

# COMPILADO

## USABILIDADE INTERFACE HOMEM E MÁQUINA

[Versão PDF do Excel – by © Garay & Soares Ltda]

*Caso de não houver alguma questão informar aos envolvidos – podem haver novas!*

PERGUNTAS	RESPOSTAS
O projeto de interação trata da construção de um conhecimento lógico apresentado e comunicado de formas diversas tanto à equipe de desenvolvimento quanto ao usuário final. Soluções triviais popularizadas são mais fáceis de serem absorvidas e entendidas pelos usuários. O que talvez dê mais trabalho são modelos conceituais inovadores, que exigem mais esforço do usuário para aprender o processo de interação. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interação humano-computador, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) Atalhos comuns, como CTRL+Z ou CTRL+C, respectivamente utilizados para desfazer e copiar, são exemplos de um bom IHC. II. ( ) Reconhecimento de voz é caracterizado como um estilo de interface em sistemas interativos. III. ( ) IHC é baseado em fatores psicológicos dos seres humanos. IV. ( ) Uma longa linha de comando para conseguir uma função é um bom exemplo de IHC.	V, F, V, F.
Uma empresa utiliza as planilhas do Microsoft Excel para realizar o controle orçamentário. Por esta planilha, os usuários realizam cadastro, fazem cálculos e geram gráficos. No final do mês, o setor de contabilidade realiza o levantamento de todos os dados cadastrados na planilha e, em seguida, faz um relatório no Microsoft Word e envia para a diretoria. De acordo com seu conhecimento adquirido durante o estudo de IHC, em relação às perspectivas de interação entre usuário-sistema, a perspectiva dessa interação entre o usuário e o sistema de planilha pode ser definida como:	Correta: perspectiva de ferramenta.
Quando os usuários estão familiarizados com o sistema e sabem como ele se comporta, a navegação se torna mais fácil. Com efeito, o usuário espera ver o que lhe é familiar. É bom identificar o que os usuários estão acostumados e integrá-los à interface. Ao mesmo tempo, os usuários apreciam algo criativo, não uma experiência tão simples. Mas, embora seja criativo, deve-se ter em mente que não podemos perder o componente de familiaridade. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, é correto afirmar que a familiaridade está relacionada ao fator denominado:	facilidade de memorização.
Os seres humanos interagem com os computadores por meio de uma interface de usuário. Isso inclui software, como o que é exibido no monitor do computador, e hardware, como mouse, teclado e outros dispositivos periféricos. Como resultado, o estudo de IHC se concentra na satisfação do usuário. A atenção à interação homem-máquina é importante, porque uma interface ruim pode dificultar o acesso dos usuários até aos sistemas mais simples. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre interface humano-computador, analise as quatro perspectivas de interação entre usuário e sistema disponíveis a seguir e associe-as com seus respectivos exemplos de uso. 1) Perspectiva de sistema. 2) Parceiro de discurso. 3) Ferramenta. 4) Mídia. ( ) Nesta perspectiva, o usuário pode conversar com outra pessoa utilizando mídias como e-mail, fórum, chats e redes sociais. ( ) Um exemplo desta perspectiva são os chatbots. ( ) Nesta perspectiva, o desenvolvedor deixa o campo “CPF” bloqueado para digitar caracteres não numéricos. ( ) O Excel ou Word são exemplos para esta perspectiva. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	Correta: 4, 2, 1, 3.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Usabilidade é a interseção entre eficácia, eficiência e satisfação em um contexto de uso. Em outras palavras, trata-se de fazer as coisas e o quão satisfeito ficará o usuário ao tentar fazê-las. Se os usuários estão realizando suas tarefas, não estão demorando muito, não estão cometendo muitos erros e pensam muito no aplicativo depois de usá-lo, trata-se de um produto utilizável. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, analise as afirmativas a seguir. I. Se um sistema possui os recursos que você precisa, ele tem usabilidade. II. Entender o contexto no qual as pessoas usam o sistema é uma característica da usabilidade. III. Se um sistema possui recursos fáceis de aprender e memorizar, ele é útil. IV. Considerar as características humanas no desenvolvimento de uma interface é papel da IHC. Está correto apenas o que se afirma em	II e IV.
Leia o trecho a seguir: “Capacidade do produto de software de ser compreendido, aprendido, operado e atraente ao usuário, quando usado sob condições especificadas. [...] Como exemplos de ambientes a considerar pode-se incluir o ambiente onde usuários estão sendo preparados para uso do produto e o ambiente onde já se permite avaliação de resultados do uso do produto.” Fonte: ABNT. Engenharia de Software – Qualidade de produto. Parte I: Modelo de qualidade. P.9. Disponível em: < <a href="https://jkolb.com.br/wp-content/uploads/2014/02/NBR-ISO_IEC-9126-1.pdf">https://jkolb.com.br/wp-content/uploads/2014/02/NBR-ISO_IEC-9126-1.pdf</a> >. Acesso em: 18 fev. /2020. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, é correto afirmar que a definição da norma ISO/IEC 9126 descrita no trecho acima se refere à:	Correta: usabilidade.
Leia o excerto a seguir: “Com o objetivo de definir o conceito abstrato de ‘usabilidade’ em termos de seus componentes mais precisos e mensuráveis, nós podemos chegar a uma disciplina de engenharia, em que a usabilidade não é simplesmente discutida, mas é sistematicamente aproximada, aperfeiçoada e avaliada (possivelmente mensurada).” Fonte: NIELSEN, J. Usability Engineering. São Francisco: Morgan Kaufmann, 1993. p. 362. (Tradução do autor). A partir da leitura do fragmento acima e considerando os conteúdos estudados sobre interação humano-computador, analise as afirmativas a seguir sobre cinco fatores de usabilidade de Nielsen. I. No contexto de facilidade de aprendizado, o usuário deve ser capaz de realizar tarefas básicas facilmente logo no primeiro uso. II. No contexto de eficácia, após aprender, o usuário deve ser capaz de realizar a tarefa rapidamente, sem maiores dificuldades. III. No contexto de facilidade de memorização, o sistema deve armazenar as informações do usuário no chamado “auto completar”. IV. No contexto de satisfação, a interação com o sistema interativo deve ser prazerosa, de modo que o usuário fique satisfeito com o seu uso. Está correto apenas o que se afirma em:	Correta: I e IV.
A usabilidade é um dos fatores principais para manter seus usuários envolvidos e satisfeitos com seu site ou aplicativo. É crucial que você realize continuamente os testes de usabilidade e os perceba como parte essencial do seu processo de desenvolvimento se quiser evitar o abandono e a insatisfação. De acordo com essas informações e o conhecimento adquirido sobre interface humano-computador, pode-se afirmar que os termos relacionados à usabilidade são:	eficácia, eficiência e satisfação.
Os componentes de uma interface e as informações devem ser dispostos de maneira intuitiva e consistente para que uma interface seja fácil de usar e navegar. Não é bom alterar drasticamente o layout e não dar um retorno ao usuário sobre o que foi atualizado e o motivo. O processo de design deve se basear na lógica da usabilidade - os recursos mais usados devem ser os mais destacados na interface do usuário. Considerando essa informação e conteúdo estudado sobre o princípio do comentário ou feedback, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O princípio do comentário ou feedback permite compreender se a ação executada foi concluída. Por exemplo, ao efetuar login, o usuário é informado se foi realizado com	As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
sucesso ou usuário/senha incorretos. Porque: II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração. A seguir, assinale a alternativa correta:	
Na interação homem computador, os processos que caracterizam diálogos são formados por ações empregadas por uma entidade comunicativa na qualidade de usuário ou computador. O objetivo é provocar uma troca de informações: respostas às reações geradas por estímulo. A isso atribui-se o nome de interação. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre as perspectivas de interação entre usuário e sistema, assinale a alternativa que apresenta, corretamente, um exemplo para a perspectiva de Parceiro de Discurso:	Compra de passagem aérea com atendente virtual em um chatbot.
Atualmente, os estudos de interação homem-computador estão ganhando importância em termos de crescimento na população de usuários de computador, proliferação em aplicações tecnológicas críticas e entendimento academicamente do comportamento humano e do processo mental. Muitos estudos são realizados no processo de desenvolver sistemas interativos que atendam às necessidades dos usuários. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano computador, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O desenvolvimento de sistemas interativos, segundo os conceitos de IHC, segue uma abordagem de fora para dentro. Porque: II. Nessa abordagem, a interface construída será adequada ao contexto no qual o sistema interativo está inserido. A seguir, assinale a alternativa correta:	As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
Os seres humanos interagem com os computadores por meio de uma interface de usuário. Isso inclui software, como o que é exibido no monitor do computador, e hardware, como mouse, teclado e outros dispositivos periféricos. Como resultado, o estudo de IHC se concentra na satisfação do usuário. A atenção à interação homem-máquina é importante, porque uma interface ruim pode dificultar o acesso dos usuários até aos sistemas mais simples. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre interface humano-computador, analise as quatro perspectivas de interação entre usuário e sistema disponíveis a seguir e associe-as com seus respectivos exemplos de uso. 1) Perspectiva de sistema. 2) Parceiro de discurso. 3) Ferramenta. 4) Mídia. ( ) Nesta perspectiva, o usuário pode conversar com outra pessoa utilizando mídias como e-mail, fórum, chats e redes sociais. ( ) Um exemplo desta perspectiva são os chatbots. ( ) Nesta perspectiva, o desenvolvedor deixa o campo “CPF” bloqueado para digitar caracteres não numéricos. ( ) O Excel ou Word são exemplos para esta perspectiva. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	4, 2, 1, 3.
Leia o trecho a seguir: “Capacidade do produto de software de ser compreendido, aprendido, operado e atraente ao usuário, quando usado sob condições especificadas. [...] Como exemplos de ambientes a considerar pode-se incluir o ambiente onde usuários estão sendo preparados para uso do produto e o ambiente onde já se permite avaliação de resultados do uso do produto.” Fonte: ABNT. Engenharia de Software – Qualidade de produto. Parte I: Modelo de qualidade. P.9. Disponível em: < <a href="https://jkolb.com.br/wp-content/uploads/2014/02/NBR-ISO_IEC-9126-1.pdf">https://jkolb.com.br/wp-content/uploads/2014/02/NBR-ISO_IEC-9126-1.pdf</a> >. Acesso em: 18 fev. /2020. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, é correto afirmar que a definição da norma ISO/IEC 9126 descrita no trecho acima se refere à:	usabilidade.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Leia o excerto a seguir: “Com o objetivo de definir o conceito abstrato de ‘usabilidade’ em termos de seus componentes mais precisos e mensuráveis, nós podemos chegar a uma disciplina de engenharia, em que a usabilidade não é simplesmente discutida, mas é sistematicamente aproximada, aperfeiçoada e avaliada (possivelmente mensurada).” Fonte: NIELSEN, J. Usability Engineering. São Francisco: Morgan Kaufmann, 1993. p. 362. (Tradução do autor). A partir da leitura do fragmento acima e considerando os conteúdos estudados sobre interação humano-computador, analise as afirmativas a seguir sobre cinco fatores de usabilidade de Nielsen. I. No contexto de facilidade de aprendizado, o usuário deve ser capaz de realizar tarefas básicas facilmente logo no primeiro uso. II. No contexto de eficácia, após aprender, o usuário deve ser capaz de realizar a tarefa rapidamente, sem maiores dificuldades. III. No contexto de facilidade de memorização, o sistema deve armazenar as informações do usuário no chamado “auto completar”. IV. No contexto de satisfação, a interação com o sistema interativo deve ser prazerosa, de modo que o usuário fique satisfeito com o seu uso. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>I e IV.</p>
<p>O design de interação é um processo no qual os designers se concentram na criação de interfaces que propiciem usabilidade para o usuário, com consistência de interface e de comportamento. Desse modo, o usuário se concentrará em suas atividades, não se distraindo com mudanças ou características surpreendentes do sistema. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, analise as alternativas a seguir e marque aquela que apresente um exemplo do princípio de consistência de um design de interação.</p>	<p>Correta: O botão excluir aparece na cor vermelha em um site.</p>
<p>Interação Humano-Computador (IHC) é uma prática multidisciplinar que se concentra tanto na interação entre o usuário e o computador quanto no design da interface do computador. Originalmente, a HCI se concentrava, principalmente, em computadores, mas, em seguida, expandiu-se para incluir quase todas as variações do design de tecnologia da informação, como smartphones, tablets, televisores, entre outros recursos de TICs. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre os conceitos de interface e interação, analise as afirmativas a seguir. I. Pela interface de um sistema interativo, o usuário interage com o computador com o objetivo de realizar suas ações. II. A identificação de interfaces ajuda a entender as dependências que seu sistema possui com outros sistemas. III. A preocupação com segurança e risco deve ser voltada para o servidor da aplicação, desconsiderando a interface. IV. A interface de um sistema interativo se concentra na estética e está preocupada com as preferências do usuário. Está correto apenas o que se afirma em :</p>	<p>I e II.</p>
<p>Considere uma página da web a qual possui interações ocultas, em que, por exemplo, o usuário, para salvar um formulário, deve dar dois cliques na caixa “nome do usuário”, ou, para fazer login, precisa pressionar os atalhos CTRL+ALT+L. Além disso, ele descobre essas duas ações “acidentalmente”. Considerando essas informações e o conteúdo estudados, é correto afirmar que esse é um tipo de design que fere o princípio de:</p>	<p>perceptibilidade.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Por trás de todo o tema do HCI está a crença de que as pessoas que usam um sistema de computador devem vir primeiro. Suas necessidades, capacidades e preferências para realizar várias tarefas devem direcionar os desenvolvedores na maneira como projetam sistemas. As pessoas não devem ter que mudar a maneira como usam um sistema para se ajustarem a ele. Em vez disso, o sistema deve ser projetado para atender aos seus requisitos. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) São exemplos de contexto que influenciam a utilização dos sistemas interativos: sociedade e modo de se comunicar. II. ( ) A interação com o usuário é um dos quesitos de maior importância no desenvolvimento da interface de um sistema interativo. III. ( ) Uma pessoa com falta de digitais nos dedos precisa de outros modos de autenticação em sistemas interativos. Isso é um exemplo de contexto do usuário. IV. ( ) A urna eletrônica é um ótimo exemplo de preocupação com as características humanas do usuário, possuindo, por exemplo, relevo nas teclas. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>V, F, F, V.</p>
<p>A interação é um processo que ocorre durante a utilização de um sistema interativo. Como exemplo, considere um usuário que está preenchendo um formulário na internet. Por outro lado, a interface é a porção do sistema com o qual o usuário possui algum contato físico. Por exemplo, para o usuário preencher o formulário, ele precisa digitar no teclado, que é a interface. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interação e interface, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Ao projetar a interface do usuário, é importante ter em mente as interações que ocorrem entre a cognição humana e a tela para a qual você está projetando. Porque: II. Facilitar as coisas para seus usuários significa forçá-los a aprender novas representações ou conjuntos de ferramentas para cada tarefa. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>
<p>Uma empresa utiliza as planilhas do Microsoft Excel para realizar o controle orçamentário. Por esta planilha, os usuários realizam cadastro, fazem cálculos e geram gráficos. No final do mês, o setor de contabilidade realiza o levantamento de todos os dados cadastrados na planilha e, em seguida, faz um relatório no Microsoft Word e envia para a diretoria. De acordo com seu conhecimento adquirido durante o estudo de IHC, em relação às perspectivas de interação entre usuário-sistema, a perspectiva dessa interação entre o usuário e o sistema de planilha pode ser definida como:</p>	<p>perspectiva de ferramenta.</p>
<p>Interação Humano-Computador (IHC) é um campo de estudo interdisciplinar interessado em design, avaliação e implementação de tecnologia interativa. A interação humano-computador está associada aos campos de estudo, como comportamento humano, psicologia, ciência cognitiva, entre outros. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre interface humano-computador, pode-se afirmar que, segundo Hewett, um dos 5 objetos de IHC é:</p>	<p>o uso de sistemas interativos situado em contexto.</p>
<p>O design de interação é um processo no qual os designers se concentram na criação de interfaces que propiciem usabilidade para o usuário, com consistência de interface e de comportamento. Desse modo, o usuário se concentrará em suas atividades, não se distraindo com mudanças ou características surpreendentes do sistema. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, analise as alternativas a seguir e marque aquela que apresente um exemplo do princípio de consistência de um design de interação.</p>	<p>O botão excluir aparece na cor vermelha em um site.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Uma boa interface do usuário fornece uma compreensão clara do que está acontecendo nos bastidores ou a visibilidade do funcionamento do sistema. Todo o objetivo do design da interface do usuário é permitir que o usuário interaja com seu sistema. Obviamente, se a interface for muito complexa para navegar, isso pode incomodar o usuário e fazer com que ele saia da página rapidamente. A partir da leitura do fragmento acima e considerando os conteúdos estudados sobre interface humano-computador, analise as afirmativas a seguir sobre boas práticas a serem tomadas ao desenvolver uma página web.I. Todos os textos da página devem estar em uma cor que permita imprimir-lo, preferencialmente, em preto e com fundo branco.II. Deve-se usar negrito em parágrafos mais extensos, facilitando a leitura dos usuários, o que contribui para a integração de pessoas com dificuldade de leitura. III. É preciso permitir o uso de atalhos no teclado, por exemplo, usar a tecla TAB para deslocar de um componente para outro em um formulário. IV. Deve-se colocar o menu de navegação em local de fácil acesso, sempre à direita, de modo que o usuário possa localizá-lo com facilidade. Está correto apenas o que se afirma em:	I e III.
