

[PAINEL](#) > [MINHAS TURMAS](#) > [2021_2 - ENGENHARIA DE USABILIDADE - TB_TB1 - METATURMA](#) > [GERAL](#) > [PROVA 2](#)

Questão **1**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Uma tarefa de benchmark visa a obtenção de dados subjetivos do desempenho dos usuários

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☒ Falso

Questão **2**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

A Tabela de Especificação de Requisitos de Usabilidade não deve ser considerada no caso da avaliação de produtos já existentes (avaliação somativa).

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **3**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

As metas de usabilidade, diferentemente dos requisitos de usabilidade, representam um compromisso da equipe de desenvolvimento da usabilidade consigo própria com a qualidade da interface.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **4**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Considera-se “pior nível aceitável” o nível de desempenho do usuário com pior nível de habilidade com o produto.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **5**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Os níveis de desempenho correspondem a metas quantitativas da expectativa de qualidade de uma interface do usuário em termos de usabilidade.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **6**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Os atributos a serem avaliados, usados na tabela de Especificação de Requisitos de Usabilidade, podem ser aqueles definidos por Nielsen com variações dependendo da experiência do usuário com o produto. Por exemplo, podemos ter um atributo de “desempenho inicial” e outro “desempenho em longo prazo”, este último se referindo ao desempenho do usuário que já tem experiência no uso do produto.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **7**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Sistemas concorrentes, principalmente aqueles com reconhecimento no mercado pela qualidade da interface dos usuários, podem ser usados como fonte para a definição das metas de desempenho na Tabela ERU.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **8**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Um exemplo interessante de “valor a ser medido” que pode ser usado na Tabela ERU é a percepção do usuário do tempo decorrido.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **9**

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Sobre a Engenharia de usabilidade enxuta (EU Enxuta, Lean UX) assinale a opção INCORRETA:

- ☐ A. A EU enxuta dispensa a execução de experimentos porque a validação é feita somente em conversa informais com potenciais usuários.
- ☐ B. A declaração de hipóteses é o ponto de partida para um projeto.
- ☐ C. Uma das etapas do processo EU Enxuta preconiza a etapa de criação de um MVP (Minimum Viable Product).
- ☐ D. A Declaração de hipóteses inclui a definição de proto-personas ou personas.

Questão **10**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

A aposta-chave do “Pensamento enxuto” (Lean thinking) é que entendendo o que é valor para o cliente você será capaz de identificar e eliminar os desperdícios, via o melhoramento contínuo dos processos de produção, e, assim, alavancar a sua posição competitiva.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão 11

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Assinale a afirmativa **correta** relativa ao desenho da interação:

- ☐ A. No desenho da interface, visando à redução de mudanças para facilitar a utilização pelos usuários, deve-se re-utilizar os leiautes dos requisitos de interface levantados com os usuários com o mínimo de alterações.
- ☐ B. Na etapa de desenho conceitual os modelos mentais que se deseja explorar para uso na interface não devem ser considerados – estes só devem ser considerados no desenho detalhado.
- ☐ C. O modelo de conteúdo só deve ser construído após a definição detalhada do aspecto visual da interface.
- ☐ D. Deve-se buscar desenhar um sistema que seja acessível sem necessidade de documentação ou manuais para o usuário.

Questão 12

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Assinale a afirmativa **incorreta** relativa ao desenho da interação:

- ☐ A. O desenho da interface deve levar em conta as condições reais e presentes no contexto operacional onde o sistema será utilizado.
- ☐ B. O modelo estático de conteúdo visa representar detalhadamente a interface, mostrando os componentes de interação em suas telas ou páginas.
- ☐ C. O modelo dinâmico de conteúdo da interface visa permitir um estudo da qualidade da navegação em uma interface.
- ☐ D. A avaliação de usabilidade com os usuários só deve ser feita depois que o desenho é aprovado pela equipe internamente em avaliações informais.

Questão 13

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Com relação à modelagem de Conteúdo e Navegação pode-se **afirmar**:

- ☐ A. Os espaços de trabalho sempre correspondem a telas ou paginas na interface.
- ☐ B. UML deve ser usada na modelagem de Conteúdo e Navegação mesmo que a equipe de desenvolvimento não a domine - é uma boa oportunidade para aprendê-la!
- ☐ C. É recomendável se fazer protótipos nesse nível e avaliá-los com os usuários e outros interessados no produto em desenvolvimento.
- ☐ D. A modelagem de Conteúdo e Navegação é definida em nível de abstração mais alto do que a modelagem conceitual.

Questão **14**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

É recomendado que o Teste de usabilidade com usuários seja sempre feita a cada novo protótipo de desenho elaborada pela equipe de desenvolvimento.

