

1-Em qual dos seguintes estilos de interação é que se efetuam ações diretamente em representações visuais dos objetos?

Selecione uma opção:

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

2- Um modelo conceptual de uma interface de utilizador:

Selecione uma opção:

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

3-Os princípios de usabilidade devem ser tidos em conta no design dum sistema interativo pois:

Selecione uma opção:

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

4-Uma interface de utilizador:

Selecione uma opção:

- a. Todas as alternativas estão corretas.
- b. Pode ser apenas avaliada no laboratório pois no campo não se conseguem controlar todas as variáveis em jogo.
- c. Deve, sempre que possível, ser avaliada usando mais do que um método pois fornecem informação complementar.
- d. Pode ser apenas avaliada no campo, pois a interface é utilizada em condições mais realistas.

5- O modelo GOMS (Goals, Operators, Methods and Selections) pode permitir:

Selecione uma opção:

- a. As restantes alternativas estão corretas.
- b. Estimar aproximadamente a carga da memória do utilizador.
- c. Detetar o problema do fecho (closure).
- d. Descrever como o utilizador usa o sistema

6-O processo conhecido por atenção seletiva, que ocorre no Sistema Humano de Processamento de Informação (SHPI):

Selecione uma opção:

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

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

Selecione uma opção:

- a. São pouco flexíveis.
- b. Implicam um tratamento de erros muito complexo.
- c. Sobrecarregam a memória do utilizador.
- d. Nenhuma das outras alternativas está correta.

8-Os sistemas de reconhecimento de voz em geral não devem ser considerados:

Selecione uma opção:

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

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

Selecione uma opção:

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

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

Selecione uma opção:

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

11- A memória de longa duração é considerada a maior limitação do Sistema de Processamento de Informação Humano e está associada à Lei de Miller.

Selecione uma opção:

- a. Verdadeiro.
- b. Falso.

12-Todos os métodos de análise de tarefas consistem numa representação gráfica das tarefas a executar.

Selecione uma opção:

- a. Verdadeiro.
- b. Falso

13- 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.

Selecione uma opção:

- a. Verdadeiro.
- b. Falso

14-Numa interface de utilizador de manipulação direta devem-se maximizar as distâncias semântica e articulatória.

Selecione uma opção:

- a. Verdadeiro.
- b. Falso.

15-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 duma interface de utilizador, mesmo antes do sistema existir.

Selecione uma opção:

- a. Verdadeiro.
- b. Falso.