Análise o caso a seguir:O supermercado SuperX possui um sistema legado que está em execução há 15 anos desde sua abertura, sempre desempenhando as mesmas funcionalidades: controle de vendas, controle de estoque, contas a pagar e a receber. O senhor João trabalhou com esse sistema do primeiro ao nono ano do mercado. No final do nono ano, ele foi afastado do emprego.Hoje, no 15º ano do supermercado, o senhor João foi recontratado para desempenhar a mesma função, operador de caixa, utilizando o mesmo sistema. O supermercado acredita que não precisará adaptar João para utilizar o sistema.De acordo com essas informações e o conhecimento adquirido sobre interface humano-computador, é correto afirmar que o critério de usabilidade que garantirá que o senhor João não precisará de um treinamento profundo em relação ao sistema para utilizá-lo é:	a memorização.
O projeto de interação trata da construção de um conhecimento lógico apresentado e comunicado de formas diversas tanto à equipe de desenvolvimento quanto ao usuário final. Soluções triviais popularizadas são mais fáceis de serem absorvidas e entendidas pelos usuários.O que talvez dê mais trabalho são modelos conceituais inovadores, que exigem mais esforço do usuário para aprender o processo de interação.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interação humano-computador, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s).I. ( ) Atalhos comuns, como CTRL+Z ou CTRL+C, respectivamente utilizados para desfazer e copiar, são exemplos de um bom IHC. II. ( ) Reconhecimento de voz é caracterizado como um estilo de interface em sistemas interativos. III. ( ) IHC é baseado em fatores psicológicos dos seres humanos. IV. ( ) Uma longa linha de comando para conseguir uma função é um bom exemplo de IHC. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	Correta: V, F, V, F.
A capacidade de qualquer site ou aplicativo da Web de atrair e envolver os usuários depende, em última análise, de quão bem a interface do usuário foi projetada.Até o melhor serviço ou produto desenvolvido será uma falha se o usuário achar que esse é muito complicado para navegar, ou se achar que é monótono ou pouco atraente.Assim, considerando essas informações e os conteúdos estudados, analise a alternativa que possui a definição correta quanto à usabilidade:	Correta: A facilidade de aprendizagem está relacionada ao fato do usuário se familiarizar logo no primeiro contato com a interface.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Quando os usuários estão familiarizados com o sistema e sabem como ele se comporta, a navegação se torna mais fácil. Com efeito, o usuário espera ver o que lhe é familiar. É bom identificar o que os usuários estão acostumados e integrá-los à interface. Ao mesmo tempo, os usuários apreciam algo criativo, não uma experiência tão simples. Mas, embora seja criativo, deve-se ter em mente que não podemos perder o componente de familiaridade. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, é correto afirmar que a familiaridade está relacionada ao fator denominado:	Correta: facilidade de memorização.
A usabilidade é um dos fatores principais para manter seus usuários envolvidos e satisfeitos com seu site ou aplicativo. É crucial que você realize continuamente os testes de usabilidade e os perceba como parte essencial do seu processo de desenvolvimento se quiser evitar o abandono e a insatisfação. De acordo com essas informações e o conhecimento adquirido sobre interface humano-computador, pode-se afirmar que os termos relacionados à usabilidade são:	Correta: eficácia, eficiência e satisfação.
Análise o caso a seguir: O supermercado SuperX possui um sistema legado que está em execução há 15 anos desde sua abertura, sempre desempenhando as mesmas funcionalidades: controle de vendas, controle de estoque, contas a pagar e a receber. O senhor João trabalhou com esse sistema do primeiro ao nono ano do mercado. No final do nono ano, ele foi afastado do emprego. Hoje, no 15º ano do supermercado, o senhor João foi recontratado para desempenhar a mesma função, operador de caixa, utilizando o mesmo sistema. O supermercado acredita que não precisará adaptar João para utilizar o sistema. De acordo com essas informações e o conhecimento adquirido sobre interface humano-computador, é correto afirmar que o critério de usabilidade que garantirá que o senhor João não precisará de um treinamento profundo em relação ao sistema para utilizá-lo é:	Correta: a memorização.
Os componentes de uma interface e as informações devem ser dispostos de maneira intuitiva e consistente para que uma interface seja fácil de usar e navegar. Não é bom alterar drasticamente o layout e não dar um retorno ao usuário sobre o que foi atualizado e o motivo. O processo de design deve se basear na lógica da usabilidade - os recursos mais usados devem ser os mais destacados na interface do usuário. Considerando essa informação e conteúdo estudado sobre o princípio do comentário ou feedback, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O princípio do comentário ou feedback permite compreender se a ação executada foi concluída. Por exemplo, ao efetuar login, o usuário é informado se foi realizado com sucesso ou usuário/senha incorretos. Porque: II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração. A seguir, assinale a alternativa correta:	Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
Atualmente, os estudos de interação homem-computador estão ganhando importância em termos de crescimento na população de usuários de computador, proliferação em aplicações tecnológicas críticas e entendimento academicamente do comportamento humano e do processo mental. Muitos estudos são realizados no processo de desenvolver sistemas interativos que atendam às necessidades dos usuários. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O desenvolvimento de sistemas interativos, segundo os conceitos de IHC, segue uma abordagem de fora para dentro. Porque: II. Nessa abordagem, a interface construída será adequada ao contexto no qual o sistema interativo está inserido. A seguir, assinale a alternativa correta:	Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Interação Humano-Computador (IHC) é uma prática multidisciplinar que se concentra tanto na interação entre o usuário e o computador quanto no design da interface do computador. Originalmente, a HCI se concentrava, principalmente, em computadores, mas, em seguida, expandiu-se para incluir quase todas as variações do design de tecnologia da informação, como smartphones, tablets, televisores, entre outros recursos de TICs. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre os conceitos de interface e interação, analise as afirmativas a seguir. I. Pela interface de um sistema interativo, o usuário interage com o computador com o objetivo de realizar suas ações. II. A identificação de interfaces ajuda a entender as dependências que seu sistema possui com outros sistemas. III. A preocupação com segurança e risco deve ser voltada para o servidor da aplicação, desconsiderando a interface. IV. A interface de um sistema interativo se concentra na estética e está preocupada com as preferências do usuário. Está correto apenas o que se afirma em :</p>	<p>Correta: I e II.</p>
<p>A capacidade de qualquer site ou aplicativo da Web de atrair e envolver os usuários depende, em última análise, de quão bem a interface do usuário foi projetada. Até o melhor serviço ou produto desenvolvido será uma falha se o usuário achar que esse é muito complicado para navegar, ou se achar que é monótono ou pouco atraente. Assim, considerando essas informações e os conteúdos estudados, analise a alternativa que possui a definição correta quanto à usabilidade:</p>	<p>A facilidade de aprendizagem está relacionada ao fato do usuário se familiarizar logo no primeiro contato com a interface.</p>
<p>Usabilidade é a interseção entre eficácia, eficiência e satisfação em um contexto de uso. Em outras palavras, trata-se de fazer as coisas e o quão satisfeito ficará o usuário ao tentar fazê-las. Se os usuários estão realizando suas tarefas, não estão demorando muito, não estão cometendo muitos erros e pensam muito no aplicativo depois de usá-lo, trata-se de um produto utilizável. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, analise as afirmativas a seguir. I. Se um sistema possui os recursos que você precisa, ele tem usabilidade. II. Entender o contexto no qual as pessoas usam o sistema é uma característica da usabilidade. III. Se um sistema possui recursos fáceis de aprender e memorizar, ele é útil. IV. Considerar as características humanas no desenvolvimento de uma interface é papel da IHC. Está correto apenas o que se afirma em</p>	<p>Correta: II e IV.</p>
<p>Na interação homem computador, os processos que caracterizam diálogos são formados por ações empregadas por uma entidade comunicativa na qualidade de usuário ou computador. O objetivo é provocar uma troca de informações: respostas às reações geradas por estímulo. A isso atribui-se o nome de interação. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre as perspectivas de interação entre usuário e sistema, assinale a alternativa que apresenta, corretamente, um exemplo para a perspectiva de Parceiro de Discurso:</p>	<p>Correta: Compra de passagem aérea com atendente virtual em um chatbot.</p>
<p>Por trás de todo o tema do HCI está a crença de que as pessoas que usam um sistema de computador devem vir primeiro. Suas necessidades, capacidades e preferências para realizar várias tarefas devem direcionar os desenvolvedores na maneira como projetam sistemas. As pessoas não devem ter que mudar a maneira como usam um sistema para se ajustarem a ele. Em vez disso, o sistema deve ser projetado para atender aos seus requisitos. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre interface humano-computador, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) São exemplos de contexto que influenciam a utilização dos sistemas interativos: sociedade e modo de se comunicar. II. ( ) A interação com o usuário é um dos quesitos de maior importância no desenvolvimento da interface de um sistema interativo. III. ( ) Uma pessoa com falta de digitais nos dedos precisa de outros modos de autenticação em sistemas interativos.</p>	<p>Correta: V, F, F, V.</p>



PERGUNTAS	RESPOSTAS
Interação Humano-Computador (IHC) é um campo de estudo interdisciplinar interessado em design, avaliação e implementação de tecnologia interativa. A interação humano-computador está associada aos campos de estudo, como comportamento humano, psicologia, ciência cognitiva, entre outros. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre interface humano-computador, pode-se afirmar que, segundo Hewett, um dos 5 objetos de IHC é:	Correta: o uso de sistemas interativos situado em contexto.
