

# Perguntas Teste

1. **No Sistema Humano de Processamento de Informação (SHPI), o processo conhecido por reconhecimento de padrões:**
  - a. Apenas utiliza a informação correntemente adquirida pelo sistema perceptual
  - b. Utiliza fortemente conhecimento anteriormente adquirido
  - c. É variável de pessoa para pessoa, podendo em certas pessoas utilizar o conhecimento anteriormente adquirido e noutras não
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
2. **A memória de longa duração tem a seguinte característica:**
  - a. A recuperação de informação desta memória é lenta e pouco fiável
  - b. Tem uma capacidade muito reduzida
  - c. A velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
3. **A memória de curta duração tem a seguinte característica:**
  - a. Tem uma capacidade de  $7 \pm 2$  unidades de informação
  - b. Tem uma capacidade virtualmente infinita
  - c. A velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta
4. **Quanto à forma como resolvem problemas, os utilizadores, em geral:**
  - a. São mais frequentemente heurísticos
  - b. São mais frequentemente algorítmicos
  - c. Escolhem sempre estratégias ótimas
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta
5. **Um modelo conceptual:**
  - a. É uma representação interna do conhecimento que o utilizador tem de um sistema
  - b. Corresponde à forma como a funcionalidade da interface é apresentada ao utilizador
  - c. Ambas as anteriores estão corretas
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta
6. **Um modelo mental:**
  - a. É uma representação interna do conhecimento que o utilizador tem de um sistema
  - b. Corresponde à forma como a funcionalidade da interface é apresentada
  - c. Ambas as anteriores estão corretas
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta

**7. Os modelos mentais dos utilizadores são em geral:**

- a. Precisos e completos
- b. Estáveis ao longo do tempo
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores está correta

**8. Os métodos de análise de tarefas têm como objetivo:**

- a. Compreender os processos cognitivos do utilizador quando este executa uma tarefa
- b. Observar o utilizador, do ponto de vista exterior, enquanto executa uma tarefa incluindo as suas ações físicas
- c. Ambos as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores está correcta

**9. Os métodos de análise de tarefas conhecidos por métodos de decomposição de tarefa:**

- a. Consideram a forma como uma tarefa se divide em sub-tarefas e a ordem pela qual estas são executadas
- b. Consideram o que os utilizadores necessitam de saber sobre os objetos e ações envolvidos numa tarefa e como se organiza este conhecimento
- c. Usam uma abordagem baseada em objetos com ênfase na identificação dos atores, objetos e relações entre eles e as ações que executam
- d. Nenhuma das anteriores está correcta

**10. O modelo conhecido como GOMS (Goals, Operators, Methods and Selection, Operators) modela sobretudo:**

- a. Os objetivos de alto nível do utilizador
- b. A atividade motora do utilizador
- c. As tarefas físicas que o utilizador tem que desempenhar para atingir um objetivo
- d. Nenhuma das anteriores

**11. No modelo conhecido como GOMS (Goals, Operators, Methods and Selection) os métodos (methods) são:**

- a. O que o utilizador pretende atingir
- b. As ações básicas que o utilizador tem que executar (e podem afetar o sistema ou apenas o estado mental do utilizador)
- c. As várias possíveis decomposições dos objetivos do utilizador em sub-objetivos
- d. nenhuma das anteriores

**12. O modelo conhecido como KLM (Keystrok Level Model) permite estimar o tempo que o utilizador despende:**

- a. Na fase de aquisição (construção da representação mental da tarefa a executar)
- b. Na fase de execução da tarefa recorrendo ao sistema
- c. Em ambas as fases
- d. Nenhuma das anteriores

- 13. A utilização de uma notação para a especificação do diálogo de uma interface de utilizador torna mais fácil:**
- a. A separação entre os elementos da interface e a semântica da aplicação
  - b. A passagem de informação sobre a interface entre os diversos membros da equipa de projeto
  - c. Ambas as anteriores são corretas
  - d. Nenhuma das anteriores
- 14. As notações textuais para a especificação do diálogo, em relação às notações em forma de diagrama são:**
- a. Mais rapidamente compreensíveis
  - b. Mais adequadas para uma análise formal
  - c. Ambas as anteriores são corretas
  - d. Nenhuma das anteriores
- 15. As diretivas existentes para o projeto dos diversos aspetos das interfaces de utilizador:**
- a. Fornecem alternativas sempre aplicáveis para a solução de problemas específicos
  - b. Devem ser escolhidas com critério pois podem não ser aplicáveis ao nosso caso específico
  - c. Ambas as anteriores
  - d. Nenhuma das anteriores
- 16. Os menus, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:**
- a. Não são auto-explicativos
  - b. São pouco flexíveis
  - c. Sobrecarregam a memória do utilizador
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta
- 17. Os menus, como estilo de diálogo, são mais apropriados para utilizadores com as seguintes características:**
- a. Cultura informática elevada
  - b. Atitude negativa
  - c. Utilização muito frequente
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta
- 18. Num menu hierárquico:**
- a. Deve-se maximizar sempre a profundidade (nº de níveis)
  - b. Deve-se minimizar sempre a largura (nº de opções por nível)
  - c. Deve-se minimizar a profundidade à custa da largura, dentro de certos limites
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta
- 19. Os formulários, como estilo de diálogo, são mais apropriados para utilizadores:**
- a. Com baixa capacidade de dactilografia
  - b. Que executam tarefas pouco estruturadas
  - c. Que utilizam formulários em papel
  - d. Nenhuma das anteriores está correcta

