espelhos em elevadores também estão presentes no uso de sistema interativos e na Web. Assinale a alternativa que melhor ilustra os componentes da experiência do usuário que trabalham com esses fatores.

- a) *Affordance* e Análise.
- b) Análise e Usabilidade.
- ☒ c) Psicologia e Usabilidade.
- d) *Affordance* e Psicologia.

Alternativa marcada:

b) Análise e Usabilidade.

Justificativa: A Psicologia é um componente da UX que trabalha os aspectos relacionados com os sentimentos e percepções do usuário. Ela está presente principalmente no que se relaciona a percepção de espaço. A percepção de velocidade também pode ser explicada pela psicologia, e está relacionada aos hábitos das pessoas. A Usabilidade é um elemento da UX que inclui a acessibilidade como um de seus requisitos. A segurança está relacionada com o aumento da eficiência e eficácia do usuário para observar o ambiente globalmente com menor esforço físico. A Análise é um componente da UX que está relacionado ao processo de pesquisa com o usuário e ideação, o que não é mostrado no enunciado. A *Affordance* ou serventia, além de não ser um dos 5 componentes da UX, uma vez que ele é apenas um aspecto do design, ele trata do reconhecimento do usuário sobre como um elemento deve funcionar, e não está presente no texto. Desta forma, a resposta é letra c).

4 

Código: 51342 - **Enunciado:** Considere as seguintes argumentações: As tarefas são completadas em um tempo aceitável? Os usuários conseguem completar as tarefas de forma correta e completa? Os usuários consideram a interação um processo ergonomicamente confortável? Os princípios de usabilidade que melhor explicam os questionamentos acima são, respectivamente:

5,00/ 5,00

- ☒ a) Eficiência, eficácia e satisfação subjetiva.
- b) Taxa de erros, retenção e atitude.
- c) Acurácia, completeza e aceitação.
- d) Performance, retenção e flexibilidade.

Alternativa marcada:

a) Eficiência, eficácia e satisfação subjetiva.

Justificativa: Medida de tempo (item i) está diretamente relacionada com eficiência ou desempenho – letras (a) ou (d) – o que já elimina as letras (b) e (c). O item ii referencia a capacidade do usuário realizar a tarefa de forma correta. A capacidade de uma pessoa realizar uma tarefa de forma correta é exatamente a definição de eficácia, o que elimina a letra (d). Finalmente, conforto ergonômico é uma das dimensões da satisfação subjetiva. A satisfação subjetiva tem diversas dimensões que podem, inclusive, relacionar-se com empatia pelo software ou resposta emocional, mas um dos critérios de satisfação no uso do software é se o usuário se sente confortável ao utilizá-lo.

5 

Código: 51341 - **Enunciado:** A análise de usuários deve ser feita levando-se em consideração o tripé usuário-ambiente-tarefa. O ambiente (físico e social) em que a interação irá ocorrer pode influenciar a forma como você interage com os produtos. Marque o aspecto do ambiente do usuário que não influencia diretamente a definição dos requisitos prioritários de usabilidade do sistema (mesmo que possa afetar outros aspectos funcionais ou arquiteturais do mesmo)

0,00/ 5,00

- a) **Contexto do trabalho:** ambiente ou máquina compartilhados?

- ✔ b) **Segurança física do ambiente:** Existem procedimentos de segurança física que restringem o acesso ao ambiente de trabalho?
- c) **Conectividade:** o usuário possui conexão com a internet permanente e de qualidade?
- d) **Pressão da gerência ou de pares:** deve realizar tarefas em um mínimo tempo possível, ou metas gerenciais rígidas a serem cumpridas?

Alternativa marcada:

d) Pressão da gerência ou de pares: deve realizar tarefas em um mínimo tempo possível, ou metas gerenciais rígidas a serem cumpridas?

