**PERGUNTA 1**

1. A coisa mais importante a ter em mente ao projetar um aplicativo móvel é garantir que ele seja útil e intuitivo. Se o aplicativo não for útil, ele não tem valor real para o usuário e ninguém tem motivos para usá-lo. Se o aplicativo for útil, mas exigir muito tempo e esforço, as pessoas não se incomodarão em aprender como usá-lo. Um bom*design* de interface do usuário é centrado no usuário. Assim, os usuários instalam seu aplicativo porque precisam resolver um problema. Os *designers* devem pensar no problema que seus usuários tentarão resolver usando o aplicativo e devem se concentrar nos principais objetivos, como remover todos os obstáculos do caminho ([BABICH](http://babich.biz/), 2016).

Sobre isso, analise as afirmações a seguir.

I. “Regras de ouro de Shneiderman (1987); “Princípios de Norman”; “Princípios básicos de uma boa navegação”.

II São princípios básicos de uma boa navegação como clareza: usar padrões de navegação; consistência: controles de navegação – visível: indicar a localização atual.

III. As regras de *design* para aplicativo móvel devem ser pensadas isoladamente, criando uma experiência perfeita para esse dispositivo.

Está correto o que se afirma em:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | a. | I, II e III. |
|  | b. | II e III, apenas. |
|  | **c.** | **I e III, apenas.** |
|  | **d.** | **II, apenas.** |
|  | e. | I e II, apenas. |

**PERGUNTA 2**

1. O sistema cognitivo humano cria modelos mentais ou representações da informação recebida para interpretar as informações de forma simbólica. Modelos mentais são as imagens que as pessoas têm dos objetos com os quais interagem, de si próprias, dos outros, do ambiente.

Avalie as afirmações a seguir e as correlacione adequadamente aos termos aos quais se referem.

1 – Modelo mental estrutural.

2 – Modelo mental funcional.

3 – Modelo conceitual.

I – Esse modelo demonstra que o usuário o internalizou em sua memória. Modelo usado para descrever a mecânica interna da máquina ou o sistema com seus componentes.

II – É uma coleção de associações na mente do usuário ou do desenvolvedor, que serão utilizadas para facilitar o entendimento no desenvolvimento e na utilização de interfaces interativas.

III – Usa conhecimento armazenado para o usuário recuperar a informação de como um sistema funciona e criar um modelo de como fazer para interagir.

Assinale a alternativa que correlaciona adequadamente os dois grupos de informação.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | a. | 1 - III; 2 - I; 3 - II. |
|  | **b.** | **1 - II; 2 - I; 3 - III.** |
|  | **c.** | **1 - I; 2 - III; 3 - II.** |  |  |  |
|  | d. | 1 - I; 2 - II; 3 - III. |
|  | e. | 1 - III; 2 - II; 3 - I. |
|  |  |  |

**PERGUNTA 3**

1. Metáfora é uma figura de linguagem utilizada para melhorar a expressividade de uma informação.

Com relação à importância das metáforas para o modelo conceitual, avalie as afirmativas a seguir.

I. Ajuda sempre na formulação de um modelo conceitual consistente para interação.

II. Oferece aos usuários uma interface que facilita o entendimento e previne erros.

III. Se mal utilizada, pode conduzir a caminhos errados ou a falsas expectativas.

IV. Tem poder de representação, de se adequar à tarefa e gerar audiência.

Está correto o que se afirma em:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | a. | I, III e IV, apenas. |
|  | b. | I, II e III, apenas. |
|  | c. | II, apenas. |
|  | **d.** | **I e II, apenas.** |
|  | **e.** | **II, III e IV, apenas.** |
|  |  |  |

**PERGUNTA 4**

1. Segundo Baranauskas e Rocha (2003, p. 124), “exemplos de regras: ‘usar DD-MM-AA para entrada numérica’, ‘posicionar o botão OK no canto inferior direito da tela’. Regras são mais comuns nas *guidelines* de determinados fabricantes, garantindo consistência tanto no produto, quanto entre produtos de um mesmo fabricante”.