- 20. As teclas de funções, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:**
- a. Sobrecarregam a memória do utilizador
  - b. Ocupam muito espaço no ecrã
  - c. Ambas as anteriores estão corretas
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
- 21. As interfaces de manipulação direta, têm as seguintes desvantagens:**
- a. Não são auto-explicativas
  - b. São difíceis de aprender
  - c. Ambas as anteriores estão corretas
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
- 22. As linguagens de comandos, devido às suas vantagens e desvantagens, são adequadas a utilizadores com:**
- a. Baixa motivação
  - b. Bons conhecimentos do sistema
  - c. Baixa frequência de utilização do sistema
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
- 23. Quando se utilizam abreviaturas em linguagens de comando, estas devem ser obtidas a partir do nome do comando correspondente de preferência:**
- a. Maximizando a facilidade de reconhecimento
  - b. Maximizando a facilidade de lembrança
  - c. De qualquer das formas anteriores
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
- 24. As linguagens naturais têm as seguintes vantagens:**
- a. São poderosas e flexíveis
  - b. Podem ter menos problemas de transferência que as linguagens de comando
  - c. Ambas as anteriores estão corretas
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
- 25. As interfaces de manipulação direta caracterizam-se por:**
- a. Utilização de ícones e menus *pull-down*
  - b. Utilização de menus e dispositivos apontadores
  - c. Atuação sobre representações visuais dos objetos
  - d. Nenhuma das anteriores está correta
- 26. Numa interface de manipulação direta quando os objetos e as ações oferecidas pelo sistema estão a um nível demasiado elevado ou baixo, em relação aos objetivos do utilizador, diz-se que é elevada:**
- a. A distância articular
  - b. A distância euclidiana
  - c. A distância semântica
  - d. Nenhuma das anteriores está correta

**27. Os ícones devem de ser:**

- a. Visualmente distintos
- b. Conceptualmente distintos
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores está correta

**28. As mensagens de um sistema devem:**

- a. Ser negativas
- b. Ser redigidas na voz ativa
- c. Ambas as anteriores
- d. Nenhuma das anteriores

**29. A percepção da cor:**

- a. É invariável de indivíduo para indivíduo
- b. Varia com a iluminação ambiente e o tamanho da amostra
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores

**30. A sensação de cor:**

- a. Está relacionada com o espectro da radiação luminosa
- b. Resulta dos impulsos elétricos enviados para o cérebro pelos diversos tipos de bastonetes
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores está correta

**31. A cor deve:**

- a. Ser usada como único meio para veicular informação
- b. Ser usada com parcimónia
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores

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

- a. O modelo RGB
- b. O modelo CMY
- c. O modelo HSV
- d. Nenhuma das anteriores

**33. A avaliação de uma interface de utilizador no campo, em relação à sua avaliação no laboratório:**

- a. É sempre preferível pois a interface é utilizada em condições mais realistas
- b. Fornece sempre piores resultados pois não se conseguem controlar todas as variáveis em jogo
- c. Pode ser ou não preferível, conforme as circunstâncias
- d. Nenhuma das anteriores

**34. 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:**

- a. No caso de entre-grupos, a cada utilizador apenas é atribuída uma condição de experimentação
- b. No caso de dentro-de-grupos a cada utilizador é atribuída mais do que uma condição de experimentação
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores

**35. O cognitive walkthrough é uma técnica de avaliação de uma interfaces de utilizador que:**

- a. Fornece sempre os mesmos resultados independentemente do avaliador que a realiza
- b. Tem como principal objetivo avaliar a facilidade de aprendizagem
- c. Pode ser realizada por qualquer pessoa pois não necessita de conhecimentos específicos
- d. Nenhuma das anteriores

**36. A revisão baseada em modelos é uma técnica de avaliação de interfaces de utilizador que:**

- a. Requer a utilização de um laboratório de usabilidade
- b. Apenas pode ser utilizada quando já existe pelo menos um protótipo da interface
- c. Pode ser realizada por qualquer pessoa pois não necessita de conhecimentos muito específicos
- d. Nenhuma das anteriores