Como designer de UX, você deve considerar o porquê, o que e como usar o produto. O “porquê” envolve as motivações dos usuários para adotar um produto, estejam elas relacionadas a uma tarefa que desejam executar com ele ou a valores e visualizações que os usuários associam à propriedade e ao uso do produto. “O que” aborda o que as pessoas podem fazer com um produto – sua funcionalidade. Finalmente, o “como” se relaciona ao design da funcionalidade de uma maneira acessível e esteticamente agradável. Considerando a informação apresentada e o conteúdo estudado sobre áreas da UX, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Os designers centrados no usuário compreendem profundamente as pessoas que estão tentando servir. Porque: II. A interface centrada no usuário só ocorrerá entre o homem e o computador, necessariamente, se existir interação.	Correta: A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
Leia a citação a seguir: “Recomenda-se o uso de metáforas de forma cuidadosa, para permitir que os usuários identifiquem rapidamente sutilezas do modelo conceitual subjacente ao sistema. Boas metáforas são como histórias, criando imagens na mente. Elas devem evocar algo familiar, mas geralmente trazem também algo novo. Por exemplo, uma pasta num gerenciador de arquivos não tem a mesma limitação de número de itens de conteúdo que uma pasta física.” Fonte: BARBOSA, S.; SILVA, B. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 266. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre tipos de metáforas, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. As metáforas da ciência da computação trocam semelhanças emergentes entre o domínios computacional e o mundo real. Porque: II. As metáforas criam familiaridades, permitindo que os usuários não se sintam confusos ou frustrados. A seguir, assinale a alternativa correta:	As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
Leia a citação a seguir: “Importante para aplicações em que o desempenho é crítico, a lei de Fitts ajuda os designers a decidirem sobre o tamanho e a localização de elementos de interface com os quais o usuário precisa interagir. Essa lei pode ser considerada em diversas situações de design.” Fonte: BARBOSA, S.; SILVA, B. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 46. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre a lei de Fitt, pode-se afirmar que:	Correta: os alvos de toque devem ser colocados nas áreas de uma interface que permita que sejam adquiridos com facilidade.
Leia a citação a seguir: “Marc Weiser, considerado o pai da computação ubíqua, vislumbrou há uma década que, no futuro, computadores habitariam os mais triviais objetos: etiquetas de roupas, xícaras de café, interruptores de luz, canetas etc., de forma invisível para o usuário. Neste mundo de Weiser, devemos aprender a conviver com computadores, e não apenas interagir com eles.” Fonte: ARAUJO, R. Computação ubíqua: princípios, tecnologias e desafios. Disponível em: < <a href="https://bit.ly/2PGi7vE">https://bit.ly/2PGi7vE</a> > Acesso em: 20 fev. 2020. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre computação ubíqua, pode-se afirmar que:	na computação ubíqua o padrão de interação humana seria multimodal para o suporte à interação.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Considere uma página a qual possui interações ocultas, onde, por exemplo, o usuário deve dar dois cliques na caixa “nome do usuário” para salvar um formulário ou pressionar o atalho CTRL+ALT+L para fazer login. Além disso, ele descobre estas duas ações “acidentalmente”. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre engenharia de usabilidade, pode-se afirmar que o tipo de design citado fere o princípio da:</p>	<p>perceptibilidade.</p>
<p>O sistema de arquivamento por computador é um exemplo de metáfora baseada no arquivamento tradicional de papel. Portanto, temos um sistema de arquivamento com pastas virtuais que podem ser rotuladas e coloridas, além de receber determinados atributos que os distinguem dos envelopes de papel e armários de metal do mundo real. Às vezes, uma coleção desses arquivos é descrita como um banco de recursos ou um banco de dados. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre os quadrantes, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) No quadrante I, o nome de um item pode ser entendido diretamente como uma metáfora, estando relacionada à realidade, e a imagem representa diretamente a metáfora. Como exemplo, temos o item “recortar”, e a imagem de seu ícone é uma tesoura. II. ( ) No quadrante II, o nome de um item é relacionado à realidade, e a imagem é relacionada ao nome. No entanto, a imagem não se relaciona com o conceito original que deveria representar. Como exemplo, temos o item “opção”, e a imagem é um botão de rádio de opções (radio button). III. ( ) No quadrante III, o nome de um item é muito vagamente relacionado à realidade, e a imagem usada para representá-lo é muito vagamente relacionada ao nome. Como exemplo, temos o item “buscar”, e a imagem de seu ícone é uma lupa. IV. ( ) O nome de um item não tem praticamente nenhuma relação com o que ele representa, e a imagem está representando um nome. Como exemplo, temos “internet”, e sua imagem é um globo terrestre. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>Correta: V, F, F, V.</p>
<p>Leia o seguinte trecho: “No princípio dos sistemas digitais, a interação entre homem e máquina era vista como uma sequência de ação e reação, como na interação entre corpos físicos. Com o início das pesquisas de base cognitiva, passou-se a enfatizar a interação como a comunicação com máquinas, em vez de a operação de máquinas.” Fonte: BARBOSA, S.; SILVA, B. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 20. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre o tópico, é correto afirmar que o termo “affordance” pode ser definido como:</p>	<p>conjunto de operações que um usuário pode realizar em um sistema.</p>
<p>O projeto de interação trata da construção de um conhecimento lógico apresentado e comunicado de formas diversas tanto à equipe de desenvolvimento quanto ao usuário final. Soluções triviais popularizadas são mais fáceis de serem absorvidas e entendidas pelos usuários. O que talvez dê mais trabalho são modelos conceituais inovadores que exigem mais esforço do usuário para aprender o processo de interação. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o ciclo de vida da engenharia de usabilidade, pode-se afirmar que os pontos que devem ser considerados na fase 1 de análise de requisitos são:</p>	<p>Correta: análise de texto contextual e perfil do usuário.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
O efeito da usabilidade estética tem seus limites. Uma interface de usuário atraente pode tornar os usuários mais tolerantes a problemas menores de usabilidade, mas não a problemas maiores. Forma e função devem sempre trabalhar em conjunto para oferecer uma excelente experiência ao usuário.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o ciclo de vida da engenharia de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.I. O ciclo de vida da engenharia de usabilidade é dividido em 3 fases e tem como objetivo construir um plano de teste de usabilidade.Porque:II. Na fase 1, você cria uma abordagem estruturada e descendente para projetar o produto, seja uma interface de sistema ou documentação.A seguir, assinale a alternativa correta:	A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
Quando os usuários estão familiarizados com o sistema e sabem como ele se comporta, a navegação se torna mais fácil. Com efeito, o usuário espera ver o que lhe é familiar. É bom identificar o que os usuários estão acostumados e integrá-los à interface. Ao mesmo tempo, os usuários apreciam algo criativo, não uma experiência tão simples.Mas, embora seja criativo, deve-se ter em mente que não podemos perder o componente de familiaridade.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o tópico, pode-se afirmar que a heurística de correspondência entre o sistema e o mundo real está relacionada à:	familiaridade.
O método de avaliação heurística enfatiza a análise de um conjunto de heurísticas, enquanto o método de avaliação de comunicabilidade investiga problemas na recepção da meta mensagem associados a etiquetas de rupturas de comunicação.Em geral, o avaliador se concentra inicialmente na interpretação dos dados coletados de cada participante individualmente, buscando respostas às questões específicas definidas no planejamento da avaliação.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre heurísticas de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.I. Pela heurística da visibilidade do status, o sistema sempre deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo.Porque:II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração.A seguir, assinale a alternativa correta:	As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
Um bom designer deve considerar que o seu sistema interativo não é o primeiro que o usuário utilizará, entretanto, deve torná-lo familiar. Os usuários passam a maior parte do tempo em outros sites.Isso significa que os usuários preferem que seu site funcione da mesma maneira que todos os outros sites que eles já conhecem.De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre a Lei de Jakob, pode-se afirmar que em sua definição é previsto que:	os usuários transferem as expectativas que eles criaram em torno de um produto familiar para outro que pareça semelhante.
A mala Rollaboard, a famosa “mala de rodinha”, foi inventada há pouco mais de 30 anos por um piloto americano altamente engenhoso chamado Robert Plath.Ela foi projetada para apenas um pequeno público – tripulação de cabine de avião – e foi inspirada pela própria experiência de Plath de passar muito tempo movendo-se em aviões e terminais de aeroportos.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o paradoxo da especificidade, pode-se afirmar que:	quanto mais específico você for sobre as metas, comportamentos e contexto do seu público-alvo, melhor será o seu produto.
Projetar para os usuários também significa que você precisa trabalhar com um escopo maior em relação à acessibilidade e acomodar as limitações físicas de muitos deles, como a leitura de texto pequeno ou dificuldades de mobilidade.As tarefas típicas de um designer de UX variam, mas geralmente incluem pesquisa de usuários, criação de personas, design de wireframes e protótipos interativos, além de testes de design.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, pode-se afirmar que:	a facilidade de aprendizagem está relacionada ao fato de o usuário se familiarizar no primeiro contato com a interface.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Na última década, “experiência do usuário” (UX) tornou-se um termo-chave no campo da interação homem-computador (IHC) e no design de sistemas de interação. À medida que a tecnologia amadureceu, os produtos interativos tornaram-se não apenas mais úteis e utilizáveis, mas também fascinantes e desejáveis. Considerando as informações apresentadas e o conteúdo estudado sobre User Experience, analise as quatro áreas ou disciplinas de UX a seguir e associe-as com suas respectivas definições. 1) Estratégia de Experiência. 2) Design de Interação. 3) Pesquisa de Usuário. 4) Arquitetura da Informação. ( ) O UX designer organiza as informações e o conteúdo da página ou do sistema, de modo que elas fiquem acessíveis e agradáveis para o usuário. ( ) O UX designer se preocupa com componentes como botões, animações, links e transições de páginas em busca de criar uma interface intuitiva. ( ) O UX designer se preocupa com o valor do serviço, de modo que o sistema desenvolvido esteja apto a resolver as necessidades do cliente. ( ) O UX designer realiza teste de usabilidade para entender e atender às necessidades do usuário. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>4, 2, 1, 3.</p>
<p>Leia a seguinte definição de Engenharia de Usabilidade: “O ciclo de vida da engenharia de usabilidade é ‘um conjunto de atividades que devem ocorrer durante todo o ciclo de vida do produto’, ressaltando que muitas delas ocorrem nos estágios iniciais do projeto, antes que a interface com usuário em si seja projetada.” Fonte: BARBOSA, S.; SILVA, B. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 104. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o ciclo de vida da engenharia da usabilidade, pode-se afirmar que suas atividades consistem em:</p>	<p>conhecer seu usuário e definir as metas de usabilidade.</p>
<p>Leia a citação a seguir: “Marc Weiser, considerado o pai da computação ubíqua, vislumbrou há uma década que, no futuro, computadores habitariam os mais triviais objetos: etiquetas de roupas, xícaras de café, interruptores de luz, canetas etc., de forma invisível para o usuário. Neste mundo de Weiser, devemos aprender a conviver com computadores, e não apenas interagir com eles.” Fonte: ARAUJO, R. Computação ubíqua: princípios, tecnologias e desafios. Disponível em: &lt;<a href="https://bit.ly/2PGi7vE">https://bit.ly/2PGi7vE</a>&gt; Acesso em: 20 fev. 2020. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre computação ubíqua, pode-se afirmar que:</p>	<p>Correta: na computação ubíqua o padrão de interação humana seria multimodal para o suporte à interação.</p>
<p>O design é uma disciplina ampla com muitas áreas diferentes. Existem muitos tipos de designers, cada um com sua área de especialização: design gráfico, design de movimento e design de interação, para citar alguns. Mas não importa o que você faça no campo do design, há um conjunto de regras que todo designer deve conhecer: as regras fundamentais da Interação Humano-Computador (HCI). Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o tópico, analise as afirmativas relativas à Lei de Hick a seguir: I. Simplificar as opções para o usuário, dividindo tarefas complexas em etapas menores. II. Usar negrito em parágrafos mais extensos, facilitando a leitura dos usuários. III. O tempo necessário para tomar uma decisão aumenta com o número e a complexidade das escolhas. IV. De acordo com a Lei de Hick, os alvos de toque em um sistema interativo devem ter amplo espaçamento entre si. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>I e III.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Analisar o excerto a seguir: “Os usuários geralmente escolhem as funções do sistema por engano e precisam de uma ‘saída de emergência’ claramente marcada para deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo prolongado. Suporte para desfazer e refazer.” Fonte: Nielsen Norman Group. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Disponível em: &lt;<a href="https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/">https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/</a>&gt;. Acesso em: 20 fev. 2020. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o tópico, analise as afirmativas a seguir: I. A definição apresentada é da heurística de consistência e padrões, a qual indica que todo sistema deve possibilitar que o usuário cancele uma ação. II. A definição apresentada é a definição exata da heurística de controle e liberdade do usuário, a qual prevê o sistema com suporte para desfazer e refazer a ação. III. A heurística citada trata-se de prevenção de erros, a qual apresenta aos usuários uma opção de confirmação antes de efetuar uma ação. IV. O Gmail possui um recurso que permite ao usuário cancelar o envio de um e-mail já enviado, este recurso é um exemplo para esta heurística. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>II e IV.</p>
<p>O sistema de arquivamento por computador é um exemplo de metáfora baseada no arquivamento tradicional de papel. Portanto, temos um sistema de arquivamento com pastas virtuais que podem ser rotuladas e coloridas, além de receber determinados atributos que os distinguem dos envelopes de papel e armários de metal do mundo real. Às vezes, uma coleção desses arquivos é descrita como um banco de recursos ou um banco de dados. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre os quadrantes, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) No quadrante I, o nome de um item pode ser entendido diretamente como uma metáfora, estando relacionada à realidade, e a imagem representa diretamente a metáfora. Como exemplo, temos o item “recortar”, e a imagem de seu ícone é uma tesoura. II. ( ) No quadrante II, o nome de um item é relacionado à realidade, e a imagem é relacionada ao nome. No entanto, a imagem não se relaciona com o conceito original que deveria representar. Como exemplo, temos o item “opção”, e a imagem é um botão de rádio de opções (radio button). III. ( ) No quadrante III, o nome de um item é muito vagamente relacionado à realidade, e a imagem usada para representá-lo é muito vagamente relacionada ao nome. Como exemplo, temos o item “buscar”, e a imagem de seu ícone é uma lupa. IV. ( ) O nome de um item não tem praticamente nenhuma relação com o que ele representa, e a imagem está representando um nome. Como exemplo, temos “internet”, e sua imagem é um globo terrestre. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>V, F, F, V.</p>
<p>O efeito da usabilidade estética tem seus limites. Uma interface de usuário atraente pode tornar os usuários mais tolerantes a problemas menores de usabilidade, mas não a problemas maiores. Forma e função devem sempre trabalhar em conjunto para oferecer uma excelente experiência ao usuário. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o ciclo de vida da engenharia de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O ciclo de vida da engenharia de usabilidade é dividido em 3 fases e tem como objetivo construir um plano de teste de usabilidade. Porque: II. Na fase 1, você cria uma abordagem estruturada e descendente para projetar o produto, seja uma interface de sistema ou documentação. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>Correta: A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
O projeto de interação trata da construção de um conhecimento lógico apresentado e comunicado de formas diversas tanto à equipe de desenvolvimento quanto ao usuário final. Soluções triviais popularizadas são mais fáceis de serem absorvidas e entendidas pelos usuários. O que talvez dê mais trabalho são modelos conceituais inovadores que exigem mais esforço do usuário para aprender o processo de interação. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o ciclo de vida da engenharia de usabilidade, pode-se afirmar que os pontos que devem ser considerados na fase 1 de análise de requisitos são:	análise de texto contextual e perfil do usuário.