Considerando as regras do *design*, avalie as afirmações a seguir, em relação aos tipos, e as correlacione adequadamente às descrições às quais se referem.

1 – Princípios.

2 – Padrões (*standards*).

3 – Diretrizes (*guidelines*).

I – Alta autoridade; uso limitado e regras específicas.

II – Baixa autoridade; aplicação mais geral.

III – Regras de*design*mais abstratas.

Assinale a alternativa que correlaciona adequadamente os dois grupos de informação.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | a. | 1 - III; 2 - II; 3 - I. |
|  | **b.** | **1 - III; 2 - I; 3 - II.** |
|  | c. | 1 - I; 2 - III; 3 - II. |
|  | d. | 1 - I; 2 - II; 3 - III. |
|  | e. | 1 - II; 2 - I; 3 - III. |

**PERGUNTA 5**

1. O mais importante a se ter em mente ao projetar um aplicativo móvel é garantir que ele seja útil e intuitivo. Se o aplicativo não for útil, ele não terá valor real para o usuário e ninguém terá motivos para usá-lo. Se o aplicativo for útil, mas exigir muito tempo e esforço, será difícil para as pessoas aprenderem como usá-lo (MACEDO, 2022).

Levando em consideração as regras de *design*para aplicativo móvel, identifique se são (V) verdadeiras ou (F) falsas as afirmativas a seguir.

I. (  ) Elimine a desordem: significa que toda informação deve estar disponível, porém de forma organizada.

II. (  ) Torne a navegação autoevidente: significa que uma boa navegação deve ser clara, consistente e visível.

III. (  ) Crie uma experiência perfeita: significa pensar em um *design* de celular isoladamente.

IV. (  ) Projetar alvos fáceis de usar: significa que alvos pequenos de toque são mais difíceis de serem atingidos pelos usuários do que os maiores.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **a.** | **F - V - F - V.** |
|  | b. | V - V - V - V. |
|  | c. | F - V - V - V. |
|  | d. | F - V - F - F. |
|  | e. | V - F - V - F. |
|  |  |  |

**PERGUNTA 6**

1. As regras de *design*, também conhecidas como *guidelines*,são muito comuns em **\_\_\_\_**, pois possuem uma estrutura que proporciona ao desenvolvedor da interface decidir de forma consistente por meio de elementos que constituem o sistema. As regras são comumente usadas por fabricantes que buscam, com elas, uma certa **\_\_\_**. A utilização de regras de *design*não deve ser denominada como **\_\_**, mas sim como um agrupamento de **\_\_**.

Preencha as lacunas escolhendo a alternativa CORRETA.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | a. | Identidade à marca, “receita de *design*”, *design* de interfaces, princípios norteadores do *design*. |
|  | b. | Princípios norteadores do *design*, *design*de interfaces, identidade à marca, “receita de *design*”. |
|  | c. | *Design*de interfaces, identidade à marca, princípios norteadores do *design*, “receita de *design*”. |
|  | d. | *Design* de interface, “receita de *design*”, identidade à marca, princípios norteadores do *design*. |
|  | **e.** | ***Design* de interfaces, identidade à marca, “receita de *design*”, princípios norteadores do *design*.** |

**PERGUNTA 7**

1. Os princípios de *design* para IHC são regras de *design* mais abstratas e com menos autoridades padrões. Explicam sucesso de paradigmas e podem gerar “repetibilidade”.

Com relação aos princípios de *design* para iHC, avalie as afirmativas a seguir.

I. Consistência é um princípio encontrado em: Regras de ouro de Shneiderman (1987).

II. As heurísticas de Nielsen são baseadas na análise de fato de 249 problemas de usabilidade.

III. Os princípios de Norman estão intimamente relacionados à sua teoria da ação.

IV. As regras de Shneiderman devem ser aplicadas sem contextualizar.

Está correto o que se afirma em:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | a. | I, III e IV, apenas. |
|  | **b.** | **I, II e III, apenas.** |
|  | c. | I, II, III e IV. |
|  | d. | I e II, apenas. |
|  | e. | II, apenas. |