

1) Quando analisamos uma situação, considerando as pessoas, artefatos, processos, demais elementos e relações entre eles, podemos encontrar problemas, características desagradáveis ou algo que podemos melhorar. É comum tomarmos atitudes para resolver os problemas, diminuir as características desagradáveis e melhorar o que mais for possível. Essas atitudes envolvem atividades de design, conscientes ou inconscientes, realizadas com um cuidado maior ou menor. Em termos bem gerais (Lawson, 2006; Löwgren e Stolterman, 2004), caracterizam a atividade de design como um conjunto de atividades de design envolvidas na intervenção para transformar uma situação atual em uma situação desejada. Selecione a alternativa que descreve essas atividades envolvidas no processo de Design.

- a) Análise da situação atual, a síntese de uma intervenção e a avaliação da nova situação
- b) Dificuldades da situação atual, problema envolvido e a avaliação da nova situação
- c) Situação atual, estudo do processo de negócio envolvido no problema e proposta de solução
- d) Documentação, projeto da interface e testes.
- e) Requisitos e análise dos usuários, problematização e Avaliação.

2) O design é um processo que envolve algumas atividades básicas e embora existam diversos processos de design detalhando essas atividades básicas de uma forma particular, em geral existem algumas atividades em comum em todos. Selecione a alternativa que **NÃO** descreve uma atividade comum nos processos de Design.

- a) A forma como executar cada atividade.
- b) A sequência em que elas devem ser executadas.
- c) Quais atividades podem se repetir, e por quais motivos.
- d) Descrição dos artefatos consumidos e produzidos em cada uma das atividades.
- e) Normalização dos dados.

3) O Ciclo de Vida em Estrela desenvolvido por Hix e Hartson no início da década de 1990 (Hix e Hartson, 1993) e foi um dos primeiros ciclos de vida voltados para IHC amplamente difundidos. Assinale a alternativa que não aponta corretamente uma das atividades que contemplam o processo do Ciclo de Vida em Estrela:

- a) Estudo da organização da informação.
- b) A análise de tarefas, de usuário e funções.
- c) A atividade de especificação de requisitos.
- d) Prototipação.
- e) Implementação.

4) Jakob Nielsen (1993) definiu engenharia de usabilidade como 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.

Avalie as afirmações abaixo:

I – Segundo Nielsen, as características de usuários individuais e a variabilidade nas tarefas são os fatores de maior impacto na usabilidade. Essa atividade de conhecer o usuário envolve descobrir as características individuais dos usuários e do seu ambiente físico e social de trabalho, suas atividades e as formas como lidam com circunstâncias excepcionais e emergenciais.

II – A equipe de design devem seguir diretrizes, princípios bem conhecidos para o design da interface com usuário. À medida que a interface for projetada, deve ser feita uma avaliação heurística para avaliar se as diretrizes não estão sendo violadas.

III – Uma das atividades consiste em examinar produtos com funcionalidades semelhantes ou complementares. Como esses produtos já estão prontos, podem ser testados com mais facilidade e realismo do que protótipos.

IV – É importante definir metas de usabilidade envolvendo a definição dos fatores de qualidade de uso que devem ser priorizados no projeto, como serão avaliados ao longo do processo de design, e quais faixas de valores são inaceitáveis, aceitáveis e ideais para cada indicador de interesse. Com frequência, essa priorização se baseia nos indicadores atuais de desempenho dos usuários ao utilizarem o sistema.

Assinale a alternativa que correta:

- a) I, II e III são corretas. b) I, II, IV são corretas.
- c) II, III e IV são corretas. d) I e IV são corretas.
- e) Todas são corretas.

5) O design baseado em cenários é um processo que utiliza diferentes tipos de cenários como representação básica e fundamental durante todas as atividades envolvidas na concepção de uma solução de IHC (Rosson e Carroll, 2002; Carroll, 1995). Assinale a alternativa que **NÃO** descreve corretamente uma característica do design baseado em cenários:

- a) Um cenário é “simplesmente uma história sobre pessoas executando uma atividade”.
- b) Os cenários são geralmente escritos em linguagem natural.
- c) Um cenário de atividade é uma narrativa sobre as tarefas típicas e críticas que os usuários vão executar com ajuda do sistema.
- d) As atividades concentram-se em relatar as funcionalidades do sistema, sem, no entanto, especificar ainda como os usuários vão utilizá-lo ou como deve ser a aparência do sistema.
- e) O processo é voltado a usuários mais experientes e tem como finalidade básica propiciar ao usuário uma melhor descrição das características da interface.