Projetar para os usuários também significa que você precisa trabalhar com um escopo maior em relação à acessibilidade e acomodar as limitações físicas de muitos deles, como a leitura de texto pequeno ou dificuldades de mobilidade. As tarefas típicas de um designer de UX variam, mas geralmente incluem pesquisa de usuários, criação de personas, design de wireframes e protótipos interativos, além de testes de design. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, pode-se afirmar que:	Correta: a facilidade de aprendizagem está relacionada ao fato de o usuário se familiarizar no primeiro contato com a interface.
Leia o excerto a seguir: “Com o objetivo de definir o conceito abstrato de ‘usabilidade’ em termos de seus componentes mais precisos e mensuráveis, nós podemos chegar a uma disciplina de engenharia, onde a usabilidade não é simplesmente discutida, mas é sistematicamente aproximada, aperfeiçoada e avaliada (possivelmente mensurada).” Fonte: NIELSEN, J. Usability Engineering. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993. p. 362. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre design centrado no usuário, analise as afirmativas a seguir sobre fatores de usabilidade de Nielsen. I. Facilidade de aprendizado: o usuário deve ser capaz de realizar tarefas básicas facilmente logo no primeiro uso. II. Eficácia: após aprender, o usuário deve ser capaz de realizar a tarefa rapidamente, sem maiores dificuldades. III. Facilidade de memorização: o sistema deve armazenar as informações do usuário no chamado “autocompletar”. IV. Satisfação: a interação com o sistema interativo deve ser prazerosa, de modo que o usuário fique satisfeito com o seu uso. Está correto apenas o que se afirma em:	I e IV.
Leia a citação a seguir: “Importante para aplicações em que o desempenho é crítico, a lei de Fitts ajuda os designers a decidirem sobre o tamanho e a localização de elementos de interface com os quais o usuário precisa interagir. Essa lei pode ser considerada em diversas situações de design.” Fonte: BARBOSA, S.; SILVA, B. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 46. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre a lei de Fitts, pode-se afirmar que:	os alvos de toque devem ser colocados nas áreas de uma interface que permita que sejam adquiridos com facilidade.
Embora o próprio computador seja um objeto real, muito do que faz e como o faz é intangível, invisível e “virtual”. As pessoas que trabalham com computadores, portanto, inventaram metáforas para facilitar o entendimento de termos abstratos, como copiar, colar, apagar, remover, excluir, entre outros. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre metáforas em sistemas interativos, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) As metáforas podem colocar conceitos abstratos em termos concretos. Por exemplo: uma lâmpada pode representar o conceito de ideia. II. ( ) O conceito de “reconhecimento de voz” é caracterizado como um exemplo de metáfora, uma vez que no mundo real não é possível reconhecer a voz. III. ( ) Um site com fundo vermelho e fontes todas em maiúsculo pode caracterizar a emoção de raiva e irritação. IV. ( ) Metáforas criam familiaridades; um exemplo são erros 404 (página não encontrada) e o 408 (tempo de solicitação esgotado). Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	Correta: V, F, V, F.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>O método de avaliação heurística enfatiza a análise de um conjunto de heurísticas, enquanto o método de avaliação de comunicabilidade investiga problemas na recepção da meta mensagem associados a etiquetas de rupturas de comunicação. Em geral, o avaliador se concentra inicialmente na interpretação dos dados coletados de cada participante individualmente, buscando respostas às questões específicas definidas no planejamento da avaliação. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre heurísticas de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Pela heurística da visibilidade do status, o sistema sempre deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo. Porque: II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.</p>
<p>Considere uma página a qual possui interações ocultas, onde, por exemplo, o usuário deve dar dois cliques na caixa “nome do usuário” para salvar um formulário ou pressionar o atalho CTRL+ALT+L para fazer login. Além disso, ele descobre estas duas ações “acidentalmente”. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre engenharia de usabilidade, pode-se afirmar que o tipo de design citado fere o princípio da:</p>	<p>Correta: perceptibilidade.</p>
<p>O design é uma disciplina ampla com muitas áreas diferentes. Existem muitos tipos de designers, cada um com sua área de especialização: design gráfico, design de movimento e design de interação, para citar alguns. Mas não importa o que você faça no campo do design, há um conjunto de regras que todo designer deve conhecer: as regras fundamentais da Interação Humano-Computador (HCI). Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o tópico, analise as afirmativas relativas à Lei de Hick a seguir: I. Simplificar as opções para o usuário, dividindo tarefas complexas em etapas menores. II. Usar negrito em parágrafos mais extensos, facilitando a leitura dos usuários. III. O tempo necessário para tomar uma decisão aumenta com o número e a complexidade das escolhas. IV. De acordo com a Lei de Hick, os alvos de toque em um sistema interativo devem ter amplo espaçamento entre si. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>Correta: I e III.</p>
<p>Como designer de UX, você deve considerar o porquê, o que e como usar o produto. O “porquê” envolve as motivações dos usuários para adotar um produto, estejam elas relacionadas a uma tarefa que desejam executar com ele ou a valores e visualizações que os usuários associam à propriedade e ao uso do produto. “O que” aborda o que as pessoas podem fazer com um produto – sua funcionalidade. Finalmente, o “como” se relaciona ao design da funcionalidade de uma maneira acessível e esteticamente agradável. Considerando a informação apresentada e o conteúdo estudado sobre áreas da UX, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Os designers centrados no usuário compreendem profundamente as pessoas que estão tentando servir. Porque: II. A interface centrada no usuário só ocorrerá entre o homem e o computador, necessariamente, se existir interação.</p>	<p>A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Embora o próprio computador seja um objeto real, muito do que faz e como o faz é intangível, invisível e “virtual”.As pessoas que trabalham com computadores, portanto, inventaram metáforas para facilitar o entendimento de termos abstratos, como copiar, colar, apagar, remover, excluir, entre outros.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre metáforas em sistemas interativos, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s).I. ( ) As metáforas podem colocar conceitos abstratos em termos concretos. Por exemplo: uma lâmpada pode representar o conceito de ideia.II. ( ) O conceito de “reconhecimento de voz” é caracterizado como um exemplo de metáfora, uma vez que no mundo real não é possível reconhecer a voz.III. ( ) Um site com fundo vermelho e fontes todas em maiúsculo pode caracterizar a emoção de raiva e irritação.IV. ( ) Metáforas criam familiaridades; um exemplo são erros 404 (página não encontrada) e o 408 (tempo de solicitação esgotado).Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	V, F, V, F.
A mala Rollaboard, a famosa “mala de rodinha”, foi inventada há pouco mais de 30 anos por um piloto americano altamente engenhoso chamado Robert Plath.Ela foi projetada para apenas um pequeno público – tripulação de cabine de avião – e foi inspirada pela própria experiência de Plath de passar muito tempo movendo-se em aviões e terminais de aeroportos.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o paradoxo da especificidade, pode-se afirmar que:	Correta: quanto mais específico você for sobre as metas, comportamentos e contexto do seu público-alvo, melhor será o seu produto.
Quando os usuários estão familiarizados com o sistema e sabem como ele se comporta, a navegação se torna mais fácil. Com efeito, o usuário espera ver o que lhe é familiar. É bom identificar o que os usuários estão acostumados e integrá-los à interface. Ao mesmo tempo, os usuários apreciam algo criativo, não uma experiência tão simples.Mas, embora seja criativo, deve-se ter em mente que não podemos perder o componente de familiaridade.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o tópico, pode-se afirmar que a heurística de correspondência entre o sistema e o mundo real está relacionada à:	Correta: familiaridade.
Leia o excerto a seguir:“Com o objetivo de definir o conceito abstrato de ‘usabilidade’ em termos de seus componentes mais precisos e mensuráveis, nós podemos chegar a uma disciplina de engenharia, onde a usabilidade não é simplesmente discutida, mas é sistematicamente aproximada, aperfeiçoada e avaliada (possivelmente mensurada).”Fonte: NIELSEN, J. Usability Engineering. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993. p. 362.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre design centrado no usuário, analise as afirmativas a seguir sobre fatores de usabilidade de Nielsen.I. Facilidade de aprendizado: o usuário deve ser capaz de realizar tarefas básicas facilmente logo no primeiro uso.II. Eficácia: após aprender, o usuário deve ser capaz de realizar a tarefa rapidamente, sem maiores dificuldades.III. Facilidade de memorização: o sistema deve armazenar as informações do usuário no chamado “autocompletar”.IV.:	Correta: I e IV.
Analise o excerto a seguir:“Os usuários geralmente escolhem as funções do sistema por engano e precisam de uma ‘saída de emergência’ claramente marcada para deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo prolongado. Suporte para desfazer e refazer.”Fonte: Nielsen Norman Group. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Disponível em: < <a href="https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/">https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/</a> >. Acesso em: 20 fev. 2020.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o tópico, analise as afirmativas a seguir:I. A definição apresentada é da heurística de consistência e padrões, a qual indica que todo sistema deve possibilitar que o usuário cancele uma ação.II. A definição apresentada é a definição exata da heurística de controle e liberdade do usuário, a qual prevê o sistema com suporte para desfazer e refazer a	Correta: II e IV.



PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>ação.III. A heurística citada trata-se de prevenção de erros, a qual apresenta aos usuários uma opção de confirmação antes de efetuar uma ação.IV. O Gmail possui um recurso que permite ao usuário cancelar o envio de um e-mail já enviado, este recurso é um exemplo para esta heurística.Está correto apenas o que se afirma em:</p>	
<p>Na última década, “experiência do usuário” (UX) tornou-se um termo-chave no campo da interação homem-computador (IHC) e no design de sistemas de interação.À medida que a tecnologia amadureceu, os produtos interativos tornaram-se não apenas mais úteis e utilizáveis, mas também fascinantes e desejáveis.Considerando as informações apresentadas e o conteúdo estudado sobre User Experience, analise as quatro áreas ou disciplinas de UX a seguir e associe-as com suas respectivas definições.1) Estratégia de Experiência.2) Design de Interação.3) Pesquisa de Usuário.4) Arquitetura da Informação.( ) O UX designer organiza as informações e o conteúdo da página ou do sistema, de modo que elas fiquem acessíveis e agradáveis para o usuário.( ) O UX designer se preocupa com componentes como botões, animações, links e transições de páginas em busca de criar uma interface intuitiva.( ) O UX designer se preocupa com o valor do serviço, de modo que o sistema desenvolvido esteja apto a resolver as necessidades do cliente.( ) O UX designer realiza teste de usabilidade para entender e atender às necessidades do usuário.Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	Correta: 4, 2, 1, 3.
<p>Leia a citação a seguir:“Recomenda-se o uso de metáforas de forma cuidadosa, para permitir que os usuários identifiquem rapidamente sutilezas do modelo conceitual subjacente ao sistema. Boas metáforas são como histórias, criando imagens na mente. Elas devem evocar algo familiar, mas geralmente trazem também algo novo. Por exemplo, uma pasta num gerenciador de arquivos não tem a mesma limitação de número de itens de conteúdo que uma pasta física.”Fonte: BARBOSA, S.; SILVA, B. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 266.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre tipos de metáforas, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.I. As metáforas da ciência da computação trocam semelhanças emergentes entre o domínios computacional e o mundo real.Porque:II. As metáforas criam familiaridades, permitindo que os usuários não se sintam confusos ou frustrados.A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
<p>Leia a seguinte definição de Engenharia de Usabilidade:“O ciclo de vida da engenharia de usabilidade é ‘um conjunto de atividades que devem ocorrer durante todo o ciclo de vida do produto’, ressaltando que muitas delas ocorrem nos estágios iniciais do projeto, antes que a interface com usuário em si seja projetada.”Fonte: BARBOSA, S.; SILVA, B. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 104.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre o ciclo de vida da engenharia da usabilidade, pode-se afirmar que suas atividades consistem em:</p>	Correta: conhecer seu usuário e definir as metas de usabilidade.
