

Exercícios

1. O que significa projetar uma interface com o usuário?

- a) Envolver os usuários no processo de design para atender às suas necessidades.
- b) Delegar aos usuários a tarefa de criar seus próprios layouts.
- c) Criar uma interface sem considerar testes ou feedback.
- d) Fornecer ao usuário opções para personalizar o design após o lançamento.

2. No contexto de acessibilidade, qual é uma boa prática?

- a) Usar cores de baixo contraste para criar um visual moderno.
- b) Garantir que todo texto seja substituído por imagens.
- c) Incluir descrições de texto alternativas (alt text) para imagens.
- d) Restringir a interface para dispositivos móveis apenas.

3. Qual das opções é um exemplo de boa visibilidade em uma interface?

- a) Esconder o botão de "Salvar" dentro de um menu secundário.
- b) Colocar um indicador de progresso durante o carregamento de um arquivo.
- c) Criar menus que só aparecem ao passar o mouse por cima.
- d) Usar um design que depende exclusivamente de ícones sem texto de apoio.

4. Qual é a principal diferença entre wireframes e mockups?

- a) Wireframes são estáticos e mockups são interativos.
- b) Wireframes têm baixa fidelidade e mockups têm alta fidelidade.
- c) Wireframes se concentram em cores e fontes, enquanto mockups focam na estrutura.
- d) Não há diferença, ambos são etapas de design com a mesma finalidade.

5. Qual é a principal característica de uma interface acessível?

- a) Ser simples e sem muitos recursos.
- b) Adaptar-se às necessidades de diferentes tipos de usuários, incluindo pessoas com deficiência.
- c) Oferecer opções avançadas para usuários experientes.
- d) Focar apenas no design estético.

6. O que é uma interface de usuário (UI)?

- a) A experiência de um usuário ao usar um produto.
- b) O design visual e funcional de um sistema com o qual o usuário interage.

- c) O código por trás de uma aplicação.
- d) O processo de marketing para atrair usuários.

7. Qual é o principal objetivo de um wireframe?

- a) Demonstrar a aparência final de uma interface.
- b) Explorar o layout e a estrutura de uma interface.**
- c) Realizar testes de usabilidade com figuras e animações.
- d) Reunir feedback dos usuários após o lançamento do produto.

8. O usuário tem participado cada vez mais do processo de desenvolvimento da interface. Por quê?

- a) Os usuários de hoje estão tão habituados à tecnologia que já possuem conhecimento suficiente para ajudar no processo de design de interação.
- b) Os usuários que participam do processo do design de interação tendem a se sentir valorizados por serem incluídos e acabam assumindo uma postura mais empenhada no uso do sistema.
- c) Os usuários que participam do processo do design de interação podem deixar a interface do sistema “com a sua cara”, facilitando o uso.
- d) Os usuários sabem o que querem de um sistema, por isso sua participação torna-se valiosa.
- e) Os usuários de hoje são cada vez menos especialistas em computador, por isso, sua participação é importante, para que os desenvolvedores abordem corretamente suas necessidades.**

Comentário: enquanto o designer de interação é um profissional com alto conhecimento técnico em uso de computadores, os usuários atuais, cada vez mais, são menos especialistas. Cada vez mais, qualquer um consegue usar um sistema informatizado. Por isso, é necessário avaliar uma interface com usuários reais para se verificar quais serão suas dificuldades no uso do sistema.

9. Em um teste de usabilidade, qual seria o método mais adequado para identificar "gargalos de navegação" em uma interface?

- a) Entrevistas com stakeholders sobre o design da interface.
- b) Análise de cliques com o uso de mapas de calor (heatmaps).
- c) Análise de estatísticas de tempo de carregamento das páginas.
- d) Observação direta do comportamento do usuário durante uma tarefa específica e avaliação de onde eles encontram dificuldades.**

10. Preencha o espaço vazio:

Um _____ é uma representação visual de alta fidelidade de uma interface de usuário, que inclui detalhes como cores, tipografia e layout, sendo usado para apresentar o design final antes do desenvolvimento.

Resposta: Mockup