PARTE I

Assinale inequivocamente apenas uma das opções em cada pergunta

# l- No Sistema Humano de Processamento de Informação (SHPI), o processo conhecido por reconhecimento de padrões:

1. apenas utiliza a informação correntemente adquirida pelo sistema perceptual

# utiliza fortemente conhecimento anteriormente adquirido

1. *é variável de pessoa para pessoa, podendo em certas pessoas utilizar o conhecimento anteriormente adquirido e noutras não*
2. nenhuma das anteriores está correcta

# 2- A memória de longa duração tem a seguinte característica:

## a recuperação de informação desta memória é lenta e pouco fiável

1. tem uma capacidade muito reduzida f
2. a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui f
3. nenhuma das anteriores está correcta

# 3- A memória de curta duração tem a seguinte característica:

1. tem uma capacidade de 7±2 unidades de informação f
2. tem uma capacidade virtualmente infinita f
3. a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui f
4. *nenhuma das anteriores está correcta*

# Quanto à forma como resolvem problemas, os utilizadores, em geral:

## são mais frequentemente heurísticos

* 1. são mais frequentemente algoritmicos
  2. escolhem sempre estratégias óptimas
  3. nenhuma das anteriores está correcta

# Um modelo conceptual:

1. é uma representação interna do conhecimento que o utilizador tem de um sistema

## corresponde à forma como a funcionalidade da interface é apresentada

1. ambas as anteriores estão correctas
2. nenhuma das anteriores está correcta

# Um modelo mental:

## é uma representação interna do conhecimento que o utilizador tem de um sistema

1. corresponde à forma como a funcionalidade da interface é apresentada
2. ambas as anteriores estão correctas
3. nenhuma das anteriores está correcta

# Os modelos mentais dos utilizadores são em geral:

1. precisos e completos
2. *estáveis ao longo do tempo*
3. ambas as anteriores estão correctas

# nenhuma das anteriores está correcta

1. **Os métodos de análise de tarefas têm como objectivo:**
2. compreender os processos cognitivos do utilizador quando este executa uma tarefa
3. observar o utilizador, do ponto de vista exterior, enquanto executa uma tarefa incluindo as suas acções físicas

## ambos as anteriores estão correctas

1. nenhuma das anteriores está correcta

# Os métodos de análise de tarefas conhecidos por métodos de decomposição de tarefa:

## consideram a forma como uma tarefa se divide em sub-tarefas e a ordem pela qual estas são

*executadas*

1. consideram o que os utilizadores necessitam de saber sobre os objectos e acções envolvidos numa tarefa e como se organiza este conhecimento
2. usam uma abordagem baseada em objectos com Ênfase na identificação dos actores, objectos e relações entre eles e as acções que executam
3. nenhuma das anteriores está correcta
4. **O modelo conhecido como GOMS *(Goals, Operators, Methods and Selection, Operators* )** **modela sobretudo:**
5. os objectivos de alto nível do utilizador
6. a actividade motora do utilizador

## as tarefas físicas que o utilizador tem que desempenhar para atingir um objectivo

1. nenhuma das anteriores
2. **No modelo conhecido como GOMS *(Goals, Operators, Methods and Selection)* os métodos**

***(methods)* são:**

1. o que o utilizador pretende atingir
2. as acções básicas que o utilizador tem que executar (e podem afectar o sistema ou apenas o estado mental do utilizador)

## as várias possíveis decomposições dos objectivos do utilizador em sub-objectivos

1. nenhuma das anteriores
2. **O modelo conhecido como KLM *(Keystrok Level Model)* permite estimar o tempo que o utilizador despende:**
3. na fase de aquisição (construção da representação mental da tarefa a executar)

## na fase de execução da tarefa recorrendo ao sistema

1. em ambas as fases
2. nenhuma das anteriores

# A utilização de uma notação para a especificação do diálogo de uma interface de utilizador torna mais fácil:

1. a separação entre os elementos da interface e a semântica da aplicação
2. a passagem de informação sobre a interface entre os diversos membros da equipa de projecto