<p>A lei básica da vida dos designers é (ou ao menos deveria ser) não deixar os usuários confusos, adicionando um tipo diferente de experiências em diferentes fluxos de tarefas. Por exemplo, se estivermos escolhendo o pop-up como um recurso que apresentará uma mensagem ao usuário, essa é a solução para um problema.De tal modo, deve-se usar a mesma solução em todas as situações semelhantes, deixando, assim, que os usuários se acostumem.De acordo com o conhecimento adquirido durante seus estudos, é correto afirmar que a heurística de Usabilidade de Nielsen que descreve essa característica é:</p>	Consistência e padrão.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Quando um usuário retorna a um site de comércio eletrônico, a página inicial personalizada inclui uma lista de itens visualizados recentemente, sugestões do seu histórico de navegação e recomendações de compras.Quando você pesquisa no Google, ele fornece uma lista de sugestões à medida que você digita no campo de busca, com base nas pesquisas anteriores e na maioria das pesquisas relacionadas.De acordo com essas informações e os conteúdos estudados sobre usabilidade, pode-se afirmar que a heurística de Usabilidade de Nielsen que descreve esta característica é:	Reconhecimento em vez de recordação.
O método de avaliação X tem uma série de vantagens. O mais importante é que ele serve como uma janela para a alma, permitindo que você descubra o que os usuários realmente pensam sobre o seu design. Em particular, você ouve os conceitos errôneos deles, que geralmente se transformam em recomendações de redesenho acionáveis: quando os usuários interpretam mal os elementos de design, é necessário alterá-los.Ainda melhor, você geralmente aprende porque os usuários têm ideias erradas sobre algumas partes da interface do usuário e porque consideram outras fáceis de usar.De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre teste de usabilidade, pode-se afirmar que o método “X” descrito é denominado:	Think-Aloud ou pensamento em voz alta.
Leia o trecho a seguir:“O protótipo pode servir como 'o primeiro sistema'. Aquele que alguns autores recomendam que se jogue fora. Porém, essa pode ser uma visão idealizada. Embora alguns protótipos sejam construídos como 'descartáveis', outros são evolucionários, no sentido de que evoluem lentamente até se transformarem no sistema real.”Fonte: PRESSMAN, R.; MAXIM, B. Engenharia de Software, uma abordagem profissional. 8ª Edição. São Paulo: Makron Books, 2016. p. 46.Assim, considerando as informações apresentadas e os conteúdos estudados sobre prototipagem, analise os itens listados sobre as fases da prototipagem e associe-os com suas respectivas definições.1) Coleta e análise de requisitos.2) Design rápido.3) Criar um protótipo.4) Avaliação inicial do usuário.( ) Ajuda a descobrir a força e a fraqueza do modelo de trabalho.( ) Nesta fase, é criado um design que dá uma ideia do sistema.( ) Nesta fase, os usuários são entrevistados para saber qual é a expectativa do sistema.( ) Como resultado desta etapa, temos um pequeno modelo de trabalho do sistema necessário. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	4, 2, 1, 3.
Prototipagem se refere a um estágio inicial de uma versão de software em que a evolução do desenvolvimento e as correções do produto podem ocorrer antes que uma versão maior seja iniciada.Às vezes, esses tipos de atividades também podem ser chamados de fase beta ou teste beta, quando um projeto inicial é avaliado por uma classe menor de usuários antes do desenvolvimento completo.De posse dessas informações e dos conteúdos estudados sobre prototipagem, assinale a alternativa que apresenta, corretamente, a sequência de fases do modelo de prototipagem:	Requisitos, design rápido, criar um protótipo, avaliação do usuário, refinar o projeto, implementar o produto.
Existem muitos métodos tradicionais de teste e avaliação de usabilidade, como teste do usuário, avaliação heurística, passo a passo cognitivo, análise comportamental, entrevista estruturada e não estruturada, questionário, entre outros. Esses métodos são amplamente utilizados em uma variedade de processos de avaliação de interface. Adequando-se para diferentes estágios de design e desenvolvimento da interface do usuário, cada um tem suas próprias vantagens e desvantagens.A partir dessas informações e considerando os conteúdos estudados sobre usabilidade, analise as afirmativas a seguir:I. O método Passo a Passo da Usabilidade Pluralista é indicado para quando o tempo do projeto é limitado, além de permitir que os desenvolvedores ouçam o feedback antes que a interface ultrapasse o estágio do papel.II.	I e IV.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Dentre os métodos de prototipagem mais utilizados, existe um que permite ao usuário interagir com uma interface sem saber que as respostas estão sendo geradas por um ser humano, e não por um computador, por ter alguém nos bastidores que puxa as alavancas e aciona os interruptores. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre prototipagem, pode-se afirmar que o método referido no trecho é denominado:	Método Mágico de Oz.
Uma boa interface do usuário fornece uma compreensão clara do que está acontecendo nos bastidores ou fornece visibilidade ao funcionamento do sistema. Todo o objetivo do design da interface do usuário é permitir que o usuário interaja com seu sistema. Obviamente, se a interface for muito complexa para navegar, isso pode incomodar o usuário e fazer com que ele saia da página rapidamente e passe para outra coisa. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre avaliação formativa, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. A avaliação formativa é executada em um projeto completo ou quase completo, com o objetivo de verificar se ele atende ou não as necessidades do usuário. Porque: II. Avaliação formativa é um tipo de avaliação de usabilidade que ajuda a formar o design de um produto ou serviço, com o objetivo de detectar e eliminar problemas de usabilidade. A seguir, assinale a alternativa correta:	A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
A prototipagem da interface do usuário é uma técnica de desenvolvimento iterativa na qual os usuários estão envolvidos ativamente na simulação da interface do usuário de um sistema. Os protótipos da interface do usuário têm vários propósitos, sendo o principal deles a possibilidade de explorar a usabilidade do seu sistema, sem o mesmo ainda estar concluído. Assim, considerando as informações apresentadas e os conteúdos estudados sobre usabilidade, assinale a alternativa que apresenta informações corretas:	A facilidade de aprendizagem está relacionada ao fato do usuário se familiarizar logo no primeiro contato com a interface.
Quando os usuários estão familiarizados com o sistema e sabem como ele se comporta, a navegação se torna mais fácil. Com efeito, o usuário espera ver o que lhe é familiar. É bom identificar o que os usuários estão acostumados e integrá-los à interface. Ao mesmo tempo, os usuários apreciam algo criativo, não uma experiência tão simples. Mas, embora seja criativo, deve-se ter em mente que não podemos perder o componente de familiaridade. De acordo com essas informações e os conteúdos estudados sobre prototipagem, pode-se afirmar que a heurística de correspondência entre o sistema e o mundo real, está relacionada à:	familiaridade.
Leia o trecho a seguir: “O protótipo é o início do desenvolvimento concreto do design de uma interface. A partir dele podemos imaginar o dispositivo que será desenvolvido, qual tipo de matéria-prima pode ser utilizada (hardware), a disposição dos botões, os componentes e qualquer outro recurso.” Fonte: SOBRAL, W. Design de interfaces. São Paulo: Érica, 2019. De posse dessas informações e do conteúdo estudado sobre prototipagem, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O Modelo de Prototipagem deve ser usado quando os requisitos do produto não são claramente entendidos ou são instáveis. Porque: II. Devido à especificidade de um protótipo desenvolvido, não é possível reutilizá-lo por parte do desenvolvedor para projetos mais complicados no futuro. A seguir, assinale a alternativa correta:	A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
O uso de aplicativos de transporte particular tem crescido e, entre os diversos fatores, podemos citar a facilidade de interação. Quando o usuário deseja realizar uma viagem pelo aplicativo, ele coloca o endereço de destino (uma vez que, na maioria das vezes, o local de partida já está preenchido), em seguida, seleciona qual tarifa deseja pagar e, por fim, “chama” o motorista. Neste momento, aparecem na tela informações sobre onde está o motorista, quanto tempo levará para ele chegar até você, o número da placa do carro, entre outras. De acordo com essas informações e os conhecimentos adquiridos sobre visibilidade, considere um aplicativo que, ao chamar o motorista, não apresenta a informação do número da placa do carro, nome do motorista e quanto tempo ele levará para chegar. Pode-se afirmar que esse aplicativo estaria indo contra a heurística:	Visibilidade do status do sistema.
A fidelidade do design refere-se ao nível de detalhe e funcionalidade incluído em um protótipo. A fidelidade pode variar em interatividade, recursos visuais, conteúdo e comandos e outras áreas. Quando você estiver se preparando para começar a prototipar, precisará decidir o quão próximo deseja que ele corresponda ao resultado final, o que também determinará quanto tempo e energia você precisará colocar nele. De acordo com o conhecimento adquirido sobre design de protótipo e das informações citadas anteriormente, assinale a alternativa correta a respeito da fidelidade do design de protótipo:	A prototipagem de baixa fidelidade se preocupa mais com o conceito e com o design do protótipo e menos com a parte técnica.
Existem muitos métodos tradicionais de teste e avaliação de usabilidade, como teste do usuário, avaliação heurística, passo a passo cognitivo, análise comportamental, entrevista estruturada e não estruturada, questionário, entre outros. Esses métodos são amplamente utilizados em uma variedade de processos de avaliação de interface. Adequando-se para diferentes estágios de design e desenvolvimento da interface do usuário, cada um tem suas próprias vantagens e desvantagens. A partir dessas informações e considerando os conteúdos estudados sobre usabilidade, analise as afirmativas a seguir: I. O método Passo a Passo da Usabilidade Pluralista é indicado para quando o tempo do projeto é limitado, além de permitir que os desenvolvedores ouçam o feedback antes que a interface ultrapasse o estágio do papel. II. O método Passo a Passo Conectivo é indicado para ser aplicado no final da fase de desenvolvimento, quando já se tem o produto pronto para testes, uma vez que visa avaliar a cognição do usuário. III. No método de Passo a Passo da Usabilidade Pluralista, o entrevistador apresenta aos participantes um storyboard e pede que os usuários interajam com o protótipo e dizendo, em voz alta, o passo a passo de sua interação com a interface. IV. O ciclo de vida da engenharia de usabilidade é dividido em 3 fases, e tem como objetivo construir um plano de teste de usabilidade. Está correto apenas o que se afirma em:	Correta: I e IV.
