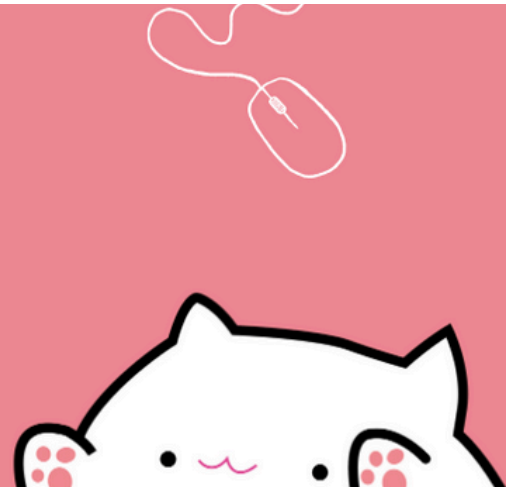


> EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO: CONHECIMENTOS IMPORTANTES

gabarito

FACULDADE
DESCOMPLICA

@BRIDGETOCROSS



Questão 01

A usabilidade é uma medida de uso de um produto para alcançar objetivos com:

- a) design, eficiência e satisfação.
- b) eficácia, eficiência e modéstia.
- ☒ c) eficácia, eficiência e satisfação.
- d) eficiência, efetividade e inovação.
- e) falácia, eficiência e satisfação.

Questão 02

Quais das opções abaixo NÃO é uma das heurísticas de usabilidade de Nielsen?

- a) Atender os iniciantes e avançados.
- b) Só apresentar o que é importante.
- c) Ajuste usuários a se recuperar de erros.
- ☒ d) Aumente as chances de erro.
- e) Ofereça ajuda.

Questão 03

Qual das opções NÃO é um benefício da arquitetura da informação?

- a) Mais satisfação ao usuário.
- b) Maior valor para a marca.
- c) Mais segurança ao navegar.
- d) Redução de retrabalho.
- ☒ e) Dificultar a navegação.

Questão 04

É importante considerar a acessibilidade, porque:

- a) é uma palavra da moda na área de design.
- b) acessibilidade é o mesmo que heurística.
- ☒ c) é um direito das pessoas acessarem informações.
- d) acessibilidade é o mesmo que usabilidade.
- e) é um favor que fazemos às pessoas.

Questão 05

Indique corretamente o termo que descreve "...uma abordagem para o desenvolvimento de sistemas interativos que visa tornar os sistemas mais utilizáveis e úteis, centrando-se nos usuários, suas necessidades e exigências, aplicando ergonomia e conhecimentos técnicos de usabilidade" (ISO 9241-210).

- a) Design Centrado no serviço
- b) Design Centrado na utilidade
- c) Design Centrado no design
- ☒ d) Design Centrado no usuário
- e) Design Centrado na máquina

Questão 06

Leia o texto a seguir:

"Heurísticas muito específicas tendem a se tornar muito difíceis de serem aplicadas em uma avaliação, em contrapartida as heurísticas mais generalistas, complementadas por outras mais específicas, tendem a funcionar melhor na maioria das vezes por não exigirem do avaliador conhecimento muito específico de um determinado contexto, como por exemplo, as heurísticas propostas por Inostroza et al. (2012) que são generalistas no contexto de aplicações de dispositivos móveis, como smartphones com telas touchscreen" (COSTA, 2019, p. 16).

Em seguida, leia e associe as duas colunas conforme os critérios de avaliação de usabilidade.

I. Facilidade de aprendizado	A. Avaliar o grau de satisfação dos usuários com produtos/serviços.
II. Eficiência	B. Avalia a facilidade de uso de produtos ou serviços
III. Satisfação	C. Avalia a rapidez com que o usuário consegue interagir e navegar por sistemas e resolver seus problemas

Assinale a alternativa que traz a associação correta entre as duas colunas:

- a) I-B; II-A; III-C.
- b) I-C; II-A; III-B.
- c) I-A; II-B; III-C.
- ☒ d) I-B; II-C; III-A.
- e) I-C; II-B; III-A