

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 f
- c- a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui f
- 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 f**
- b- tem uma capacidade virtualmente infinita f
- c- a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui f
- 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 algoritmicos
- 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 as 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