Você tem uma ótima ideia para um novo produto. Você pode imaginar em sua mente como isso funcionará e quão impactante será quando terminar. Você pode ver em sua mente como cada uma das partes deste produto funcionam. Mas colocar isso em palavras é um pouco desafiador. Você trabalha para criar algo físico que se assemelhe à imagem em sua mente. Você cria um modelo aproximado da aparência do produto final, e este modelo chamamos de protótipo. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre prototipagem, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) Na prototipagem rápida, um protótipo desenvolvido não precisa necessariamente fazer parte do protótipo final que será aceito. II. ( ) Como o próprio nome diz, a prototipagem rápida deve ser feita rapidamente, como um rascunho e sem muitos detalhes. III. ( ) Na prototipagem evolucionária, o protótipo é aprimorado de forma incremental com base no feedback do cliente até que finalmente seja aceito. IV. ( ) A prototipagem rápida, se comparada à prototipagem evolucionária, economizando tempo e esforço do time de desenvolvimento. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	V, F, V, F.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Leia o excerto a seguir: “Os usuários geralmente escolhem as funções do sistema por engano e precisam de uma ‘saída de emergência’ claramente marcada para deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo prolongado. Suporte para desfazer e refazer.” Fonte: Nielsen Norman Group. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Disponível em: &lt;<a href="https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/">https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/</a>&gt;. Acesso em: 20 fev. 2020. De acordo com essas informações e os conteúdos estudados sobre controle e liberdade do usuário, analise as afirmativas a seguir: I. A definição apresentada é da heurística de consistência e padrões, que indica que todo sistema deve possibilitar que usuário cancele uma ação. II. A citação apresentada é a definição exata da heurística de controle e liberdade do usuário, que prevê o sistema com suporte para desfazer e refazer a ação. III. A heurística apresentada trata de prevenção de erros, apresentando aos usuários uma opção de confirmação antes de efetuar uma ação. IV. O Gmail possui um recurso que permite ao usuário cancelar o envio de um e-mail já enviado, que é um exemplo para esta heurística. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>II e IV.</p>
<p>Leia o trecho a seguir: “Na sua forma ideal, o protótipo atua como um mecanismo para identificar os requisitos do software. Caso seja necessário desenvolver um protótipo operacional, pode-se utilizar partes de programas existentes ou aplicar ferramentas que possibilitem gerar rapidamente tais programas operacionais.” Fonte: PRESSMAN, R.; MAXIM, B. Engenharia de Software, uma abordagem profissional. 8ª Edição. São Paulo: Makron Books, 2016. p. 46. Considerando as informações apresentadas e os conteúdos estudados sobre prototipagem, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Pode haver muita variação nos requisitos cada vez que o protótipo é avaliado pelo cliente durante o ciclo de vida. Porque: II. A prototipagem evolucionária permite que os clientes possam ver o produto parcial no início do ciclo de vida. Isso garante um maior nível de satisfação e conforto do cliente. Agora, assinale a alternativa correta:</p>	<p>As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.</p>
<p>A lei básica da vida dos designers é (ou ao menos deveria ser) não deixar os usuários confusos, adicionando um tipo diferente de experiências em diferentes fluxos de tarefas. Por exemplo, se estivermos escolhendo o pop-up como um recurso que apresentará uma mensagem ao usuário, essa é a solução para um problema. De tal modo, deve-se usar a mesma solução em todas as situações semelhantes, deixando, assim, que os usuários se acostumem. De acordo com o conhecimento adquirido durante seus estudos, é correto afirmar que a heurística de Usabilidade de Nielsen que descreve essa característica é:</p>	<p>Correta: Consistência e padrão.</p>
<p>O método de avaliação heurística enfatiza a análise de um conjunto de heurísticas, enquanto o método de avaliação de comunicabilidade investiga problemas na recepção da meta mensagem associados a etiquetas de rupturas de comunicação. Em geral, o avaliador se concentra inicialmente na interpretação dos dados coletados de cada participante individualmente, buscando respostas às questões específicas definidas no planejamento da avaliação. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre heurísticas de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Pela heurística da visibilidade do status, o sistema sempre deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo. Porque: II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Leia o trecho a seguir: “O protótipo é o início do desenvolvimento concreto do design de uma interface. A partir dele podemos imaginar o dispositivo que será desenvolvido, qual tipo de matéria-prima pode ser utilizada (hardware), a disposição dos botões, os componentes e qualquer outro recurso.” Fonte: SOBRAL, W. Design de interfaces. São Paulo: Érica, 2019. De posse dessas informações e do conteúdo estudado sobre prototipagem, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O Modelo de Prototipagem deve ser usado quando os requisitos do produto não são claramente entendidos ou são instáveis. Porque: II. Devido à especificidade de um protótipo desenvolvido, não é possível reutilizá-lo por parte do desenvolvedor para projetos mais complicados no futuro. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>Correta: A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>
<p>Leia o trecho a seguir: “O protótipo pode servir como 'o primeiro sistema'. Aquele que alguns autores recomendam que se jogue fora. Porém, essa pode ser uma visão idealizada. Embora alguns protótipos sejam construídos como 'descartáveis', outros são evolucionários, no sentido de que evoluem lentamente até se transformarem no sistema real.” Fonte: PRESSMAN, R.; MAXIM, B. Engenharia de Software, uma abordagem profissional. 8ª Edição. São Paulo: Makron Books, 2016. p. 46. Assim, considerando as informações apresentadas e os conteúdos estudados sobre prototipagem, analise os itens listados sobre as fases da prototipagem e associe-os com suas respectivas definições. 1) Coleta e análise de requisitos. 2) Design rápido. 3) Criar um protótipo. 4) Avaliação inicial do usuário. ( ) Ajuda a descobrir a força e a fraqueza do modelo de trabalho. ( ) Nesta fase, é criado um design que dá uma ideia do sistema. ( ) Nesta fase, os usuários são entrevistados para saber qual é a expectativa do sistema. ( ) Como resultado desta etapa, temos um pequeno modelo de trabalho do sistema necessário. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>Correta: 4, 2, 1, 3.</p>
<p>Grupos de foco são uma técnica tradicional de pesquisa de mercado, também aplicada no desenvolvimento de interface de sistemas interativos. Trata-se de uma discussão mediada por um moderador, que normalmente envolve de 5 a 10 participantes. Por meio de um grupo de foco, os designers de interface podem aprender sobre as atitudes, crenças, desejos e reações dos usuários aos conceitos apresentados sobre o projeto. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. A preparação para um grupo focal pode ser dividida em duas áreas principais; recrutamento de participantes e criação do script para o moderador usar. Porque: II. É importante executar apenas um grupo de foco, de modo a evitar contradições na execução de mais de um grupo. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>Correta: A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>
<p>O método de avaliação X tem uma série de vantagens. O mais importante é que ele serve como uma janela para a alma, permitindo que você descubra o que os usuários realmente pensam sobre o seu design. Em particular, você ouve os conceitos errôneos deles, que geralmente se transformam em recomendações de redesenho acionáveis: quando os usuários interpretam mal os elementos de design, é necessário alterá-los. Ainda melhor, você geralmente aprende porque os usuários têm ideias erradas sobre algumas partes da interface do usuário e porque consideram outras fáceis de usar. De acordo com essas informações e o conteúdo estudado sobre teste de usabilidade, pode-se afirmar que o método “X” descrito é denominado:</p>	<p>Correta: Think-Aloud ou pensamento em voz alta.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Um protótipo em papel de storyboard é um layout gráfico que sequencia ilustrações e imagens com o objetivo de contar visualmente uma história. Um storyboard de vídeo comunica essencialmente como a cena será exibida e é usado para filmes, televisão, vídeos e comerciais. O storyboard de software permite apresentar as sequências de interação entre o usuário e o sistema interativo. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre os quadrantes, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s):</p> <p>I. ( ) O storyboard em papel é o protótipo mais barato que o design pode oferecer durante o teste com o usuário.</p> <p>II. ( ) A falta de liberdade de lápis e papel dificulta ainda mais a experimentação e a criação de novas ideias se comparada ao uso de software de prototipação, o qual é ilimitado de recursos e possui fácil familiaridade.</p> <p>III. ( ) A prototipagem em papel é perfeita para a conclusão ou execução na fase final do projeto, sendo mais seguro testar com um storyboard do que com o sistema em produção.</p> <p>IV. ( ) Os protótipos de papel são ideais para reuniões e sessões de brainstorming, além de testes leves de usabilidade, pois possuem baixa curva de aprendizagem. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>V, F, F, V.</p>
<p>O ícone de polegar para cima é um modo do usuário informar que “Curtiu” determinado assunto, seja em sites de notícias, blogs ou em qualquer mídia social. O Google Plus tentou combater o Curtir do Facebook e enfrentou o fracasso. Uma das heurísticas de Nielsen diz que o usuário não deve ficar se perguntando, a cada interação com o sistema, qual ação realiza este ou aquele ícone. Por exemplo: é intuitivo saber que o ícone de tesoura é para recortar, enquanto o ícone de uma engrenagem está relacionado à configuração. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre heurísticas de Nielsen, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s):</p> <p>I. ( ) Atalhos comuns, como CTRL+Z ou CTRL+C, respectivamente utilizados para desfazer e copiar, são exemplos de uma boa interface e estão relacionados com o conteúdo apresentado no enunciado.</p> <p>II. ( ) O texto desta questão apresentou, de modo direto, a explicação do conceito da heurística “Correspondência entre o sistema e o mundo real”, uma vez que retratou a engrenagem como exemplo.</p> <p>III. ( ) Pela descrição do enunciado, as características apresentadas apontam para a heurística de “Consistência e Padrões”, uma vez que descreveu o ícone de curtir, recortar e engrenagem, um padrão para a maioria dos sistemas.</p> <p>IV. ( ) Pelo conceito da heurística de Consistência e Padrões, os aplicativos de bate-papo são exemplos de sistemas desenvolvidos de modo que se mantenha o histórico de conversa dos usuários. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>V, F, V, F.</p>
<p>Quando os usuários estão familiarizados com o sistema e sabem como ele se comporta, a navegação se torna mais fácil. Com efeito, o usuário espera ver o que lhe é familiar. É bom identificar o que os usuários estão acostumados e integrá-los à interface. Ao mesmo tempo, os usuários apreciam algo criativo, não uma experiência tão simples. Mas, embora seja criativo, deve-se ter em mente que não podemos perder o componente de familiaridade. De acordo com essas informações e os conteúdos estudados sobre prototipagem, pode-se afirmar que a heurística de correspondência entre o sistema e o mundo real, está relacionada à:</p>	<p>Correta: familiaridade.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Um protótipo em papel de storyboard é um layout gráfico que sequencia ilustrações e imagens com o objetivo de contar visualmente uma história. Um storyboard de vídeo comunica essencialmente como a cena será exibida e é usado para filmes, televisão, vídeos e comerciais. O storyboard de software permite apresentar as sequências de interação entre o usuário e o sistema interativo. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre os quadrantes, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s): I. ( ) O storyboard em papel é o protótipo mais barato que o design pode oferecer durante o teste com o usuário. II. ( ) A falta de liberdade de lápis e papel dificulta ainda mais a experimentação e a criação de novas ideias se comparada ao uso de software de prototipação, o qual é ilimitado de recursos e possui fácil familiaridade. III. ( ) A prototipagem em papel é perfeita para a conclusão ou execução na fase final do projeto, sendo mais seguro testar com um storyboard do que com o sistema em produção. IV. ( ) Os protótipos de papel são ideais para reuniões e sessões de brainstorming, além de testes leves de usabilidade, pois possuem baixa curva de aprendizagem. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	Correta: V, F, F, V.
O método de avaliação heurística enfatiza a análise de um conjunto de heurísticas, enquanto o método de avaliação de comunicabilidade investiga problemas na recepção da meta mensagem associados a etiquetas de rupturas de comunicação. Em geral, o avaliador se concentra inicialmente na interpretação dos dados coletados de cada participante individualmente, buscando respostas às questões específicas definidas no planejamento da avaliação. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre heurísticas de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Pela heurística da visibilidade do status, o sistema sempre deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo. Porque: II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração. A seguir, assinale a alternativa correta:	Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
A prototipagem da interface do usuário é uma técnica de desenvolvimento iterativa na qual os usuários estão envolvidos ativamente na simulação da interface do usuário de um sistema. Os protótipos da interface do usuário têm vários propósitos, sendo o principal deles a possibilidade de explorar a usabilidade do seu sistema, sem o mesmo ainda estar concluído. Assim, considerando as informações apresentadas e os conteúdos estudados sobre usabilidade, assinale a alternativa que apresenta informações corretas:	Correta: A facilidade de aprendizagem está relacionada ao fato do usuário se familiarizar logo no primeiro contato com a interface.
Quando um usuário retorna a um site de comércio eletrônico, a página inicial personalizada inclui uma lista de itens visualizados recentemente, sugestões do seu histórico de navegação e recomendações de compras. Quando você pesquisa no Google, ele fornece uma lista de sugestões à medida que você digita no campo de busca, com base nas pesquisas anteriores e na maioria das pesquisas relacionadas. De acordo com essas informações e os conteúdos estudados sobre usabilidade, pode-se afirmar que a heurística de Usabilidade de Nielsen que descreve esta característica é:	Correta: Reconhecimento em vez de recordação.



PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Leia o trecho a seguir: “Na sua forma ideal, o protótipo atua como um mecanismo para identificar os requisitos do software. Caso seja necessário desenvolver um protótipo operacional, pode-se utilizar partes de programas existentes ou aplicar ferramentas que possibilitem gerar rapidamente tais programas operacionais.” Fonte: PRESSMAN, R.; MAXIM, B. Engenharia de Software, uma abordagem profissional. 8ª Edição. São Paulo: Makron Books, 2016. p. 46. Considerando as informações apresentadas e os conteúdos estudados sobre prototipagem, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Pode haver muita variação nos requisitos cada vez que o protótipo é avaliado pelo cliente durante o ciclo de vida. Porque: II. A prototipagem evolucionária permite que os clientes possam ver o produto parcial no início do ciclo de vida. Isso garante um maior nível de satisfação e conforto do cliente. Agora, assinale a alternativa correta:</p>	<p>Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.</p>
<p>Leia o excerto a seguir: “Os usuários geralmente escolhem as funções do sistema por engano e precisam de uma ‘saída de emergência’ claramente marcada para deixar o estado indesejado sem ter que passar por um diálogo prolongado. Suporte para desfazer e refazer.” Fonte: Nielsen Norman Group. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Disponível em: &lt;<a href="https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/">https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/</a>&gt;. Acesso em: 20 fev. 2020. De acordo com essas informações e os conteúdos estudados sobre controle e liberdade do usuário, analise as afirmativas a seguir: I. A definição apresentada é da heurística de consistência e padrões, que indica que todo sistema deve possibilitar que usuário cancele uma ação. II. A citação apresentada é a definição exata da heurística de controle e liberdade do usuário, que prevê o sistema com suporte para desfazer e refazer a ação. III. A heurística apresentada trata de prevenção de erros, apresentando aos usuários uma opção de confirmação antes de efetuar uma ação. IV. O Gmail possui um recurso que permite ao usuário cancelar o envio de um e-mail já enviado, que é um exemplo para esta heurística. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>Correta: II e IV.</p>
<p>A fidelidade do design refere-se ao nível de detalhe e funcionalidade incluído em um protótipo. A fidelidade pode variar em interatividade, recursos visuais, conteúdo e comandos e outras áreas. Quando você estiver se preparando para começar a prototipar, precisará decidir o quão próximo deseja que ele corresponda ao resultado final, o que também determinará quanto tempo e energia você precisará colocar nele. De acordo com o conhecimento adquirido sobre design de protótipo e das informações citadas anteriormente, assinale a alternativa correta a respeito da fidelidade do design de protótipo:</p>	<p>Correta: A prototipagem de baixa fidelidade se preocupa mais com o conceito e com o design do protótipo e menos com a parte técnica.</p>
<p>Dentre os métodos de prototipagem mais utilizados, existe um que permite ao usuário interagir com uma interface sem saber que as respostas estão sendo geradas por um ser humano, e não por um computador, por ter alguém nos bastidores que puxa as alavancas e aciona os interruptores. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre prototipagem, pode-se afirmar que o método referido no trecho é denominado:</p>	<p>Correta: Método Mágico de Oz.</p>
<p>Grupos de foco são uma técnica tradicional de pesquisa de mercado, também aplicada no desenvolvimento de interface de sistemas interativos. Trata-se de uma discussão mediada por um moderador, que normalmente envolve de 5 a 10 participantes. Por meio de um grupo de foco, os designers de interface podem aprender sobre as atitudes, crenças, desejos e reações dos usuários aos conceitos apresentados sobre o projeto. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. A preparação para um grupo focal pode ser dividida em duas áreas principais: recrutamento de participantes e criação do script para o moderador usar. Porque: II. É</p>	<p>A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
importante executar apenas um grupo de foco, de modo a evitar contradições na execução de mais de um grupo. A seguir, assinale a alternativa correta:	
O uso de aplicativos de transporte particular tem crescido e, entre os diversos fatores, podemos citar a facilidade de interação. Quando o usuário deseja realizar uma viagem pelo aplicativo, ele coloca o endereço de destino (uma vez que, na maioria das vezes, o local de partida já está preenchido), em seguida, seleciona qual tarifa deseja pagar e, por fim, “chama” o motorista. Neste momento, aparecem na tela informações sobre onde está o motorista, quanto tempo levará para ele chegar até você, o número da placa do carro, entre outras. De acordo com essas informações e os conhecimentos adquiridos sobre visibilidade, considere um aplicativo que, ao chamar o motorista, não apresenta a informação do número da placa do carro, nome do motorista e quanto tempo ele levará para chegar. Pode-se afirmar que esse aplicativo estaria indo contra a heurística:	Correta: Visibilidade do status do sistema.
