

# CTFL-UT

Certified Tester Foundation Level  
Usability Testing

# EXAME A

Versão 1.0

BASEADO NO SYLLABUS 2018BR

Fornecido por:

*German Testing Board*



### Legal

Este documento pode ser copiado em sua totalidade, ou extratos feitos, se a fonte for reconhecida

### Histórico

Versão	Data	Comentários
2016	21 October 2016	GA Release for 2016 Version
2018	25 September 2018	GA Release for 2018 Version Name changed to Usability Testing Q3 stem modified Q16 stem modified Q32 stem modified Minor typos corrected

## Questão 1

Qual dos seguintes é verdadeiro?

- A) Usabilidade lida com usuários especificados alcançando objetivos específicos em um contexto específico de uso com um produto de software; A experiência do usuário lida com as percepções e respostas de uma pessoa, resultando de usar o produto de software.
- B) A usabilidade é medida em termos de eficácia, eficiência e satisfação; Acessibilidade lida com as percepções e respostas de uma pessoa resultantes do uso do produto de software.
- C) A experiência do usuário lida com usuários especificados alcançando objetivos específicos em um contexto específico de uso com um produto de software; A usabilidade lida com as percepções e respostas de uma pessoa resultante do uso do produto de software.
- D) A experiência do usuário lida com as percepções e respostas de uma pessoa resultantes do uso do produto de software; acessibilidade lida com as emoções, crenças e percepções de uma pessoa.

## Questão 2

Qual das alternativas a seguir é uma meta razoável de avaliação de acessibilidade?

- A) Para garantir que, em um contexto específico de uso, qualquer pessoa possa usar o software.
- B) Para verificar se os fatores externos de influência, como a apresentação, estão funcionando de maneira eficaz para a experiência geral do usuário.
- C) Para garantir a capacidade de aprendizado do software.
- D) Para verificar se o software pode ser usado por pessoas com deficiências específicas.

## Questão 3

Você está realizando uma avaliação que inclui a compra online, o download e a instalação, o uso real e o suporte que o cliente recebe da central de atendimento para um determinado produto. Que tipo de avaliação você está realizando?

- A) Usabilidade.
- B) Experiência do usuário.
- C) Acessibilidade.
- D) Usabilidade e experiência do usuário.

## Questão 4

Você deve avaliar a usabilidade de um aplicativo de software médico especializado. Devido a restrições de tempo e orçamento, não é possível incluir usuários no processo de avaliação. Qual das alternativas a seguir é uma abordagem válida para avaliar a usabilidade neste caso?

- A) Avaliação de Acessibilidade.
- B) Teste de usabilidade.
- C) Pesquisas de usuários.
- D) Análise de usabilidade.

## Questão 5

Em um projeto que está empregando práticas de avaliação de usabilidade, qual das opções a seguir deve vir primeiro?

- A) Teste formativo.
- B) Teste somativo.
- C) Formativa e somativa devem ocorrer ao mesmo tempo durante a coleta de requisitos.
- D) Formativa e somativa devem ocorrer ao mesmo tempo durante o projeto.

### Questão 6

Qual dessas abordagens básicas para um projeto de desenvolvimento de software segue todos os elementos-chave da avaliação centrada no ser humano?

- A) Definir requisitos, desenvolver o software e realizar teste de aceitação.
- B) Entrevistar usuários, desenvolver protótipos iterativamente e avaliar o software.
- C) Desenvolver protótipos de forma iterativa, realizar análises de especialistas e integrar os problemas encontrados.
- D) Entrevistar usuários, desenvolver o software e realizar o teste de aceitação.

### Questão 7

Qual é o objetivo da etapa de avaliação no processo de desenho centrado no ser humano?

- A) Para reduzir a necessidade de análise de requisitos.
- B) Para simplificar o processo de desenho.
- C) Para permitir que o usuário veja e use versões do software conforme ele evolui.
- D) Para implementar feedback e melhorar o produto até que os requisitos de usabilidade sejam alcançados.

### Questão 8

Qual das seguintes são as melhores abordagens de avaliação de usabilidade para um ciclo de vida de desenvolvimento Ágil de software?

- A) RITE, desconto, teste semanal.
- B) RAD, informal e rápido, teste de ciclo mensal.
- C) RUP, análises de usabilidade, critérios de aceitação de usabilidade.
- D) REST, formativos, Laboratórios de usabilidade diários.

