

PARTE I

Assinale inequivocamente apenas uma das opções em cada pergunta

1- No Sistema Humano de Processamento de Informação (SHPI), o processo conhecido por reconhecimento de padrões:

- a- apenas utiliza a informação correntemente adquirida pelo sistema perceptual
- b- utiliza fortemente conhecimento anteriormente adquirido
- c- é variável de pessoa para pessoa, podendo em certas pessoas utilizar o conhecimento anteriormente adquirido e noutras não
- d- nenhuma das anteriores está correcta

2- A memória de longa duração tem a seguinte característica:

- a- a recuperação de informação desta memória é lenta e pouco fiável
- b- tem uma capacidade muito reduzida
- c- a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui
- d- nenhuma das anteriores está correcta

3- A memória de curta duração tem a seguinte característica:

- a- tem uma capacidade de 7 ± 2 unidades de informação
- b- tem uma capacidade virtualmente infinita
- c- a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui
- d- nenhuma das anteriores está correcta

4- Quanto à forma como resolvem problemas, os utilizadores, em geral:

- a- são mais frequentemente heurísticos
- b- são mais frequentemente algorítmicos
- c- escolhem sempre estratégias óptimas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

5- Um modelo conceptual:

- a- é uma representação interna do conhecimento que o utilizador tem de um sistema
- b- corresponde à forma como a funcionalidade da interface é apresentada
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

6- Um modelo mental:

- a- é uma representação interna do conhecimento que o utilizador tem de um sistema
- b- corresponde à forma como a funcionalidade da interface é apresentada
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

7- Os modelos mentais dos utilizadores são em geral:

- a- precisos e completos
- b- estáveis ao longo do tempo
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

8- Os métodos de análise de tarefas têm como objectivo:

- a- compreender os processos cognitivos do utilizador quando este executa uma tarefa
- b- observar o utilizador, do ponto de vista exterior, enquanto executa uma tarefa incluindo as suas acções físicas
- c- ambos os anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

9- Os métodos de análise de tarefas conhecidos por métodos de decomposição de tarefa:

- a- consideram a forma como uma tarefa se divide em sub-tarefas e a ordem pela qual estas são

executadas

- b- consideram o que os utilizadores necessitam de saber sobre os objectos e acções envolvidos numa tarefa e como se organiza este conhecimento
- c- usam uma abordagem baseada em objectos com Ênfase na identificação dos actores, objectos e relações entre eles e as acções que executam
- d- nenhuma das anteriores está correcta

10- O modelo conhecido como GOMS (Goals, Operators, Methods and Selection, Operators) modela sobretudo:

a- os objectivos de alto nível do utilizador

b- a actividade motora do utilizador

c- as tarefas físicas que o utilizador tem que desempenhar para atingir um objectivo

d- nenhuma das anteriores

11- No modelo conhecido como GOMS (Goals, Operators, Methods and Selection) os métodos (methods) são:

a- o que o utilizador pretende atingir

b- as acções básicas que o utilizador tem que executar (e podem afectar o sistema ou apenas o estado mental do utilizador)

c- as várias possíveis decomposições dos objectivos do utilizador em sub-objectivos

d- nenhuma das anteriores

12- O modelo conhecido como KLM (Keystrok Level Model) permite estimar o tempo que o utilizador despende:

a- na fase de aquisição (construção da representação mental da tarefa a executar)

b- na fase de execução da tarefa recorrendo ao sistema

c- em ambas as fases

d- nenhuma das anteriores

13- A utilização de uma notação para a especificação do diálogo de uma interface de utilizador torna mais fácil:

a- a separação entre os elementos da interface e a semântica da aplicação

b- a passagem de informação sobre a interface entre os diversos membros da equipa de projecto

c- ambas as anteriores são correctas

d- nenhuma das anteriores

14- As notações textuais para a especificação do diálogo, em relação às notações em forma de diagrama são:

a- mais rapidamente compreensíveis

b- mais adequadas para uma análise formal

c- ambas as anteriores são correctas

d- nenhuma das anteriores

15- As directivas existentes para o projecto dos diversos aspectos das interfaces de utilizador:

a- fornecem alternativas sempre aplicáveis para a solução de problemas específicos

b- devem ser escolhidas com critério pois podem não ser aplicáveis ao nosso caso específico

c- ambas as anteriores

d- nenhuma das anteriores

16- Os menus, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:

a- não são auto-explicativos

b- são pouco flexíveis

c- sobrecarregam a memória do utilizador

d- nenhuma das anteriores está correcta

17- Os menus, como estilo de diálogo, são mais apropriados para utilizadores com as seguintes características:

a- cultura informática elevada

b- atitude negativa

- c- utilização muito frequente
- d- nenhuma das anteriores está correcta

18- Num menu hierárquico:

- a- deve-se maximizar sempre a profundidade (nº de níveis)
- b- deve-se minimizar sempre a largura (nº de opções por nível)
- c- deve-se minimizar a profundidade à custa da largura, dentro de certos limites
- d- nenhuma das anteriores está correcta

19- Os formulários, como estilo de diálogo, são mais apropriados para utilizadores:

- a- com baixa capacidade de dactilografia
- b- que executam tarefas pouco estruturadas
- c- que utilizam formulários em papel
- d- nenhuma das anteriores está correcta

20- As teclas de funções, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:

- a- sobrecarregam a memória do utilizador
- b- ocupam muito espaço no ecrã
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

21- As interfaces de manipulação directa, têm as seguintes desvantagens:

- a- não são auto-explicativas
- b- são difíceis de aprender
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

22- As linguagens de comandos, devido às suas vantagens e desvantagens, são adequadas a utilizadores com:

- a- baixa motivação
- b- bons conhecimentos do sistema
- c- baixa frequência de utilização do sistema
- d- nenhuma das anteriores está correcta

23- Quando se utilizam abreviaturas em linguagens de comando, estas devem ser obtidas a partir do nome do comando correspondente de preferência:

- a- maximizando a facilidade de reconhecimento
- b- maximizando a facilidade de lembrança
- c- de qualquer das formas anteriores
- d- nenhuma das anteriores está correcta

24- As linguagens naturais têm as seguintes vantagens:

- a- são poderosas e flexíveis
- b- podem ter menos problemas de transferência que as linguagens de comando
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

25- As interfaces de manipulação directa caracterizam-se por:

- a- utilização de icons e menus pull-down
- b- utilização de menus e dispositivos apontadores
- c- actuação sobre representações visuais dos objectos
- d- nenhuma das anteriores está correcta

26- Numa interface de manipulação directa quando os objectos e as acções oferecidas pelo sistema estão a um nível demasiado elevado ou baixo, em relação aos objectivos do utilizador, diz-se que é elevada:

- a- a distância articular
- b- a distância euclideana
- c- a distância semântica
- d- nenhuma das anteriores está correcta

27- Os icons devem de ser:

- a- visualmente distintos
- b- conceptualmente distintos
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

28- As mensagens de um sistema devem:

- a- ser negativas
- b- ser redigidas na voz activa
- c- ambas as anteriores
- d- nenhuma das anteriores

29- A percepção da cor:

- a- é invariável de indivíduo para indivíduo
- b- varia com a iluminação ambiente e o tamanho da amostra
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores

30- A sensação de cor:

- a- está relacionada com o espectro da radiação luminosa
- b- resulta dos impulsos eléctricos enviados para o cérebro pelos diversos tipos de bastonetes
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

31- A cor deve:

- a- ser usada como único meio para veicular informação
- b- ser usada com parcimónia
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores

32- Dos modelos de cor RGB, CMY e HSV, o mais adequado para um utilizador especificar cores é:

- a- o modelo RGB
- b- o modelo CMY
- c- o modelo HSV
- d- nenhuma das anteriores