Uma boa interface do usuário fornece uma compreensão clara do que está acontecendo nos bastidores ou fornece visibilidade ao funcionamento do sistema. Todo o objetivo do design da interface do usuário é permitir que o usuário interaja com seu sistema. Obviamente, se a interface for muito complexa para navegar, isso pode incomodar o usuário e fazer com que ele saia da página rapidamente e passe para outra coisa. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre avaliação formativa, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. A avaliação formativa é executada em um projeto completo ou quase completo, com o objetivo de verificar se ele atende ou não as necessidades do usuário. Porque: II. Avaliação formativa é um tipo de avaliação de usabilidade que ajuda a formar o design de um produto ou serviço, com o objetivo de detectar e eliminar problemas de usabilidade. A seguir, assinale a alternativa correta:	Correta: A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
O teste de caixa preta refere-se a um método de teste de software em que a funcionalidade é testada sem se preocupar com os detalhes de implementação, conhecimento do caminho interno ou estrutura interna do código do software. Esse método de teste é completamente baseado nas especificações e requisitos do software. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O teste de caixa preta tenta encontrar erros de interface, nas estruturas de dados ou no acesso externo ao banco de dados. Porque: II. Aos olhos do testador, esse teste tem o comportamento de uma caixa preta, na qual não se pode ver nada além de seu exterior. Agora, assinale a alternativa correta:	As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
Analise o caso a seguir: Este tipo de teste mede a capacidade do usuário de concluir tarefas. Em um teste de usabilidade típico, um usuário tenta concluir uma tarefa ou conjunto de tarefas usando um site (ou software ou produto). Cada uma dessas tarefas tem uma meta especificada, com eficácia, eficiência e satisfação identificadas em um contexto especificado de uso. Um estudo típico terá de oito a doze participantes no teste. Os testes são conduzidos por um especialista em Design Centrado no Usuário, que normalmente é acompanhado por um anotador. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de usuário, é correto afirmar que a afirmação acima se refere aos testes dos tipos:	moderado e presencial.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Leia o excerto a seguir: “Com o objetivo de definir o conceito abstrato de ‘usabilidade’ em termos de seus componentes mais precisos e mensuráveis, nós podemos chegar a uma disciplina de engenharia, na qual a usabilidade não é simplesmente discutida, mas é sistematicamente aproximada, aperfeiçoada e avaliada (possivelmente mensurada).” Fonte: NIELSEN, J. Usability Engineering. São Francisco: Morgan Kaufmann, 1993, p. 362. (Tradução do autor). Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre testes de usuário, assinale a alternativa que apresenta um benefício do teste de usabilidade não moderado:</p>	<p>O teste não moderado permite testar usuários simultaneamente e a qualquer hora e local.</p>
<p>O teste alfa é um tipo de teste de aceitação realizado em um ambiente de laboratório e, geralmente, os testadores são funcionários internos da organização. Para simplificar o máximo possível, esse tipo de teste é chamado de alfa apenas porque é feito desde o início, próximo ao final do desenvolvimento do software, e antes do teste beta. Considerando essas informações e o conteúdo estudado, analise as afirmativas a seguir sobre as razões de se fazer um teste alfa e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) Os erros são mais suscetíveis a surgirem nas fases posteriores (como teste beta ou lançamento para a produção), desse modo, um teste antes é recomendado para contribuir com a usabilidade. II. ( ) No teste alfa, todos os envolvidos no projeto (desenvolvedores, designers, o cliente que contratou o projeto) e usuários elegíveis são designados para testarem o produto. III. ( ) O teste alfa é realizado de modo controlado, ou seja, somente a equipe eterna tem acesso ao produto para testá-lo. Desse modo, os clientes externos e demais usuários não participam dos testes. IV. ( ) O teste alfa, devido à amplitude de pessoas que o realizam, também é denominado como teste de campo, uma vez que visa testar e validar as principais funcionalidades do sistema. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>Correta: V, F, V, F.</p>
<p>O ciclo de vida da engenharia de usabilidade são atividades que, de modo geral, ocorrem durante o ciclo de vida de um sistema interativo. Vale ressaltar que muitas dessas atividades ocorrem no início do projeto, durante o levantamento dos requisitos, ou quando a interface está sendo projetada. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre plano de teste de usuário, analise as afirmativas a seguir. I. O escopo é um elemento do plano de teste. São as preocupações, perguntas e objetivos dos testes. II. As métricas subjetivas são perguntas que serão feitas aos participantes durante os testes. III. O cenário é um elemento do plano de teste, apresentando os dados que serão medidos. IV. A função é a lista onde consta a equipe que participará do teste e qual o papel de cada nele. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>II e IV.</p>
<p>O método de avaliação heurística enfatiza a análise de um conjunto de heurísticas, enquanto o método de avaliação de comunicabilidade investiga problemas na recepção da meta mensagem associados a etiquetas de rupturas de comunicação. Em geral, o avaliador se concentra inicialmente na interpretação dos dados coletados de cada participante individualmente, buscando respostas às questões específicas definidas no planejamento da avaliação. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre heurísticas de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Pela heurística da visibilidade do status, o sistema sempre deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo. Porque: II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Você foi contratado pela empresa ContabilitySA e tem como responsabilidade realizar testes no sistema de contabilidade desenvolvido por ela. Ao realizar os testes, você repara que, sempre ao cadastrar uma nova conta corrente para um cliente desta empresa, o sistema fica parado por cerca de 10 segundos como se estivesse processando uma requisição. Somente após esse tempo, ele permite que você continue a trabalhar. Este tipo de paralisação ocorre sempre que há o cadastro de conta corrente. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, pode-se afirmar que:	no cenário apresentado, fica evidenciado que o problema que está ocorrendo é de baixo impacto para o usuário, porém, devido à frequência, pode ocasionar insatisfação.
O teste de usabilidade é uma das maneiras mais eficazes de descobrir problemas que os usuários têm em seu site ou aplicativo. Funciona se você é um gigante com milhões de usuários ou uma startup que acabou de sair da garagem proverbial. O problema é que os testes de usabilidade levam tempo – tempo para recrutar participantes, moderar e assistir a vídeos e compilar resultados. Desse modo, o relatório do teste de usabilidade deve incluir tudo aquilo que foi realizado durante o teste. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre relatório de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Para que um teste de usabilidade tenha algum valor, você deve usar o que aprender para melhorar o sistema. Por isso, documentar o que foi feito é fundamental. Porque: II. Os relatórios de teste de usabilidade devem se concentrar nos problemas encontrados durante os testes, de modo que tragam ensinamento para a equipe. Qualquer outro tipo de relato é inútil. A seguir, assinale a alternativa correta:	A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
Analise o caso a seguir: Carla é uma participante em um teste de usabilidade. Ela tenta comprar uma bicicleta em um site. Na página inicial, Carla encontra rapidamente o link "bicicletas", mas na página seguinte ela hesita. "Eu não tinha certeza de onde clicar", diz ela depois, "havia muitas opções". Mais tarde, ao revisar suas anotações, os facilitadores do teste levam em consideração tudo o que Carla disse. Eles observam onde o mouse pairava. Eles verificam a que distância da página ela parou. Um deles comenta: "Gostaria que pudéssemos ver o que ela viu". Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de usuário, pode-se afirmar que o tipo de teste do qual Carla participou foi:	teste de rastreamento ocular.
O termo “teste de usabilidade” refere-se à avaliação de um sistema interativo testando-o com usuários representativos. Normalmente, durante um teste, os participantes tentam concluir tarefas típicas, enquanto os observadores assistem, ouvem e fazem anotações. Existem diversos tipos de testes, entre os quais podemos destacar os moderados e os não moderados. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste moderado e não moderado, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Testes moderados oferecem mais controle sobre o teste e sobre os usuários. Porque: II. A técnica de teste moderado geralmente é mais rápida e barata que os testes não moderados. A seguir, assinale a alternativa correta:	Correta: A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
O teste de caixa preta é um dos tipos mais comuns de teste em que um analista de negócios ou de sistemas participará. Os casos de teste são desenvolvidos a partir da especificação dos requisitos do software. Esses casos afirmam que, para um determinado conjunto de entradas, um conjunto específico de saídas deve ser retornado ou que um resultado específico deve ocorrer. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de caixa branca, assinale a alternativa que apresenta, corretamente, uma vantagem do teste de caixa preta.	Os casos de teste podem ser projetados assim que as especificações estiverem completas.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Analise o caso a seguir:Um testador de software, está estudando o código de implementação de um determinado campo em uma página da web. Em seu teste, ele determina todas as entradas válidas e inválidas, verificando as saídas obtidas com relação aos resultados esperados, que também são determinados pelo estudo do código de implementação.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre usabilidade, é correto afirmar que o tipo de teste utilizado pelo testador é o:</p>	<p>teste de caixa branca.</p>
<p>O teste de usabilidade é uma das maneiras mais eficazes de descobrir problemas que os usuários têm em seu site ou aplicativo. Funciona se você é um gigante com milhões de usuários ou uma startup que acabou de sair da garagem proverbial. O problema é que os testes de usabilidade levam tempo – tempo para recrutar participantes, moderar e assistir a vídeos e compilar resultados.Desse modo, o relatório do teste de usabilidade deve incluir tudo aquilo que foi realizado durante o teste.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre relatório de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.I. Para que um teste de usabilidade tenha algum valor, você deve usar o que aprender para melhorar o sistema. Por isso, documentar o que foi feito é fundamental.Porque:II. Os relatórios de teste de usabilidade devem se concentrar nos problemas encontrados durante os testes, de modo que tragam ensinamento para a equipe. Qualquer outro tipo de relato é inútil.A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>Correta: A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>
<p>No teste de caixa branca, armado com o nível de detalhe técnico que normalmente é visível apenas para um desenvolvedor, um testador poderá projetar e executar casos de teste que abrangem todos os cenários e condições possíveis que o componente do sistema foi projetado para lidar.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre os casos de aplicação do teste de caixa branca, analise as afirmativas a seguir.I. A funcionalidade das estruturas é de repetição e de condição. II. Verificam-se os erros de interface e no acesso externo ao banco de dados. III. Verificam-se os erros de inicialização, comportamento ou desempenho. IV. Testa-se cada declaração, objeto e função individualmente. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>I e IV.</p>
<p>Em um setor dedicado a criar uma ótima experiência para pessoas que usam produtos, serviços e aplicativos, o teste de usabilidade é fundamental. O principal objetivo do teste de usabilidade é informar o processo de design da perspectiva do usuário final. Os pesquisadores de UX (User Experience) desenvolveram muitas técnicas ao longo dos anos para testar e validar hipóteses de produtos e decisões específicas de design.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s).I. ( ) O teste de aceitação do usuário normalmente é realizado no final ou próximo ao fim do processo de desenvolvimento do sistema.II. ( ) Ao realizar o teste de aceitação do usuário, o objetivo principal é realizar o levantamento de requisitos dos usuários. III. ( ) O teste de usabilidade normalmente é feito após o teste de aceitação, uma vez que visa verificar se o sistema é fácil de usar.IV. ( ) O teste de usabilidade é flexível e permite alterações no design do sistema que está sendo desenvolvido. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>V, F, F, V.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>O teste alfa é um tipo de teste de aceitação realizado para identificar todos os possíveis problemas e/ou erros antes de liberar o produto para os usuários comuns ou para o público. O foco deste teste é simular usuários reais usando técnicas de caixa preta e caixa branca. O objetivo é realizar as tarefas que um usuário típico pode executar. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre as vantagens de teste de caixa branca, analise as afirmativas a seguir. I. No teste de caixa branca, a rotina de teste é mais completa, pois todos os caminhos de código geralmente são cobertos. II. Comparado ao teste de caixa preta, este teste consome baixo tempo de teste de aplicativos de programação maiores. III. Os casos de testes de caixa branca podem ser facilmente automatizados, otimizando a localização de erros ocultos. IV. Como requer baixo entendimento de programação, o teste da caixa branca pode ser realizado por qualquer membro da equipe. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>I e III.</p>
<p>O relacionamento pode, frequentemente, ser correlacional entre duas variáveis. A palavra impacto, de alguma forma, implica uma causalidade, isto é, uma variável fazendo com que a outra aconteça ou mude. Para que uma variável seja a causa de outra variável, três condições devem ser atendidas: (i) causa e efeito são correlacionados, (ii) causa ocorre antes do efeito na sequência do tempo e (iii) a relação observada entre as variáveis de causa e efeito não pode ser explicada por uma terceira variável. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Devido a um problema, o sistema de uma faculdade perde as notas dos alunos a cada 1000 lançamentos no diário eletrônico, gerando grave impacto aos alunos e professores. Porque: II. Quando a funcionalidade real se desvia da funcionalidade desejada, temos um problema que pode ter o impacto descrito pela gravidade ou pela frequência e, quando há perda de dados, o impacto é descrito pela gravidade. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.</p>
<p>O teste alfa é um tipo de teste de aceitação realizado em um ambiente de laboratório e, geralmente, os testadores são funcionários internos da organização. Para simplificar o máximo possível, esse tipo de teste é chamado de alfa apenas porque é feito desde o início, próximo ao final do desenvolvimento do software, e antes do teste beta. Considerando essas informações e o conteúdo estudado, analise as afirmativas a seguir sobre as razões de se fazer um teste alfa e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) Os erros são mais suscetíveis a surgirem nas fases posteriores (como teste beta ou lançamento para a produção), desse modo, um teste antes é recomendado para contribuir com a usabilidade. II. ( ) No teste alfa, todos os envolvidos no projeto (desenvolvedores, designers, o cliente que contratou o projeto) e usuários elegíveis são designados para testarem o produto. III. ( ) O teste alfa é realizado de modo controlado, ou seja, somente a equipe eterna tem acesso ao produto para testá-lo. Desse modo, os clientes externos e demais usuários não participam dos testes. IV. ( ) O teste alfa, devido à amplitude de pessoas que o realizam, também é denominado como teste de campo, uma vez que visa testar e validar as principais funcionalidades do sistema. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:</p>	<p>V, F, V, F.</p>

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Análise a descrição a seguir:Neste tipo de teste, você pega uma página da Web ou tela de aplicativo e a modifica para criar uma segunda versão da mesma página. Essa alteração pode ser tão simples quanto um único título ou botão, ou pode ser uma reformulação completa da página. Em seguida, metade do tráfego é mostrada na versão original da página (conhecida como controle) e metade é mostrada na versão modificada da página (a variação).Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de usuário, analise as afirmativas a seguir.I. Este é o teste do tipo não moderado, que pode ser também executado remotamente. II. Este é o teste A/B que compara duas versões de uma página da Web ou aplicativo entre si. III. Este é o teste de laboratório responsável por medir a capacidade do usuário de concluir tarefas.IV. O método empregado neste teste é monitorado e pode ser presencial ou remoto.Está correto apenas o que se afirma em:</p>	II e IV.