### Questão 9

Você acabou de adquirir uma nova ferramenta de rastreamento de defeitos, mas está tendo problemas com a instalação. Você ligou para o número do suporte ao cliente e eles o ajudaram a instalar o software, mas também disseram que você deveria ter sido capaz de descobrir sozinho e disse para ler o manual antes de ligar novamente.

Dada a sua experiência, que tipo de risco foi percebido?

- A) Risco de acessibilidade.
- B) Risco de experiência do usuário.
- C) Risco de usabilidade.
- D) Risco de suporte.

### Questão 10

Sua empresa desenvolveu uma nova impressora que se destina a se configurar automaticamente quando instalada. Versões anteriores da impressora tiveram problemas de instalação resultando na impressora falha na instalação ou instalação incorreta e desativação do recurso de impressão em cores. Quando isso ocorreu, a maioria das pessoas trouxe a impressora de volta e exigiu um reembolso, embora a própria impressora funcionasse corretamente. Dada essa experiência, qual é o risco de usabilidade razoável que deve ser rastreado para o novo lançamento da impressora?

- A) Os usuários não conseguem descobrir os problemas de instalação e, como resultado, relatam sua insatisfação aos amigos nas redes sociais, criando uma imagem negativa da empresa
- B) A documentação do usuário não é suficiente para ajudar com os problemas de instalação e a equipe de suporte demora para atender o telefone

- C) A falta de capacidade de impressão em cores causa um problema de acessibilidade para pessoas que precisam de impressão em cores para poder ler certos formulários médicos
- D) A falta de tempo disponível para a equipe de desenho está causando mau resultado e má análise de usabilidade.

### Questão 11

Qual das opções a seguir é um exemplo válido de diretriz de interface do usuário?

- A) O logotipo da empresa deve aparecer no canto superior esquerdo de cada página. Sua posição deve ser exatamente a mesma da página inicial. Clicando no logotipo deve fazer com que a página inicial seja exibida.
- B) As mensagens de erro devem ser construtivas, precisas, compreensíveis e educadas.
- C) Os erros devem ser tratados de forma educada e tolerante, nunca culpando o usuário por um erro.
- D) A interface do usuário deve ser adequada para a tarefa.

### Questão 12

A diretriz 1.1.1 do AWCAG diz “*Alternativas de texto: forneça alternativas de texto para qualquer conteúdo não textual para que possa ser alterado para outras formas que as pessoas precisam, como letras grandes, braile, fala, símbolos ou linguagem mais simples.*”

Qual das seguintes sugestões ilustra melhor a diretriz WCAG?

- A) Os usuários devem ser capazes de ampliar facilmente o texto em até 300%.
- B) As imagens devem incluir texto alternativo equivalente na marcação / código.
- C) Equivalentes em Braille (texto em relevo para cegos) devem estar disponíveis para todos os textos.
- D) Para todos os textos de difícil compreensão, deve ser oferecida uma alternativa em texto simplificado.

### Questão 13

Qual das seguintes leis exige especificamente que sites privados sejam acessíveis a usuários cegos ou deficientes visuais da Internet?

- A) A Lei da Igualdade.
- B) Lei dos Americanos com Deficiências.
- C) A Lei de Reabilitação.
- D) Seção 508.

### Questão 14

Qual é um componente importante de uma revisão de usabilidade eficaz?

- A) Um documento de modelagem detalhado.
- B) Layouts de tela e descrições narrativas.
- C) Uma interface de usuário visível, real ou simulada.
- D) Uma lista de conhecidos problemas de usabilidade.

### Questão 15

Se uma revisão de usabilidade planejada está sendo conduzida e a pessoa mais experiente na revisão tem seis meses de experiência em testes de usabilidade, que tipo de revisão é essa?

- A) Uma revisão de usabilidade formal.
- B) Uma revisão de usabilidade informal.
- C) Uma análise de usabilidade especializada.
- D) Uma revisão necessária de usabilidade.



# Questões

CERTIFICAÇÃO BSTQB/ISTQB



## Questão 16

Você está realizando um teste de usabilidade em um software usado por pessoas para se registrar para obter uma carteira de motorista. Este software reúne as informações do usuário e atribui um número de carteira de motorista. O usuário é então levado para outra página, onde é perguntado sobre as informações do seguro do carro. Nessa página, eles devem inserir o número da carteira de habilitação recém-adquirido

Dadas essas informações, qual heurística deve ser usada para identificar um problema com o software?