## ambas as anteriores são correctas

1. nenhuma das anteriores

# As notações textuais para a especificação do diálogo, em relação às notações em forma de diagrama são:

1. mais rapidamente compreensíveis

# mais adequadas para uma análise formal

1. ambas as anteriores são correctas
2. *nenhuma das anteriores*

# As directivas existentes para o projecto dos diversos aspectos das interfaces de utilizador:

1. fornecem alternativas sempre aplicáveis para a solução de problemas específicos

## devem ser escolhidas com critério pois podem não ser aplicáveis ao nosso caso específico

1. ambas as anteriores
2. nenhuma das anteriores

# Os menus, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:

1. não são auto-explicativos

## são pouco flexíveis

1. sobrecarregam a memória do utilizador
2. nenhuma das anteriores está correcta

# Os menus, como estilo de diálogo, são mais apropriados para utilizadores com as seguintes características:

1. cultura informática elevada

# atitude negativa

1. utilização muito frequente
2. *nenhuma das anteriores está correcta*

# Num menu hierárquico:

1. deve-se maximizar sempre a profundidade (nº de níveis)
2. deve-se minimizar sempre a largura (n° de opções por nível)

## deve-se minimizar a profundidade à custa da largura, dentro de certos limites

1. nenhuma das anteriores está correcta

# Os formulários, como estilo de diálogo, são mais apropriados para utilizadores:

1. com baixa capacidade de dactilografia
2. que executam tarefas pouco estruturadas
3. que utilizam formulários em papel
4. *nenhuma das anteriores está correcta*

# As teclas de funções, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:

1. sobrecarregam a memória do utilizador

# ocupam muito espaço no ecrã

1. ambas as anteriores estão correctas
2. *nenhuma das anteriores está correcta*

# As interfaces de manipulação directa, têm as seguintes desvantagens:

## não são auto-explicativas

1. são difíceis de aprender
2. ambas as anteriores estão correctas
3. nenhuma das anteriores está correcta

# As linguagens de comandos, devido às suas vantagens e desvantagens, são adequadas a utilizadores com:

1. baixa motivação

## bons conhecimentos do sistema

1. baixa frequência de utilização do sistema
2. nenhuma das anteriores está correcta

# Quando se utilizam abreviaturas em linguagens de comando, estas devem ser obtidas a partir do nome do comando correspondente de preferência:

1. maximizando a facilidade de reconhecimento
2. maximizando a facilidade de lembrança
3. *de qualquer das formas anteriores*
4. nenhuma das anteriores está correcta

# As linguagens naturais têm as seguintes vantagens:

## são poderosas e flexíveis

1. podem ter menos problemas de transferência que as linguagens de comando
2. ambas as anteriores estão correctas
3. nenhuma das anteriores está correcta

# As interfaces de manipulação directa caracterizam-se por:

1. utilização de icons e menus *pull-down*
2. utilização de menus e dispositivos apontadores

## actuação sobre representações visuais dos objectos

1. nenhuma das anteriores está correcta

# Numa interface de manipulação directa quando os objectos e as acções oferecidas pelo sistema estão a um nível demasiado elevado ou baixo, em relação aos objectivos do utilizador, diz-se que é elevada:

1. a distância articular
2. a distância euclideana

# a distância semântica

1. nenhuma das anteriores está correcta

# Os icons devem de ser:

1. visualmente distintos
2. conceptualmente distintos
3. *ambas as anteriores estão correctas*
4. nenhuma das anteriores está correcta

# As mensagens de um sistema devem:

1. ser negativas

## ser redigidas na voz activa

1. ambas as anteriores
2. nenhuma das anteriores

# A percepção da cor:

1. é invariável de indivíduo para indivíduo

## varia com a iluminação ambiente e o tamanho da amostra

1. ambas as anteriores estão correctas
2. nenhuma das anteriores

# A sensação de cor:

1. está relacionada com o espectro da radiação luminosa
2. resulta dos impulsos eléctricos enviados para o cérebro pelos diversos tipos de bastonetes