<p>A análise de dados é como os pesquisadores passam de uma massa de dados para insights significativos sobre os testes realizados no sistema. Existem muitos métodos diferentes de análise de dados, dependendo do tipo de pesquisa realizada. Porém, independentemente do tipo de teste realizado, você sempre analisará dados quantitativos e qualitativos.A pesquisa quantitativa é projetada para reunir pontos de dados em forma numérica mensurável.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre análise de dados de teste, assinale a alternativa que apresenta dois exemplos de dado quantitativo:</p>	Avaliações do questionário de satisfação e taxas de sucesso.
<p>Análise o caso a seguir:Um testador de software, está estudando o código de implementação de um determinado campo em uma página da web. Em seu teste, ele determina todas as entradas válidas e inválidas, verificando as saídas obtidas com relação aos resultados esperados, que também são determinados pelo estudo do código de implementação.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre usabilidade, é correto afirmar que o tipo de teste utilizado pelo testador é o:</p>	Correta: teste de caixa branca.
<p>Uma empresa de desenvolvimento de software contratou um novo funcionário para realizar testes funcionais em seu sistema, que, neste caso, é um site na internet. Este testador, sem conhecimento das estruturas internas do site, testa as páginas da Web usando um navegador. Durante sua interação com o sistema, ele fornece entradas (cliques e pressionamentos de teclas) e verifica as saídas com relação ao resultado esperado.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre usabilidade, pode-se afirmar que o tipo de teste utilizado pelo testador é o:</p>	teste de caixa preta.
<p>Análise o caso a seguir:Este tipo de teste mede a capacidade do usuário de concluir tarefas. Em um teste de usabilidade típico, um usuário tenta concluir uma tarefa ou conjunto de tarefas usando um site (ou software ou produto). Cada uma dessas tarefas tem uma meta especificada, com eficácia, eficiência e satisfação identificadas em um contexto especificado de uso. Um estudo típico terá de oito a doze participantes no teste. Os testes são conduzidos por um especialista em Design Centrado no Usuário, que normalmente é acompanhado por um anotador.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de usuário, é correto afirmar que a afirmação acima se refere aos testes dos tipos:</p>	Correta: moderado e presencial.
<p>Análise o caso a seguir:Carla é uma participante em um teste de usabilidade. Ela tenta comprar uma bicicleta em um site. Na página inicial, Carla encontra rapidamente o link "bicicletas", mas na página seguinte ela hesita. "Eu não tinha certeza de onde clicar", diz ela depois, "havia muitas opções". Mais tarde, ao revisar suas anotações, os facilitadores do teste levam em consideração tudo o que Carla disse. Eles observam onde o mouse pairava. Eles verificam a que distância da página ela parou. Um deles comenta:"Gostaria que pudéssemos ver o que ela viu ".Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de usuário, pode-se afirmar que o tipo de teste do qual Carla participou foi:</p>	Correta: teste de rastreamento ocular.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
<p>Leia o trecho a seguir: A relação entre o homem e máquina (seja ela computador, tablet, smartphone ou máquinas industriais de produtividade), sempre foi vista como uma sequência de entrada (ação) e saída (reação), assim como na interação entre corpos. Entretanto, com o advento de pesquisas de base cognitiva, a interação entre homem e máquina passou a ser vista como um meio de comunicação, em que o usuário realiza uma solicitação e ela comunica por meio de respostas personalizadas, em vez de apenas operações como era antigamente. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, é correto afirmar que o termo Affordance pode ser definido como:</p>	<p>Correta: o conjunto de operações que um usuário pode realizar em um sistema.</p>
<p>O termo “teste de usabilidade” refere-se à avaliação de um sistema interativo testando-o com usuários representativos. Normalmente, durante um teste, os participantes tentam concluir tarefas típicas, enquanto os observadores assistem, ouvem e fazem anotações. Existem diversos tipos de testes, entre os quais podemos destacar os moderados e os não moderados. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste moderado e não moderado, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. Testes moderados oferecem mais controle sobre o teste e sobre os usuários. Porque: II. A técnica de teste moderado geralmente é mais rápida e barata que os testes não moderados. A seguir, assinale a alternativa correta:</p>	<p>A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.</p>
<p>O teste de caixa preta é um dos tipos mais comuns de teste em que um analista de negócios ou de sistemas participará. Os casos de teste são desenvolvidos a partir da especificação dos requisitos do software. Esses casos afirmam que, para um determinado conjunto de entradas, um conjunto específico de saídas deve ser retornado ou que um resultado específico deve ocorrer. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre teste de caixa branca, assinale a alternativa que apresenta, corretamente, uma vantagem do teste de caixa preta.</p>	<p>Correta: Os casos de teste podem ser projetados assim que as especificações estiverem completas.</p>
<p>No teste de caixa branca, armado com o nível de detalhe técnico que normalmente é visível apenas para um desenvolvedor, um testador poderá projetar e executar casos de teste que abrangem todos os cenários e condições possíveis que o componente do sistema foi projetado para lidar. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre os casos de aplicação do teste de caixa branca, analise as afirmativas a seguir. I. A funcionalidade das estruturas é de repetição e de condição. II. Verificam-se os erros de interface e no acesso externo ao banco de dados. III. Verificam-se os erros de inicialização, comportamento ou desempenho. IV. Testa-se cada declaração, objeto e função individualmente. Está correto apenas o que se afirma em:</p>	<p>Correta: I e IV.</p>
<p>Você foi contratado pela empresa ContabilitySA e tem como responsabilidade realizar testes no sistema de contabilidade desenvolvido por ela. Ao realizar os testes, você repara que, sempre ao cadastrar uma nova conta corrente para um cliente desta empresa, o sistema fica parado por cerca de 10 segundos como se estivesse processando uma requisição. Somente após esse tempo, ele permite que você continue a trabalhar. Este tipo de paralisação ocorre sempre que há o cadastro de conta corrente. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, pode-se afirmar que:</p>	<p>Correta: no cenário apresentado, fica evidenciado que o problema que está ocorrendo é de baixo impacto para o usuário, porém, devido à frequência, pode ocasionar insatisfação.</p>



PERGUNTAS	RESPOSTAS
Uma empresa de desenvolvimento de software contratou um novo funcionário para realizar testes funcionais em seu sistema, que, neste caso, é um site na internet. Este testador, sem conhecimento das estruturas internas do site, testa as páginas da Web usando um navegador. Durante sua interação com o sistema, ele fornece entradas (cliques e pressionamentos de teclas) e verifica as saídas com relação ao resultado esperado.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre usabilidade, pode-se afirmar que o tipo de teste utilizado pelo testador é o:	Correta: teste de caixa preta.
O relacionamento pode, frequentemente, ser correlacional entre duas variáveis. A palavra impacto, de alguma forma, implica uma causalidade, isto é, uma variável fazendo com que a outra aconteça ou mude. Para que uma variável seja a causa de outra variável, três condições devem ser atendidas: (i) causa e efeito são correlacionados, (ii) causa ocorre antes do efeito na sequência do tempo e (iii) a relação observada entre as variáveis de causa e efeito não pode ser explicada por uma terceira variável.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.I. Devido a um problema, o sistema de uma faculdade perde as notas dos alunos a cada 1000 lançamentos no diário eletrônico, gerando grave impacto aos alunos e professores.Porque:II. Quando a funcionalidade real se desvia da funcionalidade desejada, temos um problema que pode ter o impacto descrito pela gravidade ou pela frequência e, quando há perda de dados, o impacto é descrito pela gravidade.A seguir, assinale a alternativa correta:	Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
Leia o trecho a seguir:A relação entre o homem e máquina (seja ela computador, tablet, smartphone ou máquinas industriais de produtividade), sempre foi vista como uma sequência de entrada (ação) e saída (reação), assim como na interação entre corpos.Entretanto, com o advento de pesquisas de base cognitiva, a interação entre homem e máquina passou a ser vista como um meio de comunicação, em que o usuário realiza uma solicitação e ela comunica por meio de respostas personalizadas, em vez de apenas operações como era antigamente.Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, é correto afirmar que o termo Affordance pode ser definido como:	o conjunto de operações que um usuário pode realizar em um sistema.
O método de avaliação heurística enfatiza a análise de um conjunto de heurísticas, enquanto o método de avaliação de comunicabilidade investiga problemas na recepção da meta mensagem associados a etiquetas de rupturas de comunicação.Em geral, o avaliador se concentra inicialmente na interpretação dos dados coletados de cada participante individualmente, buscando respostas às questões específicas definidas no planejamento da avaliação.Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre heurísticas de usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.I. Pela heurística da visibilidade do status, o sistema sempre deve manter os usuários informados sobre o que está acontecendo.Porque:II. Se a interface não atender às demandas do usuário, isso diminuirá significativamente sua experiência e poderá resultar em frustração. A seguir, assinale a alternativa correta:	Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
Leia o excerto a seguir:“Com o objetivo de definir o conceito abstrato de ‘usabilidade’ em termos de seus componentes mais precisos e mensuráveis, nós podemos chegar a uma disciplina de engenharia, na qual a usabilidade não é simplesmente discutida, mas é sistematicamente aproximada, aperfeiçoada e avaliada (possivelmente mensurada).”Fonte: NIELSEN, J. Usability Engineering. São Francisco: Morgan Kaufmann, 1993, p. 362. (Tradução do autor).Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre testes de usuário, assinale a alternativa que apresenta um benefício do teste de usabilidade não moderado:	Correta: O teste não moderado permite testar usuários simultaneamente e a qualquer hora e local.

PERGUNTAS	RESPOSTAS
O teste de caixa preta refere-se a um método de teste de software em que a funcionalidade é testada sem se preocupar com os detalhes de implementação, conhecimento do caminho interno ou estrutura interna do código do software. Esse método de teste é completamente baseado nas especificações e requisitos do software. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas. I. O teste de caixa preta tenta encontrar erros de interface, nas estruturas de dados ou no acesso externo ao banco de dados. Porque: II. Aos olhos do testador, esse teste tem o comportamento de uma caixa preta, na qual não se pode ver nada além de seu exterior. Agora, assinale a alternativa correta:	Correta: As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
O ciclo de vida da engenharia de usabilidade são atividades que, de modo geral, ocorrem durante o ciclo de vida de um sistema interativo. Vale ressaltar que muitas dessas atividades ocorrem no início do projeto, durante o levantamento dos requisitos, ou quando a interface está sendo projetada. Considerando essas informações e os conteúdos estudados sobre plano de teste de usuário, analise as afirmativas a seguir. I. O escopo é um elemento do plano de teste. São as preocupações, perguntas e objetivos dos testes. II. As métricas subjetivas são perguntas que serão feitas aos participantes durante os testes. III. O cenário é um elemento do plano de teste, apresentando os dados que serão medidos. IV. A função é a lista onde consta a equipe que participará do teste e qual o papel de cada nele. Está correto apenas o que se afirma em:	Correta: II e IV.
Em um setor dedicado a criar uma ótima experiência para pessoas que usam produtos, serviços e aplicativos, o teste de usabilidade é fundamental. O principal objetivo do teste de usabilidade é informar o processo de design da perspectiva do usuário final. Os pesquisadores de UX (User Experience) desenvolveram muitas técnicas ao longo dos anos para testar e validar hipóteses de produtos e decisões específicas de design. Considerando essas informações e o conteúdo estudado sobre usabilidade, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) verdadeira(s) e F para a(s) falsa(s). I. ( ) O teste de aceitação do usuário normalmente é realizado no final ou próximo ao fim do processo de desenvolvimento do sistema. II. ( ) Ao realizar o teste de aceitação do usuário, o objetivo principal é realizar o levantamento de requisitos dos usuários. III. ( ) O teste de usabilidade normalmente é feito após o teste de aceitação, uma vez que visa verificar se o sistema é fácil de usar. IV. ( ) O teste de usabilidade é flexível e permite alterações no design do sistema que está sendo desenvolvido. Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:	Correta: V, F, F, V.

*Boas provas !!*