- A) Controle e liberdade do usuário.
- B) Prevenção de erros.
- C) Visibilidade do status do sistema.
- D) Reconhecimento em vez de recordar.

## Questão 17

A coleta de comentários dos usuários faz parte de qual etapa principal do teste de usabilidade?

- A) Preparando o teste de usabilidade.
- B) Conduzindo a sessão de teste de usabilidade.
- C) Comunicando as descobertas da sessão de teste.
- D) Conduzir a retrospectiva após a conclusão do teste.

## Questão 18

Qual das ações a seguir deve ser realizada como parte do planejamento do teste de usabilidade?

- A) Selecionando o moderador para os testes.
- B) Determinar como analisar os resultados de testes de usabilidade anteriores.
- C) Decidindo onde documentar defeitos conhecidos no software.
- D) Apresentar as instruções de briefing para os usuários.

## Questão 19

As perguntas feitas ao usuário na conclusão da sessão de usabilidade estão incluídas em qual documentação de teste de usabilidade?

- A) O plano de teste de usabilidade.
- B) O registro de risco de usabilidade.
- C) A lista de verificação de usabilidade.
- D) O script de teste de usabilidade.

## Questão 20

Você está criando tarefas a serem concluídas durante um teste de usabilidade. O software é usado para as pessoas se cadastrarem para obter uma carteira de motorista. Este software reúne as informações do usuário e atribui um número de carteira de motorista. Assim que a pessoa tiver seu número, ela receberá uma série de perguntas sobre as informações do seguro. Dadas essas informações, o que seria uma boa primeira tarefa para os testadores de usabilidade de teste?

- A) Para realizar alguns testes exploratórios e obter uma impressão geral do software.
- B) Para anotar suas impressões da página inicial.
- C) Para inserir seu nome e endereço no aplicativo.
- D) Seguir o caminho mais simples por todo o software, incluindo responder às perguntas de seguro.



## Questão 21

Ao considerar um local para um teste de usabilidade, quais requisitos os observadores têm?

- A) Eles devem ser capazes de ir e vir conforme necessário.
- B) Eles devem ser restritos e focados nos usuários durante todo o teste.
- C) Eles não devem ter acesso a bebidas na sala de observação.
- D) Eles devem ser capazes de interagir com o usuário durante o teste.

## Questão 22

Qual das opções a seguir é uma desvantagem de usar um laboratório de usabilidade?

- A) Os observadores estão restritos a uma área específica.
- B) A sala pode parecer irreal para o usuário.
- C) Cada teste será realizado em um ambiente semelhante.
- D) Os observadores podem entrar e sair durante a sessão.

## Questão 23

Se um usuário ficou confuso e frustrado durante uma sessão de teste, quais ações o moderador deve realizar?

- A) O moderador deve ajudar o usuário e fornecer instruções conforme necessário para colocá-los de volta nos trilhos.
- B) O moderador deve indicar a documentação ao usuário, mas não deve ajudar.
- C) O moderador deve esperar até que o usuário seja bloqueado antes de ajudá-lo a passar para a próxima tarefa de teste.
- D) O moderador não deve interagir com o usuário, independentemente de quão confuso ou frustrado o usuário fique.

## Questão 24

Qual das alternativas a seguir é um exemplo de descoberta de usabilidade positiva?

- A) Um usuário encontrou um defeito que precisará ser corrigido antes do lançamento.
- B) Um usuário elogiou o recurso de ajuda fácil de usar.
- C) Um usuário foi capaz de seguir as etapas do cenário.
- D) O moderador não precisou redirecionar o usuário em nenhum momento.

## Questão 25

Você escreveu um relatório de teste de usabilidade e incluiu as conclusões e recomendações detalhadas, os objetivos do teste, a finalidade do teste e uma descrição do método de avaliação que foi usado durante o teste. Você incluiu um resumo executivo de uma única página. Sua lista de descobertas inclui os 35 defeitos que foram encontrados, incluindo uma proposta de resolução para cada defeito e a descrição do problema para os stakeholders.

O que você deve alterar para alinhar o relatório com as práticas recomendadas para esse tipo de relatório?

- A) Remova as descrições dos problemas e use uma descrição técnica.
- B) Remova as soluções propostas e deixe isso para o desenvolvedor descobrir.
- C) Remova os defeitos menos importantes da lista para mantê-la com no máximo 25 defeitos.
- D) Remova o sumário executivo porque deve ser escrito como um documento separado.

