

Compilado de Respostas - Atividades ENADE (Adaptadas)

1. Método HTA - Afirmação INCORRETA

E) É utilizado para modelar exclusivamente a interface gráfica

Explicação: O HTA (Hierarchical Task Analysis) é utilizado para modelar tarefas humanas, não exclusivamente interfaces gráficas. Ele descreve a estrutura hierárquica de tarefas e subtarefas.

2. Personas - Afirmação FALSA

C) Representam necessariamente usuários reais com identidade verdadeira

Explicação: Personas são personagens fictícios baseados em dados reais. Não representam pessoas reais com identidade verdadeira, mas sim arquétipos de usuários.

3. Linguagem MoLIC - Elemento que NÃO faz parte

E) Personas

Explicação: A linguagem MoLIC utiliza elementos como cenas, transições, diálogos internos e processos do sistema. Personas são parte da análise de usuários, mas não são um elemento gráfico ou formal da MoLIC.

4. Pontos cruciais na fase de análise - Alternativa INCORRETA

B) Nível de detalhamento do código-fonte

Explicação: A fase de análise no design centrado no usuário foca em entender os usuários, seus objetivos e contextos de uso. O código-fonte não é investigado nessa etapa.

5. Sobre a fase de análise no DCU

E) Usuários, atividades realizadas e contexto de uso (físico, cultural e social)

Explicação: A análise envolve compreender os usuários, o que fazem, com que propósito e em que contexto utilizam o sistema.

6. MoLIC - Significado da transição

C) Uma ação do usuário que muda a cena

Explicação: Transições representam as ações do usuário que levam de uma cena a outra no modelo de interação da MoLIC.

7. Métodos de modelagem de interface - Método NÃO citado no livro

B) Diagrama de Casos de Uso

Explicação: Embora útil na engenharia de software, o Diagrama de Casos de Uso não é apresentado no livro como método de modelagem de interface. MoLIC, HTA, GOMS e cenários de interação são.

8. Método GOMS - Componentes

G - Goals (Objetivos): O que o usuário deseja alcançar.

O - Operators (Operadores): Ações básicas como clicar ou digitar.

M - Methods (Métodos): Sequências de operadores para alcançar objetivos.

S - Selection Rules (Regras de Seleção): Como escolher entre métodos alternativos.

9. Estruturas de tarefas - Aplicadas à Computação Ubíqua

a) Sequência Linear: Ex: Configurar lâmpada Wi-Fi.

b) Escolha entre tarefas: Ex: Pedir comida via app, site ou assistente.

c) Paralelas/Independentes: Ex: Ligar luz, ar-condicionado e música ao mesmo tempo.

d) Opcionais: Ex: Ler manchetes na rotina matinal automatizada.

e) Repetição: Ex: Tocar várias músicas por comando de voz.

f) Condicionais: Ex: Acionar luz se for noite e houver movimento.