33- A avaliação de uma interface de utilizador no campo, em relação à sua avaliação no laboratório:

- a- é sempre preferível pois a interface é utilizada em condições mais realistas
- b- fornece sempre piores resultados pois não se conseguem controlar todas as variáveis em jogo
- c- pode ser ou não preferível, conforme as circunstâncias
- d- nenhuma das anteriores

34- Quando se pretende avaliar a implementação de uma interface de utilizador através de métodos chamados empíricos, podem usar-se basicamente métodos experimentais, entre-grupos e dentro-de-grupos:

- a- no caso de entre-grupos, a cada utilizador apenas é atribuída uma condição de experimentação
- b- no caso de dentro-de-grupos a cada utilizador é atribuída mais do que uma condição de experimentação
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores

35- O cognitive walkthrough é uma técnica de avaliação de uma interfaces de utilizador que:

- a- fornece sempre os mesmos resultados independentemente do avaliador que a realiza
- b- tem como principal objectivo avaliar a facilidade de aprendizagem
- c- pode ser realizada por qualquer pessoa pois não necessita de conhecimentos específicos
- d- nenhuma das anteriores

36- A revisão baseada em modelos é uma técnica de avaliação de interfaces de utilizador que:

- a- requer a utilização de um laboratório de usabilidade
- b- apenas pode ser utilizada quando já existe pelo menos um protótipo da interface

- c- pode ser realizada por qualquer pessoa pois não necessita de conhecimentos muito específicos
- d- nenhuma das anteriores

37- Considere as técnicas de inquérito para avaliação de interfaces de utilizador; os questionários têm as seguintes vantagens em relação às entrevistas:

- a- são mais flexíveis
- b- facilmente atingem uma população maior
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores

38- A utilização das teclas de cursor pode ter as seguintes vantagens em relação à utilização do rato:

- a- não necessitam de espaço adicional
- b- a distância que a mão têm que percorrer é minimizada
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores

39- O touch-screen pode ter as seguintes vantagens em relação ao rato;

- a- a sua utilização é mais directa e intuitiva
- b- tem footprint
- c- ambas as anteriores são correctas
- d- nenhuma das anteriores

40- O reconhecimento de voz como dispositivo de entrada de um sistema interactivo tem as seguintes desvantagens;

- a- pode ser lento e cansativo de usar
- b- pode implicar uma perda de privacidade e segurança
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores está correcta

41- A síntese de voz deve ser considerada como possível dispositivo de saída num sistema interactivo:

- a- sempre que seja economicamente viável
- b- quando o utilizador tem que se deslocar
- c- em ambientes abertos e ruidosos
- d- nenhuma das anteriores está correcta

42- Do ponto de vista da usabilidade, o tempo de resposta mais relevante é:

- a- o tempo de resposta do sistema
- b- a display rate
- c- o tempo total da tarefa
- d- nenhuma das anteriores

43- Os utilizadores adaptaram-se ao tempo de resposta do sistema, mas a satisfação é máxima quando:

- a- o tempo de resposta é elevado e é fácil recuperar dos erros
- b- o tempo de resposta é baixo e é difícil recuperar dos erros
- c- o tempo de resposta é elevado e é difícil de recuperar dos erros
- d - nenhuma das anteriores

44- Os manuais do tipo quick reference destinam-se a utilizadores:

- a- com alguns conhecimentos da aplicação
- b- com elevado conhecimento semântico da aplicação
- c- com pouco conhecimento semântico e sintáctico da aplicação
- d- nenhuma das anteriores

45- Quando se escreve um manual do tipo users' guide:

- a- deve-se considerar que se destina a utilizadores com elevado conhecimento semântico e sintáctico da aplicação
- b- deve-se organizá-lo de acordo com os objectivos do utilizador ??????????
- c- ambas as anteriores estão correctas
- d- nenhuma das anteriores