## Questão 26

De que forma a metodologia de desenvolvimento de software Ágil ajuda a reduzir a resistência interna às descobertas de usabilidade?

- A) Como o software está evoluindo o tempo todo, ninguém realmente investe em seu desenho, então as mudanças são aceitas facilmente.
- B) Como a abordagem de toda a equipe é usada, a equipe está acostumada a trocar opiniões livremente.
- C) Como o scrum master orienta o projeto, ele será capaz de determinar quais problemas de usabilidade são válidos.
- D) Como vários usuários fazem parte da equipe, eles podem estar envolvidos nas decisões de desenho e usabilidade.

## Questão 27

Você conduziu várias sessões de laboratório de usabilidade e está ficando claro que o software é bastante difícil de usar. Os usuários não conseguem descobrir o que fazer e acabam frustrados com o software ao tentar concluir tarefas bastante simples.

Você compartilhou esses resultados com os desenvolvedores, mas eles não acham que haja um problema.

Qual abordagem você deve adotar para convencer os desenvolvedores de que existe um problema?

- A) Escreva relatórios de defeitos para cada problema e dê a cada um uma alta classificação de gravidade.
- B) Explique ao desenvolvedor que o problema provavelmente está relacionado ao desenho.
- C) Faça com que os desenvolvedores se sintam com os usuários e os guiem pelo software para que eles não fiquem frustrados.
- D) Faça com que os desenvolvedores observem uma sessão de usabilidade para entender melhor onde os usuários estão ficando confusos.

## Questão 28

Ao conduzir atividades de controle de qualidade para um teste de usabilidade, por que você deve observar de duas ou três sessões de teste?

- A) Para garantir que as sessões sejam conduzidas de acordo com o script de teste de usabilidade.
- B) Para garantir que as sessões sejam conduzidas de acordo com o plano de teste de usabilidade.
- C) Para garantir que as sessões sejam conduzidas por um gerente de teste.
- D) Para garantir que as sessões sejam documentadas adequadamente no sistema de gerenciamento de teste.

## Questão 29

Qual das alternativas a seguir é o problema mais comum que ocorre quando os testes de usabilidade são programados muito tarde?

- A) A equipe de teste não tem tempo para apoiar o esforço de teste, pois está ocupada com o teste de lançamento final.
- B) A gerência não está interessada nos resultados do teste porque eles não entendem os objetivos do teste de usabilidade.
- C) Os resultados podem ser recebidos quando a equipe de desenvolvimento não tem tempo para resolver os problemas.
- D) O cronograma de teste do sistema será atrasado aguardando a conclusão do teste de usabilidade.

## Questão 30

Se uma empresa acaba de lançar um novo aplicativo móvel, quais informações ela espera obter de uma avaliação de usabilidade?

- A) Uma compreensão da satisfação dos usuários com o software.
- B) Uma compreensão de quaisquer problemas de aprendizagem com o software.
- C) Uma avaliação da eficiência e eficácia do software.
- D) Uma avaliação da recepção de mercado do software e informações de vendas.

## Questão 31

Sua empresa lançou recentemente um software que oferece suporte a um dispositivo médico de ultrassom e está interessada em como a usabilidade é percebida pelos usuários finais. O marketing deseja usar um pequeno questionário que permitirá ao usuário responder subjetivamente a um pequeno conjunto de afirmações.

Qual questionário seria mais apropriado para usar para coletar essas informações?

- A) SUMI
- B) WAMMI
- C) SUS
- D) RITE

## Questão 32

Ao fazer o redesenho da usabilidade, os desenvolvedores pediram a vários representantes de usuários um feedback inicial. No entanto, o feedback foi inconsistente.

Quando implementaram o código, os desenvolvedores ignoraram alguns dos comentários.

Com essas informações, qual é a melhor abordagem a ser usada para verificar a usabilidade?

- A) Uma revisão de usabilidade deve ser usada para garantir que o desenho é ideal.
- B) Um teste de usabilidade deve ser realizado para garantir que o feedback não seja uma opinião descartada.
- C) Uma avaliação de maturidade de usabilidade deve ser realizada para garantir que a equipe esteja usando as melhores práticas.
- D) Uma análise de usabilidade formativa deve ser conduzida para garantir que o desenho contenha importantes características de usabilidade.

## Questão 33

Sua organização precisa criar uma pesquisa de usabilidade que reunirá as informações necessárias para avaliar e melhorar a usabilidade de seu novo produto. Quem deve ser responsável por essas tarefas?

