

ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE

Dicionário A11

O projeto Software Testers Academy foi financiado com o apoio da União Europeia. Este relatório reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.



Co-funded by
the European Union



ÍNDICE

Limitações	3
Deficiências	5
Ensaio	8
Testes de acessibilidade	11
Modelos de deficiência	13
Comunicação	
Advocacia	17
Mentoria	20

Limitações

Problemas transitórios de focagem:

- *Definição: Desafios temporários relacionados com a gestão e a transmissão do foco, especialmente durante mudanças dinâmicas no conteúdo ou nas interações.*

Acessibilidade das notificações efémeras:

- *Definição: Avaliação da forma como as notificações ou alertas temporários são apresentados e se são acessíveis aos utilizadores que recorrem a tecnologias de apoio.*

Legibilidade dos conteúdos fugazes:

- *Definição: Avaliação da legibilidade e compreensibilidade de um conteúdo que aparece de forma breve, garantindo que os utilizadores têm tempo suficiente para processar a informação.*

Barreiras de navegação intermitentes:

- *Definição: obstáculos temporários à navegação que podem surgir durante transições, animações ou actualizações dinâmicas, afectando a capacidade de navegação eficaz dos utilizadores.*

Janelas de interação de curto prazo:

- *Definição: Exame das interações que têm uma janela de tempo curta para a entrada do utilizador, garantindo que os utilizadores com diferentes capacidades têm tempo suficiente para interagir com a interface.*

Gestão de tempos de espera curtos:

- *Definição: Avaliação da forma como as aplicações tratam os tempos de espera curtos, garantindo que os utilizadores, incluindo os que podem necessitar de tempo adicional, não são injustamente penalizados.*

Perda temporária de contexto:

- *Definição: Avaliação de situações em que o contexto é temporariamente perdido, como durante o recarregamento de páginas ou*

atualizações dinâmicas de conteúdos e garantia de que os utilizadores podem recuperar rapidamente a sua orientação.

Mudanças momentâneas de foco:

- *Definição: Análise da forma como as mudanças de foco ocorrem temporalmente, garantindo que os utilizadores não ficam desorientados, especialmente os que dependem de leitores de ecrã ou da navegação por teclado.*

Alternativas multimédia a curto prazo:

- *Definição: Avaliação das alternativas fornecidas para conteúdos multimédia curtos, tais como texto alternativo para imagens que aparecem brevemente, para garantir a acessibilidade a todos os utilizadores.*

Indicações efémeras para o utilizador:

- *Definição: Avaliação dos sinais ou pistas temporais fornecidos aos utilizadores, garantindo que são perceptíveis e compreensíveis dentro do período de tempo previsto.*

Tempo temporário de validação de formulários:

- *Definição: Exame da forma como as mensagens de validação de formulários são apresentadas temporariamente, garantindo que os utilizadores recebem feedback atempado sobre os seus dados sem causar confusão.*

Mitigação de conteúdo cintilante:

- *Definição: Estratégias implementadas para atenuar ou eliminar conteúdos temporariamente intermitentes ou intermitentes que possam representar um risco para os utilizadores com condições fotossensíveis.*

Deficiências

Deficiência visual:

- *Cegueira: perda completa ou grave da visão.*
- *Baixa visão: Deficiência significativa da visão que não pode ser totalmente corrigida com óculos ou lentes de contacto.*

Deficiência auditiva:

- *Surdez: Perda de audição completa ou grave.*
- *Deficiência auditiva: Perda parcial de audição, que pode variar de ligeira a profunda.*

Deficiências de mobilidade:

- *Paralisia: Perda da função muscular, frequentemente causada por lesão ou doença.*
- *Paralisia cerebral: Um grupo de doenças que afectam o movimento e a coordenação muscular.*

Deficiências cognitivas:

- *Deficiências intelectuais: funcionamento intelectual abaixo da média e limitações nos comportamentos adaptativos.*
- *Dificuldades de aprendizagem: condições que afectam a capacidade de adquirir e utilizar competências académicas.*

Doenças neurológicas:

- *Epilepsia: doença neurológica caracterizada por convulsões.*
- *Esclerose múltipla: uma doença que afecta o sistema nervoso central, causando uma variedade de sintomas.*