Escolha uma opção:

☐ Verdadeiro

☐ Falso

Questão **15**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Um desenho de interface será considerado satisfatório somente se ele for adequado a qualquer tipo de usuário ou de tarefas que eles realizam.

Escolha uma opção:

☐ Verdadeiro

☐ Falso

Questão **16**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

No modelo Estático de conteúdo da interface, relacionamentos de agregação ou composição podem ser usados para indicar hierarquia de espaços de interação (relação parte-todo).

Escolha uma opção:

☐ Verdadeiro

☐ Falso

Questão **17**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Diagramas de sequência da UML podem ser usados para representar navegação no modelo dinâmico de conteúdo da interface.

Escolha uma opção:

☐ Verdadeiro

☐ Falso

Questão 18

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

A análise de contexto para o desenho de interfaces Web não é tão importante como em soluções *desktop* já que normalmente não se tem controle sobre o tipo de usuário que vai acessar o sítio.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão 19

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Com relação ao Guia de Estilo de Usabilidade indique a afirmativa **incorreta**..

- ☐ A. O Guia de Estilo de Usabilidade pode ser sempre revisto a partir da experiência com o desenho da interface com os usuários.
- ☐ B. Pode-se usar vários Guias de Estilo, em uma estrutura hierárquica, como referência no desenvolvimento de um produto de software.
- ☐ C. Como se trata de um padrão, o Guia de Estilo de Usabilidade não deve ser alterado no desenvolvimento de várias versões de um produto de software.
- ☐ D. Usuários e pessoal de marketing ou de negócio do cliente devem participar da equipe que vai desenvolver um Guia de Estilo.

Questão **20**

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Com relação ao Guia de Estilo de Usabilidade pode-se **afirmar**:

- ☐ A. Poderia ser usado por um cliente como requisito de “restrição ao desenho”, que indicam aspectos do desenho que o cliente exige que sejam satisfeitas, na contratação do desenvolvimento de um produto de software.

[\[Cl1\]ge4](#)

- ☐ B. Um Guia de Estilo não deve incluir aspectos conceituais do desenho da interface com o usuário.
- ☐ C. O Guia de Estilo deve ser elaborado somente após o desenho da interface para evitar alterações e retrabalho.
- ☐ D. Um bom Guia de Estilo dispensa o modelo Estático de distribuição do conteúdo da interface.

Questão **21**

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

A utilização de um Guia de Estilo de Usabilidade apresenta os seguintes benefícios, **exceto**:

- ☐ A. Para o cliente, facilita a independência de fornecedores ou facilita a contratação de diferentes fornecedores no desenvolvimento de vários produtos de software.
- ☐ B. Indiretamente ajuda a reduzir a resistência à nova tecnologia a ser utilizada no desenho da interface entre usuários.
- ☐ C. Facilita no treinamento de novos desenvolvedores.
- ☐ D. Pode ser usado como guia para os testes de funcionalidade do software.

Questão **22**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Um Guia de estilo de usabilidade deve idealmente envolver a equipe de usabilidade ou de desenho da interface, outros desenvolvedores da área de engenharia de software, profissionais responsáveis por documentação, design gráfico e marketing, usuários, clientes e especialistas no domínio.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão 23

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Dentre os seguintes objetivos da avaliação de usabilidade, indique a opção **incorreta**.

- ☐ A. Facilitar a decisão sobre alternativas importantes para o sucesso da interface.
- ☐ B. Permitir a identificação de defeitos de desenho interno, como problemas de arquitetura no desenho interno, visando melhorias de desempenho do produto.
- ☐ C. Promover a troca de experiência entre os envolvidos em um projeto de desenvolvimento de software.
- ☐ D. Nos testes com usuários, melhorar a participação e comprometimento dos usuários.

Questão 24

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Além dos objetivos diretos, a avaliação de usabilidade normalmente propicia os seguintes benefícios, **exceto**:

- ☐ A. Rever as metas de usabilidade a serem atingidas.
- ☐ B. Indicar como melhorar a eficiência do produto de software em termos construcionais.
- ☐ C. Promover a participação e comprometimento dos usuários.
- ☐ D. Possibilitar a melhoria do conhecimento dos usuários pelos desenvolvedores.

Questão 25

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Assinale a alternativa **correta** relativa à avaliação de usabilidade.

- ☐ A. Todos os tipos de avaliação no processo de desenvolvimento visando à usabilidade vistos em aula devem seguir as etapas de planejamento, desenho, implementação, execução e análise dos dados.
- ☐ B. Segundo o processo de desenvolvimento visando à usabilidade visto em aula, o DAU (Descrição das Avaliações de Usabilidade) registra o planejamento e o resultado de todas as avaliações de usabilidade a serem realizadas ao longo de um projeto de desenvolvimento.
- ☐ C. A avaliação somativa é mais importante do que a avaliação formativa durante o desenvolvimento de software.
- ☐ D. A avaliação formativa é indicada somente quando a equipe de desenvolvedores não é muito experiente.

