



Conceituada de forma ampla, pode-se dizer que *Interface* se refere ao elemento de um determinado artefato, cuja função básica é possibilitar o controle sobre o funcionamento de tal artefato, bem como a verificação de sua performance. Apresentando-se como um dos componentes da Interação Humano-Computador é correto afirmar que:

- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="radio"/> A | Os componentes de software da interface podem ser subdivididos entre de entrada e de saída, isto é, entre os que possibilitam ao usuário introduzir dados e mensagens no sistema e os que fornecem mensagens do sistema para o usuário. |
| <input type="radio"/> B | Os elementos de hardware possibilitam o controle dos componentes de software, bem como permitem a implementação dos dispositivos de interface com os quais o usuário interage. |
| <input checked="" type="radio"/> C | Os componentes de hardware da interface podem ser subdivididos entre de entrada e de saída, isto é, entre os que possibilitam ao usuário introduzir dados e mensagens no sistema e os que fornecem mensagens do sistema para o usuário. |
| <input type="radio"/> D | Um dos componentes de hardware, os <i>Widgets</i> são objetos de <i>Graphic User Interface</i> (GUI – Interface Gráfica do Usuário) que correspondem a ícones que propiciam ao usuário a realização de alguma ação. |
| <input type="radio"/> E | Um dos mais importantes elementos de hardware que compõem a Interface é a chamada <i>Application Programming Interface</i> (API – Interface de Aplicação de Programação), que corresponde às rotinas e critérios determinados pelo software. |

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: C.



De acordo com a *International Organization for Standardization*, especificamente a norma ISO 9241-11, trata-se da “[...] medida pela qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos com efetividade, eficiência e satisfação em um contexto de uso específico”.

A definição acima colocada diz respeito a:

<input type="radio"/> A	Interatividade.
<input checked="" type="radio"/> B	Usabilidade.
<input type="radio"/> C	Responsividade.
<input type="radio"/> D	Ergonomia.
<input type="radio"/> E	Design.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: **B**.



Diferentemente de _____, cujo foco está na Arquitetura da Informação pensando-se no uso amigável da informação e da tecnologia que a suporta e aproximando-se da naturalização do processo de interação homem-máquina, _____ está centrada em como o usuário vai interagir com determinado produto, incluindo aspectos de design como, por exemplo, cores e tipografia, bem como elementos específicos da Arquitetura tais como botões e esquemas de leitura.

Assinale a alternativa que aponta correta e respectivamente as duas subáreas de IHC suprimidas no texto acima:

<input checked="" type="radio"/> A	User Experience (UX) e User Interface (UI).
<input type="radio"/> B	User Interface (UI) e User Experience (UX).
<input type="radio"/> C	Ergonomia e Interatividade.
<input type="radio"/> D	Modelagem e Usabilidade.
<input type="radio"/> E	Arquitetura e Design.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: **A**.



Rochester Oliveira ao escrever um artigo para o site Webinsider intitulado *Os primeiros princípios do design de interação* diz que uma boa maneira de entender o design de interação é fazer uma lista de quais seriam os princípios fundamentais para criar e implementar interfaces eficazes. Não existe uma receita de bolo, mas podemos dizer que elas devem ser limpas e sem informações inúteis como, por exemplo, excesso de cores, banners e textos.

Avalie as afirmações abaixo:

I – Enquanto o sistema de organização diz respeito às representação e apresentação da informação, o de navegação abrange preocupações como, por exemplo, sobre as possibilidades de navegação e a localização do usuário dentro do sistema.

II – A ênfase na hierarquia de conteúdos, na articulação de categorias e subcategorias, bem como da distribuição da informação acessada pelo usuário é típica do sistema de organização.

III – Ao pensar o sistema de navegação, uma das maneiras de evitar que o usuário se perca durante a navegação é utilizando-se *breadcrumbs*.

IV – Em um correto sistema de navegação, a marca sempre deve ser inserida na navegação de rodapé, e lugar ideal para a inserção de um espaço de busca é ao lado do espaço de navegação local.

Assinale a alternativa que correta:

<input type="radio"/> A	I e II são corretas.
<input checked="" type="radio"/> B	II e III são corretas.
<input type="radio"/> C	III e IV são corretas.
<input type="radio"/> D	I e IV são corretas.
<input type="radio"/> E	I e III são corretas.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: **B**.



Os estilos de interação correspondem às formas pelas quais é possível que o usuário interaja com determinada aplicação. Além de observar a maneira pela qual o usuário abordará sua relação com um sistema computacional específico (relação objeto-ação ou ação-objeto), deve-se considerar aspectos de sua organização e representação. Nesse sentido é correto afirmar que:

<input type="radio"/> A	WIMP diz respeito ao estilo no qual determinada interface, sem a utilização de uma linguagem particular, permite ao usuário a manipulação direta dos objetos.
<input type="radio"/> B	A manipulação direta possibilita que diferentes estilos de interação – menus, linguagem de comando e preenchimento de formulários, por exemplo – sejam utilizados.
<input type="radio"/> C	A organização dos menus deve levar em consideração que esses elementos são construídos de modo que facilite a manipulação de uma grande quantidade de informação de entrada.
<input type="radio"/> D	A propósito da linguagem natural, pode-se dizer que do ponto de vista prático, normalmente envolve a utilização de abreviações e teclas de funções da aplicação.
<input checked="" type="radio"/> E	Voltada para usuários mais experientes, a linguagem de comando tem como finalidade básica propiciar ao usuário o envio direto de instrução para a aplicação.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: E.