Deficiências psiquiátricas:

- *Depressão: Perturbação do humor caracterizada por sentimentos persistentes de tristeza e perda de interesse.*
- *Esquizofrenia: Perturbação mental caracterizada por pensamentos distorcidos, alucinações e retraimento social.*

Perturbações da fala e da linguagem:

- *Gaguez: Uma perturbação da fala caracterizada por interrupções no fluxo da fala.*

- *Afasia: uma perturbação da linguagem que afecta a capacidade de falar, compreender ou escrever.*

Perturbações do Espectro do Autismo (PEA):

- *Autismo: uma perturbação do desenvolvimento que afecta a interação social, a comunicação e o comportamento.*

Condições crónicas de saúde:

- *Diabetes: uma doença que afecta a capacidade do organismo para utilizar ou produzir insulina.*
- *Síndrome de Fadiga Crónica: Fadiga persistente e inexplicável que não melhora com o repouso.*

Perturbações do processamento sensorial:

- *Hipersensibilidade: aumento da sensibilidade a estímulos sensoriais, como o tato, o som ou a luz.*
- *Hipossensibilidade: sensibilidade reduzida aos estímulos sensoriais, necessitando de mais estímulos para responder.*

Surdocegueira:

- *Perda combinada da visão e da audição: deficiência simultânea da visão e da audição.*

Deficiências invisíveis:

- *Fibromialgia: Doença caracterizada por dores musculó-esqueléticas generalizadas e fadiga.*
- *Dor crónica: dor persistente que pode não ser visível mas que afecta significativamente a vida quotidiana.*

Testes

Provas:

- *Definição: O processo de avaliação de um sistema, produto ou aplicação para identificar defeitos, avaliar a funcionalidade ou garantir que cumpre os requisitos especificados.*

Garantia de qualidade (GQ):

- *Definição: O processo sistemático de garantir que um produto ou sistema cumpre as normas de qualidade especificadas através de actividades de planeamento, monitorização e melhoria.*

Controlo de qualidade (CQ):

- *Definição: O processo de inspeção e ensaio de um produto ou sistema para identificar e corrigir defeitos ou desvios em relação aos requisitos especificados.*

Caso de teste:

- *Definição: conjunto pormenorizado de condições e instruções destinadas a avaliar a funcionalidade e o desempenho de um aspeto específico de um sistema.*

Testes de caixa negra:

- *Definição: Abordagem de teste em que o testador examina a funcionalidade de um sistema sem conhecimento do seu código ou estrutura interna.*

Teste de caixa branca:

- *Definição: Abordagem de teste na qual o testador tem conhecimento do código interno e da estrutura do sistema, permitindo avaliações mais detalhadas.*

Testes de regressão:

- *Definição: Ensaio realizados para garantir que as novas alterações ou modificações de um sistema não afectam negativamente a funcionalidade existente.*

Teste de aceitação do utilizador (UAT):

- *Definição: A fase de teste final em que os utilizadores finais avaliam e validam se o sistema cumpre os seus requisitos e expectativas.*

Testes automatizados:

- *Definição: A utilização de ferramentas e scripts de software para realizar tarefas de teste, aumentando a eficiência e a repetibilidade.*

Teste de desempenho:

- *Definição: Avaliação da capacidade de resposta, estabilidade e escalabilidade de um sistema em várias condições, como cargas pesadas ou tráfego elevado.*

Teste de carga:

- *Definição: subconjunto de testes de desempenho que avalia a capacidade de um sistema para lidar com cargas específicas, muitas vezes envolvendo utilizadores ou transacções simultâneas simuladas.*

Testes de esforço:

- *Definição: Ensaios realizados para avaliar a capacidade de um sistema para lidar com condições extremas, tais como tráfego elevado, volumes de dados ou limitações de recursos.*

Testes de limites:

- *Definição: Ensaio do comportamento do sistema nos limites ou fronteiras dos valores de entrada para identificar potenciais problemas.*

Teste alfa:

- *Definição: Testes realizados por um grupo selecionado de utilizadores ou testadores no ambiente de desenvolvimento antes de o software ser lançado para um público mais vasto.*

Testes beta:

- *Definição: Testes realizados por um grupo de utilizadores finais num ambiente real para identificar e resolver problemas antes do lançamento completo.*

Testes exploratórios:

- *Definição: Abordagem de teste em que os testadores concebem e executam simultaneamente testes com base na sua compreensão do sistema, frequentemente utilizada para descobrir problemas inesperados.*

Teste de vulnerabilidade:

- *Definição: Avaliação das vulnerabilidades de segurança de um sistema para identificar e resolver potenciais riscos e fraquezas.*

Teste de compatibilidade:

- *Definição: Testes realizados para garantir que uma aplicação de software funciona corretamente em diferentes dispositivos, browsers e sistemas operativos.*

Revisão do código:

- *Definição: Exame manual ou automatizado do código-fonte para identificar e corrigir problemas relacionados com as normas de codificação, as melhores práticas e os potenciais defeitos.*

Plano de teste:

- *Definição: Documento exaustivo que descreve o âmbito, os objectivos, os recursos e o calendário das actividades de ensaio.*

Testes de acessibilidade

Acessibilidade:

- *Definição: A conceção e implementação de produtos, serviços e ambientes para garantir que possam ser utilizados por pessoas de todas as capacidades, incluindo as pessoas com deficiência.*

Testes de acessibilidade:

- *Definição: O processo de avaliação de um produto ou sistema para garantir que cumpre as normas de acessibilidade especificadas e que pode ser utilizado por pessoas com deficiência.*

WCAG (Directrizes de Acessibilidade para o Conteúdo da Web):

- *Definição: conjunto de directrizes desenvolvidas pelo World Wide Web Consortium (W3C) para tornar o conteúdo da Web mais acessível a pessoas com deficiências.*

Leitor de ecrã:

- *Definição: tecnologia de assistência que lê em voz alta o texto apresentado no ecrã de um computador, permitindo às pessoas com deficiências visuais aceder a conteúdos digitais.*

Texto alternativo (Alt Text):

- *Definição: Texto descritivo fornecido para as imagens para transmitir o conteúdo e a função da imagem aos utilizadores que não a podem ver.*

ARIA (Accessible Rich Internet Applications):

- *Definição: conjunto de atributos que podem ser adicionados a elementos HTML para definir funções, propriedades e estados, tornando o conteúdo da Web mais acessível a pessoas com deficiência.*

Acessibilidade do teclado:

- *Definição: A conceção e o teste de sítios Web e aplicações para garantir que todas as funcionalidades podem ser utilizadas apenas com o teclado, sem recurso ao rato.*

Contraste de cores:

- *Definição: A diferença de luminância ou de cor entre o texto e o seu fundo, importante para os utilizadores com deficiências visuais ou daltonismo.*

Indicador de focagem:

- *Definição: Uma indicação visível que realça o elemento atualmente em foco, essencial para os utilizadores que navegam numa página Web utilizando o teclado ou tecnologia de assistência.*

Com legendas:

- *Definição: O processo de adicionar descrições baseadas em texto a conteúdos áudio, como vídeos, para os tornar acessíveis a pessoas surdas ou com dificuldades auditivas.*

Voz-off:

- *Definição: uma funcionalidade de leitor de ecrã nos dispositivos Apple que lê em voz alta o conteúdo do ecrã para ajudar os utilizadores com deficiências visuais.*

Relação de contraste:

- *Definição: Representação numérica da diferença de luminosidade entre as cores do primeiro plano e do fundo, um aspeto fundamental da legibilidade do texto.*

Ordem de concentração:

- *Definição: A sequência lógica na qual os elementos interactivos recebem o foco quando se navega numa página Web utilizando o teclado.*

Usabilidade para utilizadores com deficiência:

- *Definição: A avaliação do modo como as pessoas com deficiência podem interagir e navegar facilmente num produto ou sistema.*

Conceção inclusiva:

- *Definição: A prática de conceber produtos e ambientes que possam ser utilizados por pessoas com uma vasta gama de capacidades e características.*

Texto para voz (TTS):

- *Definição: Tecnologia que converte texto escrito em palavras faladas, beneficiando os utilizadores que podem ter dificuldade em ler.*

Tecnologia de apoio:

- *Definição: Dispositivos, software ou ferramentas concebidos para ajudar as pessoas com deficiência a realizar tarefas que, de outro modo, seriam difíceis ou impossíveis.*

Design adaptável:

- *Definição: conceção de sítios Web e aplicações para se adaptarem e proporcionarem uma experiência óptima ao utilizador em diferentes dispositivos e tamanhos de ecrã.*

Semântica HTML:

- *Definição: Utilização de elementos HTML de forma a transmitir o significado e a estrutura do conteúdo, melhorando a acessibilidade para todos os utilizadores.*

Modelos de deficiência

Modelo médico de deficiência:

- *Definição: Um modelo que encara a deficiência como uma condição médica, centrando-se nas limitações e na necessidade de intervenção médica ou de reabilitação.*

Modelo social da deficiência:

- *Definição: Modelo que considera a deficiência como resultado de barreiras e atitudes sociais, salientando a necessidade de eliminar as barreiras ambientais e sociais para uma inclusão plena.*

Modelo de caridade para pessoas com deficiência:

- *Definição: Uma perspetiva ultrapassada que vê as pessoas com deficiência como objectos de caridade, conduzindo frequentemente a atitudes paternalistas e de piedade.*

Modelo de direitos humanos das pessoas com deficiência:

- *Definição: Um modelo que dá ênfase aos direitos das pessoas com deficiência, defendendo a igualdade de oportunidades, a não discriminação e a plena participação em todos os aspectos da vida.*

Modelo económico da deficiência:

- *Definição: Um modelo que examina as implicações económicas da deficiência, centrando-se em questões como o emprego, o rendimento e o impacto económico da deficiência nos indivíduos e na sociedade.*

Modelo psicossocial da deficiência:

- *Definição: Um modelo que considera os aspectos psicológicos e sociais da deficiência, incluindo o impacto das atitudes sociais e do estigma no bem-estar das pessoas com deficiência.*

Modelo Biopsicossocial de Deficiência:

- *Definição: Um modelo integrador que tem em conta factores biológicos, psicológicos e sociais para compreender e abordar a*

deficiência, dando ênfase a uma abordagem holística dos cuidados de saúde.

Modelo de capacitação para a deficiência:

- *Definição: Um modelo que se centra na capacitação das pessoas com deficiência para participarem ativamente nos processos de tomada de decisão e levarem uma vida autónoma.*

Modelo minoritário de deficiência:

- *Definição: Um modelo que considera as pessoas com deficiência como um grupo minoritário, realçando as questões de justiça social, igualdade e a necessidade de defesa.*

Comunicação

Comunicação verbal:

- *Definição: A utilização de palavras faladas para transmitir mensagens, ideias ou informações.*

Comunicação não-verbal:

- *Definição: Comunicação sem a utilização de palavras, frequentemente transmitida através da linguagem corporal, gestos, expressões faciais e postura.*

Escuta ativa:

- *Definição: A capacidade de se concentrar totalmente, compreender, responder e recordar o que é dito durante uma conversa.*

Empatia:

- *Definição: A capacidade de compreender e partilhar os sentimentos de outra pessoa, fomentando um sentimento de ligação e de relacionamento.*

Clareza:

- *Definição: Expressar pensamentos e ideias de uma forma clara e compreensível para evitar confusões ou mal-entendidos.*

Concisão:

- *Definição: Expressar ideias de forma clara e breve, sem pormenores desnecessários, assegurando uma comunicação eficiente.*

Linguagem corporal:

- *Definição: Comunicação não-verbal através de movimentos físicos, gestos e expressões faciais.*

Tom de voz:

- *Definição: A forma como as palavras são ditas, transmitindo a atitude ou a emoção do orador.*

Assertividade:

- *Definição: Expressar os seus pensamentos, necessidades e sentimentos de forma aberta e honesta, respeitando os direitos dos outros.*

Feedback:

- *Definição: Informação fornecida a uma pessoa sobre o seu desempenho, comportamento ou comunicação, muitas vezes com o objetivo de melhorar.*

Competências interpessoais:

- *Definição: A capacidade de interagir eficazmente com os outros, incluindo a comunicação, a empatia e a resolução de conflitos.*

Resolução de conflitos:

- *Definição: A capacidade de abordar e resolver desacordos ou litígios de uma forma construtiva e positiva.*