Questão 26

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

As avaliações de usabilidade devem ocorrer preferencialmente no final do processo de desenvolvimento da interface do usuário.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão 27

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

Com relação aos participantes de uma avaliação com usuários, pode-se **afirmar**:

- ☐ A. O participante de um teste com usuários sempre deve ser uma pessoa que nunca utilizou o produto em avaliação, caso contrário a avaliação apresentará resultados distorcidos.
-
- [\[C1\]ave6](#)
- ☐ B. O bom participante de uma avaliação empírica deve ser um profissional de avaliação.
- ☐ C. Os participantes devem preferencialmente representar um usuário típico da interface avaliada, considerando-se sua experiência e conhecimento, nível de habilidade, conhecimento do computador e conhecimento da aplicação.
-
- [\[C1\]ave12](#)
- ☐ D. A utilização de usuários representativos como participante nas avaliações visa à redução de custos já que especialistas em usabilidade poderiam substituí-los com vantagens.
-
- [\[C1\]ave2](#)

Questão **28**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

A forma de descrição de tarefas conforme a técnica de Roteiro (ou Cenário) de Rosson e Carrol pode ser usada na descrição das tarefas que constituem a lista (de tarefas) proposta aos participantes de Testes de Usabilidade com a participação de usuários.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **29**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Se a simplicidade de uma interface é importante face ao perfil de seu usuário, então quanto mais simples for a interface, maior a necessidade de uma escolha criteriosa dos participantes dos testes com usuários para que eles tenham realmente o perfil de um usuário típico.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **30**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

A quantidade de defeitos identificados em um teste com usuários cresce linearmente com o número de participantes.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **31**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

A principal fonte de consulta para a definição de uma lista de tarefas usada nos testes com usuários é a Tabela de especificação de requisitos de usabilidade.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **32**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

O especialista em usabilidade está mais habilitado a identificar problemas sutis de usabilidade, como pequenas inconsistências, pobre uso de cores e navegação confusa, e propor soluções. Por esse motivo, nos testes com usuários, havendo recursos, é preferível utilizar como participante um especialista externo à equipe desenvolvedora do que os usuários comuns do produto.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **33**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Em um teste de usabilidade com usuários, busca-se uma precisão estatística, não sendo incomum se usar centenas de participantes representantes de cada ator nas avaliações.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **34**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

A prototipagem da interface e sua avaliação com os usuários deve começar bem cedo no processo de desenvolvimento sem muita preocupação com o desenho a ser avaliado, já que dá bons resultados e pode ser repetida várias vezes.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **35**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

O modelo de Ehrlich, K. Rohn, J.A. (Cost Justification of Usability Engineering: A Vendor's Perspective. do livro Cost-Justifying Usability (Eds. Bias, R. e Mayhew, D.), Academic Press, pp. 73-110. 1994) é considerado o modelo mais detalhado de avaliação de maturidade de organizações em usabilidade.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **36**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

O modelo INUSE "Human-Centredness Scale" propõe uma escala de quanto o usuário humano adere à proposta representada no desenho da interface do software.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **37**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

O modelo INUSE - Human-Centredness Scale, apresenta uma escala de maturidade em usabilidade que pode ser usado para avaliação de uma organização desenvolvedora de software.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **38**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

O modelo UMM tem a estrutura semelhante a da norma ISO 15504, no que se refere ao modelo de avaliação de capacidade de processos.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

Questão **39**

Ainda não respondida

Vale 2,00 ponto(s).

A seguintes afirmativas sobre a abordagem usada em Design Thinking são verdadeiras, **exceto**:

- ☐ A. Uma das etapas previstas propõe a criação de uma especificação de requisitos de usabilidade como tarefa principal para guiar a validação.
- ☐ B. Uma das etapas visa a geração de alternativas com o maior número de soluções possíveis.
- ☐ C. Na etapa de Imersão devem ser criadas Personas para modelar perfis de usuários.
- ☐ D. O “Elevator pitch” é uma metáfora proposta para ser usada na etapa que visa a determinação do problema principal e da solução.

Questão **40**

Ainda não respondida

Vale 1,00 ponto(s).

Com o uso de protótipos é possível até mesmo perceber erros de estratégia no Desenho da interação.

Escolha uma opção:

- ☐ Verdadeiro
- ☐ Falso

[◀ Prova 1](#)[Seguir para...](#)[Entrega de trabalhos ▶](#)