Justificativa: Potencialmente todos os aspectos do ambiente são relevantes para o design de interação. A letra b) está errada porque, apesar do aspecto de segurança (ou percepção da segurança) poder influenciar negativamente a utilização do software (por exemplo, o uso de *captchas*), o enunciado elenca a segurança física do ambiente, que envolve controle de acesso às dependências da empresa ou sala onde ocorre a interação, proteção contra incêndio, etc. A segurança física não influencia diretamente (e acredito que nem indiretamente) a usabilidade do sistema.

6



Código: 51350 - **Enunciado:** Assinale a alternativa que ilustra uma relação correta entre tarefas, ações e objetivos (com base nos 7 estados da ação de Norman):

5,00/ 5,00

- a) Uma tarefa é composta de objetivos e ações para se alcançar esses objetivos.
- b) Uma ação alinha uma tarefa na direção da consolidação de um objetivo.
- ✔ c) Uma tarefa especifica um conjunto de ações a serem executadas para alcançar um objetivo.
- d) Um objetivo traduz a intenção de uma tarefa em uma sequência de ações.

Alternativa marcada:

c) Uma tarefa especifica um conjunto de ações a serem executadas para alcançar um objetivo.

Justificativa: A opção (a) está errada porque uma tarefa possui apenas um objetivo ou meta. Ela não é composta de diversos objetivos. A opção (b) está errada, pois uma ação não alinha uma tarefa, mas uma tarefa alinha uma ação. Ela está invertida. Dada uma tarefa a ser realizada, o usuário interpreta a metáfora do sistema, e constrói a sequência de ações que deverá ser executada. A opção (d) também está invertida. Primeiro o usuário tem um objetivo e, em seguida, ele traduz esse objetivo em uma tarefa a ser executada. A opção (c) está correta, pois a definição de Tarefa é justamente “uma sequência de ações para atingir um objetivo”.

7



Código: 51349 - **Enunciado:** O protótipo que permite a representação gráfica ou textual da relação entre os diferentes tipos de conteúdo em um website é o:

5,00/ 5,00

- ✔ a) Wireframe.
- b) Storyboard.
- c) Guia de estilo.
- d) Protótipo de papel.

Alternativa marcada:

a) Wireframe.

Justificativa: Quando construímos um protótipo temos que ter sempre em mente o que estamos querendo testar. Evidentemente podemos construir um protótipo de papel utilizando a técnica de Wireframe para apresentar o layout, por exemplo. Ou combinarmos StoryBoard com Wireframe para representarmos um protótipo que tenha tanto os elementos estáticos quando os dinâmicos de uma interface. Quando o aluno Breno cita a página 118 acho que houve um problema de contexto. BENYON afirma claramente que StoryBoard é útil para representar o

“fluxo da experiência”, ou seja, a interação. O Wireframe representa o layout da tela. Quando BENYON cita os Storyboards textuais, e ele afirma que são utilizados para representar a relação do conteúdo, não há nenhuma dúvida que ele está falando sobre a interação. Ou seja, “se eu clicar aqui vai aparecer o seguinte conteúdo”. Retirar a expressão relação de conteúdo de contexto para falar que Storyboard é responsável pela representação gráfica ou textual dos conteúdos em um website é um equívoco.