- A) O moderador do teste de usabilidade.
- B) O testador de usabilidade.
- C) O gerente de teste.
- D) O gerente de projeto.

## Questão 34

Ao final da sessão de usabilidade, os usuários serão entrevistados para colher suas opiniões sobre o que funcionou e o que não funcionou, o que gostaram e o que acharam difícil de usar.

Quem deve conduzir esta entrevista?

- A) O moderador do teste de usabilidade
- B) O testador de usabilidade
- C) O gerente de teste
- D) O gerente de projeto

### Questão 35

O que é o teste de usabilidade “pensar em voz alta”?

- A) É um teste conduzido por um par de testadores de usabilidade que discutem os testes enquanto os executam.
- B) É uma forma de revisão pós-sessão em que o testador de usabilidade discute o que eles estavam pensando enquanto executavam os testes.
- C) É um método usado durante a avaliação formativa para "falar sobre" a interface de usuário proposta.
- D) É um método usado para encorajar o usuário a expressar seus pensamentos enquanto conduz seus testes.

### Questão 36

Você está em um café e tem de 10 a 15 minutos disponíveis para potenciais usuários de aplicativos móveis.

Qual é a sua melhor opção em relação aos testes de usabilidade?

- A) Realize uma sessão de teste informal onde os usuários em potencial tentam usar o produto
- B) Realizar um teste baseado em pesquisa
- C) Faça um teste baseado em questionário
- D) Realizar testes formativos por 15 minutos

## Questão 37

O que é acessibilidade?

- A) Usabilidade de um produto de software por todos, independentemente das capacidades ou deficiências.
- B) Usabilidade de um produto de software por pessoas com visão, audição, destreza, cognição ou mobilidade física limitada.
- C) Usabilidade de um produto de software por pessoas de diferentes nacionalidades e idiomas.
- D) Usabilidade do produto de software com foco na interação direta do software com o usuário.

## Questão 38

Se você está avaliando os serviços que um usuário recebe antes de usar o software, que tipo de avaliação está fazendo?

- A) Usabilidade
- B) Experiência do usuário
- C) Acessibilidade
- D) Serviços do usuário

## Questão 39

Qual das alternativas a seguir é a descrição correta da interface do usuário?

- A) A interface do usuário consiste em todos os componentes de um produto de software que fornecem informações e controles para o usuário realizar tarefas específicas com o produto de software.
- B) A interface do usuário é um defeito de software que resulta em dificuldade para o usuário ao usar o produto de software.
- C) A interface do usuário descreve as percepções e respostas de uma pessoa que resultam do uso e / ou uso antecipado de um produto, sistema ou serviço.
- D) A interface do usuário é um processo por meio do qual as informações sobre a usabilidade de um produto de software são coletadas a fim de melhorar o produto de software ou avaliar o valor da usabilidade do produto de software.

## Questão 40

Se os usuários ficam desconfortáveis com o software ao usá-lo, que tipo de problema é esse?

- A) Eficiência
- B) Funcional
- C) Eficácia
- D) Satisfação

## Histórico

Version	Date	Remarks
2016	21 October 2016	GA Release for 2016 Version
2018	25 <sup>th</sup> September 2108	GA Release for 2018 Version Name changed to usability testing

### Gabarito e Comentários

(Q) Questão – (R) Resposta correta – (OA) Objetivo de Aprendizagem – (K) Nível K – (P) Pontos