Quanto às estratégias e padrões a serem utilizados para a modelagem de IHC, assinale a alternativa correta:

<input type="radio"/> A	A Modelagem Conceitual determina como o sistema é estruturado e implantado, observando-se as tecnologias disponíveis.
<input type="radio"/> B	A Modelagem de Negócio determina como o sistema é estruturado e implantado, observando-se as tecnologias disponíveis.
<input type="radio"/> C	A Modelagem Conceitual estipula um modelo sintetizado dos processos de negócio, incluindo as competências demandadas por tais processos, situados em um determinado contexto e que devem ser sustentados por um sistema.
<input checked="" type="radio"/> D	A Modelagem de Negócio estipula um modelo sintetizado dos processos de negócio, incluindo as competências demandadas por tais processos, situados em um determinado contexto e que devem ser sustentados por um sistema.
<input type="radio"/> E	A Modelagem Conceitual é subdividida em dois modelos, sendo o primeiro de implementação e o segundo de Implantação.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: D.



Analise o texto abaixo:

Como em todas as áreas, também no nosso caso é preciso abranger estrutura/arquitetura. Nesse sentido, abordar _____ e _____ é preocupar-se sobre o que está por detrás das páginas web disponíveis para navegação.

Isso porque ambas são _____, de _____ e de programação respectivamente, que definem aspectos técnicos e comunicativos como, por exemplo, o posicionamento de links das páginas que compõem o site, acertos de cor e de tipografia.

Assinale a alternativa que completa correta e respectivamente os termos suprimidos:

<input type="radio"/> A	CSS – HTML – sistemas – navegação.
<input checked="" type="radio"/> B	HTML – CSS – linguagens – marcação.
<input type="radio"/> C	Sistemas de informação – organização – formas de navegação - usuário.
<input type="radio"/> D	Harmonização de cores – Tipografia – aplicadas à Internet – várias combinações.
<input type="radio"/> E	Organização – Rotulação – arquiteturas – navegação.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: B.



Sobre as diferenças entre Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV) avalie as seguintes afirmações:

I – A Realidade Aumentada implica na criação de uma nova ambientação para a imersão do usuário em um determinado contexto, a partir de dispositivos específicos como, por exemplo, óculos de RV.

II – A Realidade Virtual implica na criação de uma nova ambientação para a imersão do usuário em um determinado contexto, a partir de dispositivos específicos como, por exemplo, óculos de RV.

III – Especialmente vinculada especificamente aos smartphones, a Realidade Virtual se refere à incorporação de uma instância informacional estranha ao ambiente físico ao qual se aplica através de projeções de conteúdo complementares.

IV – Especialmente vinculada especificamente aos smartphones, a Realidade Aumentada se refere à incorporação de uma instância informacional estranha ao ambiente físico ao qual se aplica através de projeções de conteúdo complementares.

Assinale a alternativa correta:

<input type="radio"/> A	I e III estão corretas.
<input checked="" type="radio"/> B	II e IV estão corretas.
<input type="radio"/> C	I e II estão corretas.
<input type="radio"/> D	II e III estão corretas.
<input type="radio"/> E	III e IV estão corretas.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: B.



Assinale a alternativa que diz respeito ao conjunto de diretrizes criadas pela Google visando a padronização visual e de usabilidade voltada para o Android:

☒ A **Material Design.**

☐ B **Design Rationale.**

☐ C **Card sorting.**

☐ D **Heatmap.**

☐ E **Convergência.**

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: **A**.



Ao se fazer o estudo de modelos de organização abrangidos pela Arquitetura da Informação, além de realizar o levantamento de contexto, usuário e conteúdo, se faz necessário também realizar testes de usabilidade para validação de arquitetura proposta, tendo como objetivo verificar a correspondência entre uma organização já existente ou em desenvolvimento e o modelo mental de organização dos usuários. Os principais métodos dessa técnica são o aberto – quando principal pergunta é sobre como os usuários agrupam a informação – e fechado – quanto o foco de atenção diz se refere à relação entre conteúdos e as categorias já definidas.

Assinale a alternativa que nomeia corretamente a técnica acima descrita:

<input type="radio"/> A	Material Design.
<input type="radio"/> B	Design Rationale.
<input checked="" type="radio"/> C	Card sorting.
<input type="radio"/> D	Heatmap.
<input type="radio"/> E	Convergência.

✓ Você já respondeu e acertou esse exercício. A resposta correta é: **C**.