8 

Código: 51348 - **Enunciado:** No trabalho de Nathália de Azevedo Xavier (2016) foi elaborada a proposta de uma comunidade virtual para doação de Equipamentos assistivos chamada UM PÉ POR PÉ. A seguir é apresentada uma das três personas identificadas para o site. Rosimeire tem 34 anos e mora no interior de São Paulo. Iniciou seus estudos em pedagogia, mas não deu continuidade. Cristã, frequenta a missa e hoje se dedica em tempo integral como esposa e mãe. Possui um filho com deficiência mental e motora, para o qual precisa de cadeiras de rodas, normalmente caras. Ela utiliza a rede social Facebook principalmente no computador que tem em casa, e em seu smartphone prefere utilizar o WhatsApp. Participa de grupos sobre deficiência e o utiliza para conhecer pessoas novas, desejando bom dia a todos, curtindo e compartilhando relatos de experiência e preconceito, frases motivadoras e histórias de superação. Conheceu o site UM PÉ POR PÉ em um grupo do Facebook, e após postar na página que precisava de uma cadeira de rodas para o filho, recolheu a doação diretamente do criador do projeto. Muito feliz, agradeceu e voltou à página para desejar que Deus o abençoasse. **NECESSIDADES E OBJETIVOS** - Expressar-se, seja na dificuldade que enfrenta ao precisar de uma doação, ou na alegria de poder doar (ex. “Conseguí comprar uma cadeira de rodas nova e melhor para meu menino! Coloco a antiga para doação”). - Entregar e/ou receber doações com segurança.

5,00/ 5,00

Ref: Nathália de Azevedo Xavier. UM PÉ POR PÉ: Proposta de Comunidade Virtual para Doação de Equipamentos Assistivos. 2016. Monografia do Curso de Especialização em Design de Interação, PUC Minas.

A partir da persona detalhada acima podemos identificar, como requisito de usabilidade, que:

- a) o sistema deve prover uma interface para doação direta, sem a necessidade de cadastro, de modo que a interação fique minimalista.
- b) o sistema deve prover de forma clara informações sobre o desempenho do site, na forma de dados quantitativos sobre o número de doações, para permitir a avaliação da veracidade das doações.
- ☒ c) o sistema deve prover funcionalidades de interfaces colaborativas, como campos de comentário, perguntas e respostas ao doador, etc.
- d) o sistema deve prover botões de acesso rápido ao seu histórico de doações para facilitar a navegação sobre os últimos itens trocados.

Alternativa marcada:

c) o sistema deve prover funcionalidades de interfaces colaborativas, como campos de comentário, perguntas e respostas ao doador, etc.

Justificativa: A letra c) está correta, pois a persona é comunicativa e deseja postar agradecimentos e comentário. Ela deseja uma relação mais pessoal com os doadores. A letra a) está errada porque, para haver pessoalidade, deve haver cadastro de perfil. Além disso, a usuária pretende voltar ao site, e o perfil evita que haja retrabalho digitando dados de doação. A letra b) está errada porque a usuária não está interessada em estatísticas de acesso ao site, e essas estatísticas não garantem veracidade das doações. A letra d) está errada porque histórico de doações não é uma necessidade da persona, que não está interessada em avaliar sua performance, mas em valorizar o comportamento do próximo.

9 

Código: 51347 - **Enunciado:** Você está avaliando um novo sistema de controle de tráfego aéreo, a fim de colocá-lo em operação. Na utilização da avaliação heurística:

5,00/ 5,00

- a) Um grupo selecionado de usuários irá conduzir um experimento formal em laboratório.
- b) Um grupo de especialistas em psicologia cognitiva irá percorrer a interface em busca de rupturas na comunicação.
- c) Um grupo de especialistas em usabilidade irá julgar a conformidade da interface com uma lista detalhada de diretrizes e *guidelines*.
- ✔ d) Um grupo de especialistas em usabilidade irá revisar a interface de acordo com um pequeno conjunto de princípios gerais.

Alternativa marcada:

d) Um grupo de especialistas em usabilidade irá revisar a interface de acordo com um pequeno conjunto de princípios gerais.

Justificativa: É importante apenas mencionar a diferença entre a (c) e a (d). Heurísticas são princípios gerais (d) e não diretrizes detalhadas (c), que no caso é utilizado na inspeção por *checklist*.