Q	RC	Comentários	OA	P
1	a	A é a correta. B está incorreto. A definição de usabilidade é correta, mas a segunda parte se refere à experiência do usuário, não à acessibilidade. C está incorreta. A primeira parte é Usabilidade e a segunda parte é experiência do usuário. D é incorreta. Ambas as partes se referem à experiência do usuário.	UTFL-1.1.1	1
2	d	D é a correta. A não está correto, este é um teste de usabilidade. B não é correto, este é um fator na experiência do usuário. C não está correto, este é um fator na experiência do usuário.	UTFL-1.1.2	1
3	b	B é a correta. Estas áreas de avaliação estão incluídas apenas para a avaliação da experiência do usuário.	UTFL-1.2.1	1
4	d	D é a correta. A revisão da usabilidade inclui abordagens baseadas em especialistas, que não necessariamente exigem o envolvimento dos usuários. A é incorreta. Uma avaliação de acessibilidade, assim como uma avaliação de usabilidade, pode usar uma das três outras abordagens mencionadas. B é incorreta. O teste de usabilidade definitivamente precisa que os usuários sejam executados C está incorreto. As pesquisas de usuários, como o nome indica, precisam que os usuários respondam à pesquisa.	UTFL-1.2.2	1
5	a	A é a correta. Formativa é projetada para identificar e analisar problemas de usabilidade e é uma técnica qualitativa que é utilizada durante o projeto. Summative é focada na obtenção de medidas e é quantitativa na natureza e é utilizada após o produto ter sido liberado para a produção (ou perto de ser liberado).	UTFL-1.2.3	1
6	b	B é a correta. Esta abordagem leva todos os três elementos-chave em consideração: Os usuários são incluídos, os protótipos são desenvolvidos e avaliados iterativamente. A é incorreto. Além dos testes de aceitação, esta abordagem falha completamente todos os três elementos-chave: Os usuários só são incluídos no final, nenhum protótipo é desenvolvido e nenhuma avaliação está acontecendo. C é incorreto. Embora esta abordagem leve em consideração o aspecto de protótipo e a avaliação, nenhum usuário é incluído no processo D está incorreto. Esta abordagem pode levar os usuários e os aspectos de avaliação em consideração, mas não está acontecendo nenhuma prototipagem.	UTFL-1.3.1	1
7	c	C é a correta, de acordo com o programa. O processo de projeto centrado no ser humano requer que o usuário esteja envolvido em todas as fases. Eles devem ver o software à medida que ele evolui e fornecer feedback que pode ser incorporado ao projeto.	UTFL-1.3.2	1

Q	RC	Comentários	OA	P
8	a	A é a correta. Testes Iterativos Rápidos e Avaliação (RITE), testes informais e rápidos (desconto) de usabilidade e testes de usabilidade conduzidos consistentemente em uma base semanal são abordagens de avaliação que são particularmente adequadas para um ambiente ágil. B não é correto porque o teste de ciclo mensal não seria rápido o suficiente para um ambiente ágil e o RAD é um processo de desenvolvimento. C não é correto porque o Rational Unified Process é um processo de desenvolvimento e não uma abordagem de avaliação de usabilidade. D não é correto. REST é um protocolo de comunicação e não uma abordagem de avaliação de usabilidade.	UTFL-1.3.3	1
9	b	B é a correta. Este é um problema com a experiência do usuário que inclui toda a experiência do usuário em torno do produto, e não apenas trabalhar com o produto em si. A não é correto porque isto não é um risco de acessibilidade. C não é correto porque este é um risco de experiência do usuário que lida com toda a experiência do usuário, e não apenas com a usabilidade. D não é correto porque o risco não está relacionado com a capacidade de suporte do produto, mas sim com as pessoas do departamento de suporte.	UTFL-2.2.1	1
10	a	A é a correta. Isto é um risco na medida em que os usuários não conseguem descobrir como instalar o software e espalhar sua insatisfação para seus amigos. B não é correto porque este é realmente um risco de experiência do usuário e não um risco de usabilidade. C não é correto porque este é um risco de acessibilidade em vez de um risco de usabilidade. D não é correto porque este é um risco de projeto.	UTFL-2.2.2	1
11	a	A é a correta. Este exemplo aparece no Syllabus, seção 3.1. B está incorreto. Isto é uma diretriz heurística, não uma diretriz de interface do usuário. C está incorreta. Este é o princípio de diálogo "tolerância a erros", não é uma diretriz de interface do usuário. D é incorreto. Este é o princípio de diálogo "Adequação à tarefa", não é uma diretriz de interface do usuário.	UTFL-3.1.1	1
12	b	B é a correta. Esta sugestão trata de imagens - ou seja, conteúdo não textual. O exemplo está incluído no Syllabus, seção 3.2.2. Ela se origina de <a href="http://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility">http://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility</a> . A é incorreto. Esta sugestão trata de texto, não de "conteúdo não textual". C é incorreto. Esta sugestão trata de texto, e não de "conteúdo não textual". D está incorreta. Esta sugestão trata de texto, e não de "conteúdo não textual".	UTFL-3.2.1	1
13	b	B é a correta. Isto é destacado no ADA em relação aos sites privados. A não está correto. Não faz referência específica a sites da Web. C não está correto. Este ato foi promulgado em 1973 e refere-se a agências federais. D não é correto porque tem um enfoque mais geral de que todos devem ter o mesmo acesso à informação.	UTFL-3.2.2	1
14	c	C é a correta. Quanto mais realista for a IU, mais precisa e eficaz será a revisão. A não é correto porque um documento de projeto detalhado não fornece a aparência e a sensação de que uma verdadeira IU o faz. B não é correto pelo mesmo motivo que A. D não é correto. Isto pode ajudar nos	UTFL-4.1.1	1