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

- a. São mais flexíveis
- b. Facilmente atingem uma população maior
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores

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

- a. Não necessitam de espaço adicional
- b. A distância que a mão tem que percorrer é minimizada
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores

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

- a. A sua utilização é mais direta e intuitiva
- b. Tem *footprint*
- c. Ambas as anteriores são corretas
- d. Nenhuma das anteriores

**40. O reconhecimento de voz como dispositivo de entrada de um sistema interativo tem as seguintes desvantagens:**

- a. Pode ser lento e cansativo de usar
- b. Pode implicar uma perda de privacidade e segurança
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores está correcta

**41. A síntese de voz deve ser considerada como possível dispositivo de saída num sistema interativo**

- a. Sempre que seja economicamente viável
- b. Quando o utilizador tem que se deslocar
- c. Em ambientes abertos e ruidosos
- d. Nenhuma das anteriores está correcta

**42. Do ponto de vista da usabilidade, o tempo de resposta mais relevante é:**

- a. O tempo de resposta do sistema
- b. A display rate
- c. O tempo total da tarefa
- d. Nenhuma das anteriores

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

- a. O tempo de resposta é elevado e é fácil recuperar dos erros
- b. O tempo de resposta é baixo e é difícil recuperar dos erros
- c. O tempo de resposta é elevado e é difícil de recuperar dos erros
- d. Nenhuma das anteriores

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

- a. Com alguns conhecimentos da aplicação
- b. Com elevado conhecimento semântico da aplicação
- c. Com pouco conhecimento semântico e sintático da aplicação
- d. Nenhuma das anteriores

**45. Quando se escreve um manual do tipo *users' guide*:**

- a. Deve-se considerar que se destina a utilizadores com elevado conhecimento semântico e sintático da aplicação
- b. Deve-se organizá-lo de acordo com os objetivos do utilizador
- c. Ambas as anteriores estão corretas
- d. Nenhuma das anteriores

**46. Os requisitos de usabilidade são considerados:**

- a. requisitos funcionais
- b. requisitos não funcionais organizacionais [São requisitos Não-Funcionais]
- c. requisitos não funcionais externos [São requisitos Não-Funcionais]
- d. nenhuma das anteriores está correcta.

**47. Os princípios de usabilidade:**

- a. fornecem alternativas sempre aplicáveis para a solução de um problema específico
- b. são muito dependentes da tecnologia e variam rapidamente
- c. ambas as anteriores estão corretas
- d. nenhuma das anteriores está correcta.



- 48. Num projeto de S/W interativo, o não cumprimento dos requisitos funcionais:**
- a. pode pôr em risco a utilização de uma parte do S/W
  - b. pode pôr em risco a utilização do S/W
  - c. em geral não tem qualquer problema
  - d. nenhuma das anteriores está correta
- 49. As diretivas existentes para o projeto dos diversos aspetos das interfaces de utilizador:**
- a. fornecem alternativas sempre aplicáveis para a solução de problemas específicos
  - b. devem ser escolhidas com critério pois podem não ser aplicáveis ao nosso caso específico
  - c. são em geral independentes da tecnologia pelo que variam pouco ao longo do tempo
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 50. O ciclo de vida do S/W interativo, tal como proposto por D.Mayhew:**
- a. inclui várias tarefas por fase que podem ser realizadas usando diferentes métodos
  - b. é fortemente interativo
  - c. ambas as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correta
- 51. O modelo conhecido como KLM (Keystrok Level Model) permite estimar o tempo despendido:**
- a. na fase de aquisição (construção da representação mental da tarefa a executar)
  - b. na fase de execução da tarefa recorrendo ao sistema
  - c. em ambas as fases
  - d. nenhuma das anteriores está correta
- 52. Os métodos de análise de tarefas podem:**
- a. considerar a forma como uma tarefa se divide em sub-tarefas e a ordem pela qual estas são executadas
  - b. compreender os processos cognitivos do utilizador quando este executa uma tarefa
  - c. ambos as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correta
- 53. Numa análise de tarefas:**
- a. a decomposição em sub-tarefas é sempre a mesma, qualquer que seja o analista
  - b. execução, apenas para tarefas que forem decompostas
  - c. ambas as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 54. Os formulários são mais apropriados para utilizadores:**
- a. que utilizam formulários em papel
  - b. que executam tarefas pouco estruturadas
  - c. ambas as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta

- 55. A usabilidade de uma interface de linguagem natural é muito afetada**
- a. pelas limitações do domínio conceptual
  - b. pelas limitações do domínio lexical
  - c. ambas as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 56. Numa interface de utilizador a cor deve:**
- a. ser usada como único meio para veicular informação
  - b. ser usada com parcimónia
  - c. ambas as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 57. Quando se pretende avaliar a implementação de uma interface de utilizador através de experiências controladas é necessário definir variáveis:**
- a. independentes ou de saída, ou seja as variáveis que se controlam na experiência
  - b. dependentes ou de entrada, ou seja as variáveis que não se controlam na experiência
  - c. ambas as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta.
- 58. A utilização da interação por voz num sistema interativo tem as seguintes desvantagens:**
- a. sobrecarrega a memória do utilizador
  - b. coloca problemas de privacidade
  - c. ambas as anteriores estão corretas
  - d. nenhuma das anteriores está correta
- 59. O modelo GOMS (Goals, Operators, Methods and Selections) pode permitir:**
- a. Detetar o problema do fecho (closure)
  - b. Descrever como o utilizador usa o sistema
  - c. Estimar aproximadamente a carga da memória do utilizador
  - d. As restantes alternativas estão corretas
- 60. Uma interface do utilizador:**
- a. Todas as alternativas estão corretas
  - b. Deve, sempre que possível, ser avaliada usando mais do que um método pois fornecem informação complementar
  - c. Pode ser apenas avaliada no laboratório pois no campo não se conseguem controlar todas as variáveis em jogo
  - d. Pode ser apenas avaliada no campo, pois a interface é utilizada em condições mais realistas
- 61. Os menus, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:**
- a. Sobrecarregam a memória do utilizador
  - b. Nenhuma das outras alternativas está correto
  - c. Implicam um tratamento de erros muito complexo
  - d. São pouco flexíveis

**62. Um modelo conceptual de uma interface de utilizador:**

- a. Todas as outras alternativas estão corretas
- b. Pode ou não envolver uma metáfora
- c. Corresponde ao enquadramento geral da funcionalidade na interface de utilizador
- d. Deve facilitar a formação de um bom modelo mental por parte do utilizador

**63. Há várias abordagens de desenvolvimento de S/W interativo centradas no humano (HCD), mas todas elas:**

- a. Incluem várias fases de avaliação de usabilidade
- b. São iterativas
- c. Todas as restantes alternativas estão corretas
- d. Permitem usar diferentes métodos em cada uma das fases

**64. Os princípios de usabilidade devem ser tidos em conta no design de um sistema interativo pois:**

- a. São exemplos da utilização de tecnologia que resultaram em sistemas usáveis
- b. Se os utilizarmos, é garantido que os sistemas neles inspirados resultam usáveis
- c. Ajudam a perceber porque é que determinada solução para um problema específico pode funcionar ou não
- d. Nenhuma das outras alternativas está correta

**65. O processo conhecido por atenção seletiva, que ocorre no Sistema Humano de Processamento de Informação (HIPS):**

- a. Pode ser usado para melhorar a experiência de utilização de um sistema interativo
- b. Pode ocorrer involuntariamente
- c. Todas as outras alternativas estão corretas
- d. Pode ocorrer voluntariamente

**66. Qual dos seguintes problemas é mais provável que não seja detetado ao realizar um teste de usabilidade com um protótipo em papel?**

- a. Os botões da barra de ferramentas têm uma letra demasiado pequena
- b. Os utilizadores não conhecem o termo “algoritmo”
- c. O sistema não disponibiliza a funcionalidade essencial
- d. O ícone correspondente à ajuda não é facilmente compreensível

**67. Os sistemas de reconhecimento de voz em geral não devem ser considerados:**

- a. Nenhuma das outras alternativas está correta
- b. Quando o ambiente é ruidoso
- c. Quando o utilizador tem que se deslocar
- d. Quando o utilizador tem as mãos ocupadas

**68. Em qual dos seguintes estilos de interação é que se efetuam ações diretamente em representações visuais dos objetos?**

- a. Nenhuma das outras alternativas está correta
- b. Linguagem de Comandos
- c. Manipulação Direta
- d. Linguagem natural

69. A investigação em Interação Humano-Computador é feita em grande parte com base em intuição e introspeção. Sendo assim, não é necessário usar métodos científicos ao desenvolver um sistema interativo
- a. Verdadeiro
  - b. Falso
70. Todos os métodos de análise de tarefas consistem numa representação gráfica das tarefas a executar
- a. Verdadeiro
  - b. Falso
71. O método do “feiticeiro de Oz” pode ser usado para estabelecer um conjunto de gestos a usar na interação com um sistema interativo, ou para testar alguns aspetos de uma interface de utilizador, mesmo antes do sistema existir
- a. Verdadeiro
  - b. Falso
72. Numa interface de utilizador de manipulação direta devem-se maximizar as distâncias semântica e articulatória
- a. Verdadeiro
  - b. Falso
73. A memória de longa duração é considerada a maior limitação do Sistema de Processamento de Informação Humano (HIPS) e está associada à Lei de Miller
- a. Verdadeiro
  - b. Falso