10



Código: 51346 - **Enunciado:** Pode-se dizer que “ *Estudos de campo*”:

5,00/ 5,00

- a) devem ser feitos em área ampla e aberta, objetivando eliminar as distrações e pressões do ambiente real de interação na busca por métricas objetivas e quantitativas de eficiência e performance no uso da aplicação.
- b) utilizam técnica preditiva ou diagnóstica para identificar preventivamente possíveis erros de projeto da interface em testes realizados em laboratórios de usabilidade ou ambientes controlados.
- c) utilizam dados secundários ou dados históricos, tais como análise de logs objetivando modelar o perfil demográfico, psicossocial e comportamental do usuário na fase de pesquisa de mercado.
- ✔ d) devem ser feitos no local onde os usuários moram ou trabalham, objetivando avaliar a interação do usuário com o sistema em seu ambiente real, com todas as variáveis externas que podem vir a influenciar essa interação.

Alternativa marcada:

d) devem ser feitos no local onde os usuários moram ou trabalham, objetivando avaliar a interação do usuário com o sistema em seu ambiente real, com todas as variáveis externas que podem vir a influenciar essa interação.

Justificativa: A letra d) está correta porque o foco dos “estudos de campo”, ou estudos etnográficos, é a avaliação do usuário no ambiente real em que ocorrerá a interação. Na fase inicial, busca-se modelar seu comportamento e a forma como ele realiza as tarefas. Na fase final busca avaliar o uso do produto ou protótipo. A letra a) está errada porque campo não tem nenhuma relação com área ampla e aberta. A letra b) está errada porque eles não utilizam técnicas preditivas e nem são feitos em laboratório. A letra c) está errada porque não fazem avaliação remota como análise de logs e dados históricos, mas avaliam usuário realizando a tarefa em seu ambiente.

11



Código: 51355 - **Enunciado:** Sobre o *Card Sorting*, podemos afirmar que:

0,00/ 5,00

- a) serve para construir a arquitetura da informação, permitindo a construção de hierarquias e relações horizontais.
- b) tem como característica a rapidez e a simplicidade para ser aplicado e analisado.
- c) deve ter um aplicador que, entre outras tarefas, orienta usuários para não permitir o descarte de cartas.
- ✔ d) deve refletir o conteúdo sem, no entanto, refletir a estrutura atual.

Alternativa marcada:

a) serve para construir a arquitetura da informação, permitindo a construção de hierarquias e relações horizontais.

Justificativa: A opção a) está errada porque o card sorting é bidimensional por natureza e não suporta relações horizontais. A letra b) está errada porque ele é difícil de ser analisado. A letra c) está errada pois o aplicador deve descartar cartas que estejam gerando confusão.

12 

Código: 51354 - **Enunciado:** Considere os seguintes dispositivos de interação: Dispositivo tátil para deficiente visual Assistente pessoal como o Google Now, Apple Siri ou Microsoft Cortana. Dispositivos apontadores e teclas de atalho. Os estilos de interação mais adequados a cada dispositivo são, respectivamente, :

5,00/ 5,00

- ☒ a) Manipulação direta, linguagem natural, baseado em menus.
- b) Realidade aumentada, linguagem natural, baseado em menus.
- c) Manipulação direta, reconhecimento de voz, linha de comandos.
- d) Realidade aumentada, reconhecimento de voz, linha de comandos.

Alternativa marcada:

a) Manipulação direta, linguagem natural, baseado em menus.

Justificativa: Realidade aumentada e reconhecimento de voz são tecnologias de interação, mas não são estilos de interação, o que invalida as opções b), c) e d).

13 

Código: 51353 - **Enunciado:** Na etapa de análise de tarefas, podemos definir uma tarefa como:

5,00/ 5,00

- a) a especificação de um requisito funcional que possua interação com o usuário, seja na entrada ou na saída.
- b) organização hierárquica das ações executadas pelo sistema.
- c) sequenciamento de ações para a realização de uma atividade sem erros.
- ☒ d) conjunto estruturado de atividades para atingir uma meta usando uma determinada tecnologia.

Alternativa marcada:

d) conjunto estruturado de atividades para atingir uma meta usando uma determinada tecnologia.