Q	RC	Comentários	OA	P
		testes, mas não durante a revisão de usabilidade, uma vez que essa revisão é normalmente realizada por especialistas e por aqueles familiarizados com a forma como o software deve funcionar.		
15	b	B é a correta. Esta é uma revisão informal da usabilidade com pessoas que podem ter alguma consciência da usabilidade, mas não são especialistas reconhecidos. A não é correto porque uma revisão formal da usabilidade requer especialistas em usabilidade. C não é correto porque seis meses não constituiria um especialista. D não é correto porque esta revisão foi planejada e preparada.	UTFL-4.2.1	1
16	d	D é a correta. O usuário está sendo solicitado a se lembrar do número da carteira de habilitação e a digitar novamente. O software deve fornecer o número (já que ele acabou de atribuí-lo) em vez de exigir que o usuário o relembre. A, B e C são itens de lista de verificação, mas não são aplicáveis a este cenário.	UTFL-4.2.2	1
17	b	B é a correta. A entrevista pós-sessão faz parte da sessão de teste e é usada para obter o feedback e as impressões do usuário.	UTFL-5.2.1	1
18	a	A é a correta. O nome do moderador é normalmente incluído no plano de teste, portanto é determinado durante o planejamento do teste. B e C não estão corretos porque se referem a testes anteriores e defeitos que podem não ser relevantes para este teste. No entanto, os defeitos conhecidos podem mudar se os testes estiverem em andamento. D não é correto porque estes detalhes geralmente não são conhecidos quando o plano de teste é escrito e são passíveis de mudança. As instruções do briefing estão incluídas nos scripts do teste de usabilidade que são preparados após o planejamento estar completo.	UTFL-5.3.1	1
19	d	D é a correta. As perguntas da entrevista pré e pós-sessão a serem usadas pelo moderador estão incluídas no roteiro do teste de usabilidade.	UTFL-5.3.2	1
20	c	C é a correta. A primeira tarefa deve ser simples e fácil para o usuário. A digitação de seu nome e endereço deve ser simples e permitir que eles tenham uma boa experiência com o primeiro uso do software. A não é correto porque queremos que eles sigam um roteiro em vez de explorar. B não é correto porque isto será reunido na entrevista pós-sessão. D não é correto porque esta não é uma tarefa simples.	UTFL-5.3.3	1
21	a	A é a correta. Os observadores devem ser capazes de ir e vir sem interferir com o teste. B não é correto porque a mobilidade nos observadores é frequentemente necessária, principalmente para longas sessões. C não é correto porque é um regulamento que limita os observadores. D não é correto porque o moderador interage com o usuário no início e no final da sessão, não com os observadores.	UTFL-5.3.4	1
22	b	B é a correta. Este é um risco com um laboratório de usabilidade, pois pode não ser representativo do ambiente real. A não é uma desvantagem porque	UTFL-5.3.5	1