## ambas as anteriores estão correctas

1. nenhuma das anteriores está correcta

# 31-A cor deve:

1. ser usada como único meio para veicular informação

## ser usada com parcimónia

1. ambas as anteriores estão correctas
2. nenhuma das anteriores

# Dos modelos de cor RGB, CMY e HSV, o mais adequado para um utilizador especificar cores é:

## o modelo RGB

1. o modelo CMY
2. o modelo HSV
3. nenhuma das anteriores

# A avaliação de uma interface de utilizador no campo, em relação à sua avaliação no laboratório:

1. é sempre preferível pois a interface é utilizada em condições mais realistas
2. fornece sempre piores resultados pois não se conseguem controlar todas as variáveis em jogo

## pode ser ou não preferível, conforme as circunstâncias

1. nenhuma das anteriores

# Quando se pretende avaliar a implementação de uma interface de utilizador através de métodos chamados empíricos, podem usar-se basicamente métodos experimentais, entre-grupos e dentro-de-grupos:

1. no caso de entre-grupos, a cada utilizador apenas é atribuída uma condição de experimentação
2. no caso de dentro-de-grupos a cada utilizador é atribuída mais do que uma condição de experimentação

## ambas as anteriores estão correctas

1. nenhuma das anteriores
2. **O *cognitive walkthruogh é* uma técnica de avaliação de uma interfaces de utilizador que:**
3. fornece sempre os mesmos resultados independentemente do avaliador que a realiza

## tem como principal objectivo avaliar a facilidade de aprendizagem

1. pode ser realizada por qualquer pessoa pois não necessita de conhecimentos específicos
2. nenhuma das anteriores

# A revisão baseada em modelos é uma técnica de avaliação de interfaces de utilizador que:

1. requer a utilização de um laboratório de usabilidade

## apenas pode ser utilizada quando já existe pelo menos um protótipo da interface

1. pode ser realizada por qualquer pessoa pois não necessita de conhecimentos muito específicos
2. nenhuma das anteriores

# Considere as técnicas de inquérito para avaliação de interfaces de utilizador; os questionários têm as seguintes vantagens em relação às entrevistas:

1. são mais flexíveis

## facilmente atingem uma população maior

1. ambas as anteriores estão correctas
2. nenhuma das anteriores

# A utilização das teclas de cursor pode ter as seguintes vantagens em relação à utilização do rato:

1. não necessitam de espaço adicional
2. a distância que a mão têm que percorrer é minimizada

## ambas as anteriores estão correctas

1. nenhuma das anteriores

# 39- O *touch-screen* pode ter as seguintes vantagens em relação ao rato:

1. *a sua utilização é mais directa e intuitiva*
2. tem *footprint*

# ambas as anteriores são correctas

1. nenhuma das anteriores

# 40-O reconhecimento de voz como dispositivo de entrada de um sistema interactivo tem as seguintes desvantagens:

1. pode ser lento e cansativo de usar
2. pode implicar uma perda de privacidade e segurança

## ambas as anteriores estão correctas

1. nenhuma das anteriores está correcta

# 41-A síntese de voz deve ser considerada como possível dispositivo de saída num sistema interactivo:

1. sempre que seja economicamente viável

# quando o utilizador tem que se deslocar

1. em ambientes abertos e ruidosos
2. *nenhuma das anteriores está correcta*

# Do ponto de vista da usabilidade, o tempo de resposta mais relevante é:

1. o tempo de resposta do sistema
2. a *display rate*

## o tempo total da tarefa

1. nenhuma das anteriores

# Os utilizadores adaptaram-se ao tempo de resposta do sistema, mas a satisfação é máxima quando:

1. *o tempo de resposta é elevado e é fácil recuperar dos erros*
2. o tempo de resposta é baixo e é difícil recuperar dos erros
3. o tempo de resposta é elevado e é difícil de recuperar dos erros

# d - nenhuma das anteriores

1. **Os manuais do tipo *quick reference* destinam-se a utilizadores:**

## com alguns conhecimentos da aplicação

1. com elevado conhecimento semântico da aplicação
2. com pouco conhecimento semântico e sintáctico da aplicação
3. nenhuma das anteriores
4. **Quando se escreve um manual do tipo *users' guide:***
5. deve-se considerar que se destina a utilizadores com elevado conhecimento semântico e sintáctico da aplicação

# deve-se organizá-lo de acordo com os objectivos do utilizador

1. ambas as anteriores estão correctas

## nenhuma das anteriores