Justificativa: A letra a) está errada, pois uma tarefa não implementa um requisito funcional. Inclusive, tem tarefas que possuem diversos requisitos para que o usuário atinja a meta. A letra b) está errada porque não se organiza ações hierarquicamente, mas tarefas. Essa é a definição de análise de tarefas. A letra c) está errada porque apesar de uma tarefa compreender uma sequência de ações, ela permite fluxos alternativos e tratamento e prevenção de erros.

14 

Código: 51352 - **Enunciado:** A opção que **não** corresponde a uma regra de ouro do design de interfaces, de Bem Shneiderman (2009) é:


5,00/ 5,00

- a) esforçar-se para manter consistência.
- ☒ b) organizar a arquitetura da informação.
- c) permitir reversão fácil de ações.
- d) projetar diálogo para produzir fechamento.

Alternativa marcada:

b) organizar a arquitetura da informação.

Justificativa: Aplicação direta do conteúdo sobre as 8 regras de ouro do design de interfaces.

15  **Código:** 51351 - **Enunciado:** Apesar da evolução dos sistemas interativos, a interface baseada em linha de comando ainda continua disponível e é muito utilizada. A razão pela qual a interface baseada em linha de comando ainda não caiu em desuso é:


0,00/ 5,00

- ☒ a) Ela é poderosa, flexível e permite a expansão da metáfora de interação através da construção de scripts.
- b) Ela é uma linguagem objetiva e não ambígua que torna a interação fácil de entender e com alta legibilidade.
- c) Ela é necessária para a correta administração de sistemas multiusuários.
- d) Ela é uma interface de manipulação direta que permite especificar os operadores e objetos envolvidos na ação.

Alternativa marcada:

d) Ela é uma interface de manipulação direta que permite especificar os operadores e objetos envolvidos na ação.

Justificativa: A questão pode ser respondida por eliminação. A letra b) está errada pois interação baseada em linha de comando não é fácil nem possui alta legibilidade, inclusive devido ao excesso de códigos que representam opções de comando. A letra c) está errada pois ela não é uma linguagem necessária. A letra d) está errada pois ela não é uma linguagem de manipulação direta. Na manipulação direta você interage diretamente com objeto, e não através de comandos. A letra a) está correta, pois o foco da linguagem de comandos é justamente permitir ao usuário expandir a metáfora. Expandir a metáfora significa criar novos meios de interação. A linguagem de linha de comandos permite ao usuário criar seus próprios scripts, customizando a forma como a interação com o sistema acontece. Os requisitos de usabilidade em que a interface de linha de comando se baseia são performance (eficiência de uso e produtividade) e flexibilidade. A interface de linha de comando não se baseia e não tem interesse e ser fácil de usar e fácil de aprender.

16  **Código:** 51360 - **Enunciado:** Sobre o KLM (*Keystroke Level Model*), podemos afirmar que.


0,00/ 5,00

- a) Os fluxos alternativos do NGOMSL são usados para modelar os fluxos de erro da engenharia de requisitos.
- b) A preparação mental (*M*) é utilizada para definir o esforço cognitivo para o usuário interpretar a interface.
- ☒ c) Valores são definidos por observação ou por leis cognitivas de como o usuário se comporta frente ao sistema interativo.
- d) Pela Lei de Hick, o tempo gasto para a escolha de uma opção cresce quadraticamente com o tamanho da lista.

Alternativa marcada:

b) A preparação mental (*M*) é utilizada para definir o esforço cognitivo para o usuário interpretar a interface.

Justificativa: A letra b) é transcrição da matéria. A letra a) está errada, pois o cenário também afeta do design físico. A letra d) está errada porque histórias, cenários e casos de uso não são equivalentes. A letra c) está totalmente errada, pois cenários são caros e só devem ser construídos para as tarefas chave.

