

1. - Porque é que a avaliação de Experiência de Utilizador (UX) e usabilidade fundamental no processo de desenvolvimento de qualquer sistema interactivo?

Garante que o sistema é eficaz, eficiente e satisfatório, identificando problemas de usabilidade e áreas de melhoria.

2. - A avaliação Heurística é um método de avaliação analítico ou empírico? Porquê?

Analítico, pois envolve a análise da interface por especialistas, sem utilizadores.

3. - Qual o resultado de uma avaliação heurística a ser fornecido à equipe de projecto?

Um relatório detalhado listando problemas de usabilidade, heurísticas violadas e severidade dos problemas.

4. - A avaliação heurística é um método de avaliação objectivo ou subjectivo? Porquê?

Subjectivo, pois depende da interpretação e julgamento dos avaliadores.

5. - É possível usar diferentes listas de heurísticas? Porquê?

Sim, para adaptar a avaliação às características específicas do sistema ou dos utilizadores.

6. - Que vantagem vê em classificar um potencial problema de usabilidade através da heurística (ou heurísticas) que não é cumprida?

Facilita a identificação da natureza exata do problema e a aplicação de correções específicas.

7. - Qual o interesse em fornecer um grau de gravidade para cada problema?

Ajuda a priorizar os problemas mais críticos a serem resolvidos.

8. - O que se deve ter em conta para atribuir a gravidade de um problema?

Frequência, impacto e persistência do problema.

9. - Porque devem os analistas trabalhar independentemente numa primeira fase?

Para evitar influência mútua e aumentar a diversidade de problemas identificados.

10. - Como se pode escolher o número de avaliadores que devem fazer a avaliação heurística?

Baseado na complexidade da interface, experiência dos avaliadores, custos/benefícios e criticidade do sistema. Três a cinco avaliadores são recomendados.

11. - Em que alturas do desenvolvimento de UIs pode/deve ser utilizada?

Em várias fases do desenvolvimento, desde o design inicial até a prototipagem e antes do lançamento final.

12. - Pode referir uma limitação importante da avaliação heurística?

É subjetiva, dependendo da experiência e julgamento dos avaliadores.

13. - Como se pode minorar o facto da avaliação heurística ser subjectiva?

Envolvendo múltiplos avaliadores independentes e experientes, e consolidando os problemas identificados.

14. - A avaliação heurística não deve ser usada como único método de avaliação de usabilidade. Porquê?

Não identifica todos os problemas de usabilidade e encontra muitos problemas menores. Métodos empíricos são necessários.

15. - Pode referir um método de avaliação de usabilidade empírico?

Testes de usabilidade, onde utilizadores reais interagem com o sistema.

16. - O Cognitive Walkthrough (CW) é um método analítico? Porquê?

Sim, porque avalia a usabilidade com base na análise de tarefas específicas sem envolver utilizadores.

17. - Qual o principal objetivo do Cognitive Walkthrough?

Avaliar a facilidade de aprendizagem para novos utilizadores.

18. - Pode indicar duas regras a aplicar num teste de usabilidade em relação a ética?

Consentimento informado e confidencialidade dos dados.

19. - Que métodos de avaliação de usabilidade são usados num teste de usabilidade?

Observação direta, think-aloud, gravações de áudio/vídeo, questionários pós-teste e entrevistas.

20. - Os métodos de inquérito podem ser questionários e entrevistas; diga quais as vantagens e desvantagens de cada um.

- Questionários: Vantagens: alcançam mais pessoas, fáceis de administrar e analisar. Desvantagens: respostas menos profundas, baixa taxa de resposta.
- Entrevistas: Vantagens: respostas detalhadas, exploração em profundidade. Desvantagens: demoradas, difíceis de analisar.

21. - O que são as variáveis dependentes numa experiência controlada?

Resultados medidos, como tempo para completar uma tarefa, número de erros, satisfação.

22. - O que são as variáveis independentes numa experiência controlada?

Condições controladas pelo pesquisador, como o método de interação.

23. - O think-aloud é uma variante do método de observação; porque tem este nome?

Porque os utilizadores verbalizam seus pensamentos enquanto interagem com o sistema.

24. - Pode indicar uma desvantagem do método de observação think-aloud?

Pode criar uma situação artificial, mudando o comportamento dos utilizadores.

25. - E uma vantagem?

Fornecer insights detalhados sobre pensamentos e percepções dos utilizadores em tempo real.

26. - Que vantagens tem a utilização de protótipos de baixa fidelidade (de papel) na avaliação de usabilidade?

São baratos, rápidos de criar, permitem iterar rapidamente e detectar problemas de usabilidade cedo.

27. - O que é o protocolo de uma experiência controlada?

Conjunto de procedimentos e instruções detalhadas sobre como a experiência será conduzida.

28. - Qual a diferença entre o design experimental entre-grupos e dentro-de-grupos numa experiência controlada?

- Entre-grupos: cada participante usa uma condição experimental. Menos fadiga, mais participantes necessários.
- Dentro-de-grupos: cada participante usa todas as condições. Menos participantes necessários, possível fadiga e viés de aprendizagem.

29. - O que é a hipótese numa experiência controlada?

Uma previsão testável sobre a relação entre variáveis independentes e dependentes.

30. - O que são os métodos de avaliação de usabilidade baseados em modelos?

Usam modelos teóricos para prever e avaliar a usabilidade sem testes extensivos com utilizadores.

31. - Que modelos conhece que podem ser utilizados na avaliação de usabilidade baseada em modelos?

Modelos como GOMS, KLM e Lei de Fitts.

32. - Qual a diferença entre avaliações de campo e de laboratório?

- Campo: ambiente natural, maior realismo.
- Laboratório: ambiente controlado, maior controle sobre variáveis.

33. - Que desvantagens têm as avaliações de campo relativamente às de laboratório?

Menos controle sobre variáveis externas, mais difícil de realizar e analisar.

34 - E vantagens?

Maior validade ecológica, reflete uso real do sistema.

35 - Qual a diferença entre métodos de avaliação de usabilidade empíricos e analíticos?

- Empíricos: envolvem utilizadores reais.
- Analíticos: análise por especialistas sem utilizadores.

36 - O Streamlined Cognitive Walkthrough é uma versão simplificada do método originalmente proposto. Quais as perguntas que devem ser feitas em cada passo?

"O utilizador saberá o que fazer neste passo?" e "Se fizer a ação correta, saberá que fez a coisa certa e está progredindo?"

37 - Descreva como se realiza uma avaliação heurística.

1. Selecione avaliadores e heurísticas.
2. Avaliadores analisam a interface independentemente.
3. Identificam problemas, anotam a heurística violada e a severidade.
4. Consolidam os problemas e preparam um relatório.

38 - Em que fase do processo de desenvolvimento dum Sistema interactivo deve ser usado o Cognitive Walkthrough. Porquê?

Nas fases iniciais, antes da codificação, para identificar problemas que afetam a facilidade de aprendizagem.

39 - Descreva como se realiza um Streamlined Cognitive Walkthrough.

1. Prepare a equipe.
2. Avaliadores analisam a interface focando nas perguntas principais.
3. Discutem problemas identificados.
4. Capturam dados e preparam um relatório.

40 - A observação é um método de avaliação de usabilidade muito usado, nomeadamente nos testes de usabilidade e pode ser directa ou indirecta. Diga quais as vantagens e desvantagens de cada uma destas variantes de observação.

- Observação directa: Vantagens: observação em tempo real. Desvantagens: pode influenciar comportamento.
- Observação indirecta: Vantagens: análise detalhada. Desvantagens: complexa, demorada, invasiva.