Q	RC	Comentários	OA	P
		os observadores podem colaborar uns com os outros sem perturbar o teste. C e D são todas as vantagens de se utilizar um laboratório de usabilidade.		
23	c	C é a correta. O moderador só deve intervir se o usuário estiver completamente preso e então deve ajudar, direcionando o usuário para a próxima tarefa. O objetivo do moderador é observar e encorajar o usuário a pensar em voz alta, e não o ajudar.	UTFL-5.4.1	1
24	b	B é a correta porque o usuário gostou deste recurso. A é incorreto porque um defeito não é um achado positivo. C e D é incorreto porque não indica que o usuário gostou ou não gostou de nada.	UTFL-5.5.2	1
25	c	C é correta, não mais que 25 defeitos devem ser incluídos no relatório por programa. A não é correto porque as descrições das partes interessadas podem dar uma boa visão dos problemas. B não é correto porque às vezes ajuda o desenvolvedor a entender o que a parte interessada quer ver. D não é correto porque o resumo executivo é uma parte importante do relatório.	UTFL-5.6.1	1
26	b	B é a correta. A não é correto porque os desenvolvedores geralmente são investidos em seu projeto, mesmo em projetos ágeis. C não é correto porque este não é o papel do mestre do scrum. D não é correto porque o proprietário do produto representa os usuários.	UTFL-5.6.2	1
27	d	D é a correta. Esta é a melhor maneira de fazer com que os desenvolvedores compreendam os problemas que os usuários estão enfrentando e para levá-los a entender que os usuários não estão apenas sendo estúpidos, mas que estão legitimamente confusos. A não ajudará porque não criará a compreensão que é necessária dos desenvolvedores. B não é correto porque um confronto aberto não criará a compreensão. C não é correto porque os desenvolvedores precisam observar e não instruir.	UTFL-5.6.3	1
28	a	A é a correta. O roteiro do teste de usabilidade descreve como as sessões de teste de usabilidade devem ser executadas. B não é correto porque o plano não descreve as sessões de teste no nível apropriado. C não é correto porque as sessões devem ser conduzidas por um moderador. D não é correto porque as sessões são geralmente documentadas em relatórios e não no sistema de gerenciamento de testes.	UTFL-5.7.1	1
29	c	C é a correta. O maior problema é que os resultados podem chegar tarde demais para que os desenvolvedores possam fazer as mudanças. A não é correto porque, embora os testadores também possam estar com o tempo comprimido, não importa porque os desenvolvedores não têm tempo para fazer as mudanças. B não é correto porque, embora isto possa ser verdade, não é um problema que esteja isolado aos testes de usabilidade que ocorrem tardiamente no cronograma. Isto pode ser um problema, independentemente de quando os testes são executados. D não é correto porque os testes de usabilidade são normalmente feitos durante ou após os testes do sistema e não atrasariam os testes do sistema.	UTFL-5.8.1	1

Q	RC	Comentários	OA	P
30	a	A é a correta. Avaliar o nível de satisfação do usuário é o objetivo principal de uma avaliação de usabilidade.	UTFL-6.2.1	1
31	c	C é a correta. SUS é a Escala de Usabilidade do Sistema e usa um questionário de 10 itens para fornecer uma avaliação subjetiva de alto nível da usabilidade. A não é correto porque SUMI tem 50 perguntas, portanto não é "curto". B não é correto porque o WAMMI está focado em software web e este não é um software web. RITE não é um questionário padronizado. É um método de teste.	UTFL-6.3.1	1
32	b	B é a correta. Esta é uma equipe com baixa maturidade de usabilidade e é mais provável que eles valorizem o feedback de usuários reais, agora que o código foi desenvolvido. A não está correto porque os resultados da revisão provavelmente serão descartados por esta equipe imatura. C não é correto porque essa avaliação não é realmente necessária neste momento. É claro que eles têm um baixo nível de maturidade porque perguntaram a alguns usuários e depois escolheram e escolheram quais comentários queriam fazer. D não é correto porque a análise formativa deve ser feita durante o projeto, não após a implementação.	UTFL-7.1.1	1
33	b	B é a correta. Esta é uma tarefa principal do testador de usabilidade, incluindo a criação do plano de pesquisa, a seleção do questionário, a análise das respostas e a comunicação dos resultados.	UTFL-8.1.1	1
34	a	A é a correta. A condução da entrevista pós sessão é de responsabilidade do moderador do teste de usabilidade.	UTFL-8.2.1	1
35	d	D é a correta. O método think aloud é usado para que o moderador entenda o que o usuário está pensando enquanto conduz seus testes.	Term	1
36	a	A é a correta. Esta forma de teste de usabilidade é ao mesmo tempo informal e rápida. É feito em um ambiente informal, como um café, e geralmente é realizado em curtos períodos, como 15 minutos. B não é correto porque, embora possa ser barato, não é baseado em pesquisas. C não é correto porque, embora possa ser eficaz, não é baseado em questionário. D não é correto porque, embora possa ser eficiente, não é formativo.	Term	1
37	b	B é a correta de acordo com o programa. A não é correto porque o programa especifica que os usuários alvo têm algum tipo de deficiência. C está se referindo a testes de localização de alguma forma. D é usabilidade.	Term	1
38	b	B é a correta. Os serviços que um usuário recebe antes e depois de realmente utilizar o software é uma parte da avaliação da experiência do usuário.	Term	1
39	a	A é a correta. Esta é a definição da interface do usuário. B está descrevendo um defeito de usabilidade. C é a definição da experiência do usuário. D é a definição de avaliação da usabilidade.	Term	1

Q	RC	Comentários	OA	P
40	d	D é a correta. Fatores que deixam os usuários desconfortáveis com o software são questões de satisfação.	Term	1