17  **Código:** 51359 - **Enunciado:** Sobre cenários, podemos afirmar que:

5,00/ 5,00

- a) cenários são adequados para o design conceitual, mas não influenciam o design físico.
- ☒ b) cenários antecipam atividades e contextos.

c) histórias, cenários conceituais e casos de uso são 3 notações equivalente para descrever cenários.

d) cenários podem ser construídos com rapidez e baixo custo, o que o torna adequado para documentar as tarefas do sistema.

Alternativa marcada:

b) cenários antecipam atividades e contextos.

Justificativa: A letra b) é transcrição da matéria. A letra a) está errada, pois o cenário também afeta do design físico. A letra c) está errada porque histórias, cenários e casos de uso não são equivalentes. A letra d) está totalmente errada, pois cenários são caros e só devem ser construídos para as tarefas chave.

18 

Código: 51358 - **Enunciado:** Sobre especificação de requisitos, são requisitos que podem influenciar indiretamente o projeto da interface, exceto:

0,00/ 5,00

- a) requisitos de dados.
- ☒ b) requisitos arquiteturais.
- c) requisitos do ambiente.
- d) requisitos funcionais.

Alternativa marcada:

d) requisitos funcionais.

Justificativa: Os requisitos arquiteturais são específicos da distribuição dos componentes de software no ambiente computacional e não influencia o projeto da interface. A letra a) está correta porque os requisitos de dados podem definir formatos de dados que influenciarão a exibição dos dados na tela. A letra c) está correta porque requisitos de ambiente podem influenciar a forma como utilizarmos sons e alarmes, por exemplo. A letra d) está correta pois requisitos funcionais podem produzir feedbacks ou tarefas automáticas que influenciarão a interação do usuário.

19 

Código: 51357 - **Enunciado:** Sobre as diversas metodologias de avaliação da usabilidade, é incorreto afirmar que.

0,00/ 5,00

- a) Devemos avaliar em marcos significativos do projeto, com objetivos claros do que será avaliado.
- b) Devemos combinar abordagens de avaliação e realizar avaliações oportunistas.
- c) Devemos garantir que a avaliação não comprometa o orçamento nem o cronograma de desenvolvimento.
- ☒ d) Devemos recrutar uma amostra significativa do perfil do usuário para garantir representatividade.

Alternativa marcada:

c) Devemos garantir que a avaliação não comprometa o orçamento nem o cronograma de desenvolvimento.

Justificativa: A letra d) está errada pois os autores sugerem que poucos usuários (em torno de 5) já são suficientes para obter resultados significativos. As demais opções são transcrições da matéria.

20 

Código: 51356 - **Enunciado:** Segundo o Framework DECIDE (Preece et al., 2005) uma forma de abordar as questões éticas envolvendo testes com usuário é:

5,00/ 5,00

- a) Garantir parte da propriedade intelectual dos dados produzidos para o usuário que a produzir.
- b) Não recrutar perfis específicos de usuário baseados em gênero, raça ou tipo de deficiência sob pena de cometer preconceito nas suas mais diversas formas.
- c) Prestar conta aos órgãos de defesa do consumidor sobre os resultados da pesquisa.
- ✔ d) Produzir um TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) contendo as normas do teste e dos dados por ele produzidos e coletados.

Alternativa marcada:

d) Produzir um TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) contendo as normas do teste e dos dados por ele produzidos e coletados.

Justificativa: A letra d) está correta pois o TCLE é o instrumento que deve ser utilizado para deixar transparente os termos que regem o teste e a coleta e divulgação dos dados. A letra a) está errada pois a empresa pode optar por compartilhar os royalties, mas pode também esclarecer que os dados produzidos no teste pertencem à empresa. A letra b) está errada pois deve-se cuidar para que o recrutamento não ofenda a honra do usuário, mas não é errado recrutar nichos específicos de mercado. A letra c) está errada pois o dever de prestar contas da empresa é apenas para o usuário.