Perguntas abertas:

- *Definição: Perguntas que exigem mais do que uma simples resposta "sim" ou "não", incentivando uma resposta mais pormenorizada e facilitando a conversação.*

Competência cultural:

- *Definição: A capacidade de comunicar e interagir eficazmente com pessoas de origens culturais diversas, compreendendo e respeitando as diferenças culturais.*

Adaptabilidade:

- *Definição: A capacidade de ajustar o estilo de comunicação e a abordagem de acordo com as necessidades e preferências do público.*

Comunicação digital:

- *Definição: Comunicação que utiliza dispositivos e tecnologias electrónicas, como o correio eletrónico, as mensagens instantâneas e a videoconferência.*

Relação:

- *Definição: Uma relação positiva e harmoniosa caracterizada pela compreensão mútua, confiança e ligação.*

Contar histórias:

- *Definição: A arte de utilizar a narrativa para transmitir informações, envolver os ouvintes e criar uma experiência de comunicação memorável.*

Capacidade de negociação:

- *Definição: A capacidade de chegar a acordos mutuamente benéficos através de uma comunicação eficaz e de um compromisso.*

Persuasão:

- *Definição: A capacidade de influenciar e convencer os outros através de uma comunicação convincente e persuasiva.*

Ligação em rede:

- *Definição: O processo de construção e manutenção de relações para o desenvolvimento profissional ou pessoal através de uma comunicação eficaz.*

Parafraseando:

- *Definição: Reformulação de informações ou ideias com as suas próprias palavras para garantir a compreensão e clarificar a mensagem.*

Gestão de conflitos:

- *Definição: A capacidade de identificar, abordar e resolver conflitos de uma forma que promova relações e resultados positivos.*

Estilo de comunicação:

- *Definição: A forma única como um indivíduo se exprime, incluindo a escolha da linguagem, o tom e as pistas não verbais.*

Comunicação consciente:

- *Definição: Envolver-se na comunicação com plena consciência, estar presente no momento e escolher conscientemente palavras e acções.*

Defesa

Defensor:

- *Definição: Uma pessoa que apoia ou defende ativamente uma determinada causa, ideia ou grupo.*

Partes interessadas:

- *Definição: Indivíduos, grupos ou organizações que têm interesse ou preocupação com uma determinada questão ou projeto de advocacia.*

Pessoa:

- *Definição: Personagem ou representação fictícia utilizada para incorporar as características, necessidades e perspectivas de um público-alvo ou grupo de utilizadores.*

Campanha:

- *Definição: uma série de actividades, esforços ou eventos organizados destinados a atingir um objetivo de defesa específico num período de tempo definido.*

Mensagens:

- *Definição: A criação e entrega de conteúdos de comunicação, incluindo pontos-chave e temas, para transmitir eficazmente uma mensagem de advocacia.*

Coligação:

- *Definição: Uma aliança ou associação de diferentes indivíduos, organizações ou grupos que trabalham em conjunto para um objetivo de defesa comum.*

Lobbying:

- *Definição: O ato de influenciar ou tentar influenciar as decisões tomadas por funcionários governamentais ou decisores políticos sobre questões específicas.*

Base:

- *Definição: Esforços ou acções que provêm de pessoas comuns dentro de uma comunidade e não de organizações ou instituições formais.*

Participação:

- *Definição: O processo de envolvimento e interação com as partes interessadas, seguidores ou públicos-alvo para estabelecer ligações e incentivar a participação.*

Campanha de sensibilização:

- *Definição: Iniciativa de advocacia que visa aumentar a sensibilização e a compreensão do público relativamente a uma questão ou causa específica.*

Colaboração:

- *Definição: Trabalhar em conjunto com outros, muitas vezes em sectores ou organizações diferentes, para alcançar um objetivo de advocacia comum.*

Mobilização:

- *Definição: O processo de organizar e encorajar indivíduos ou grupos a tomar medidas, muitas vezes em apoio de uma causa ou questão específica.*

Kit de defesa:

- *Definição: Uma coleção de recursos, materiais e estratégias concebidos para ajudar os defensores nos seus esforços, incluindo frequentemente guias, modelos e mensagens-chave.*

Defensor:

- *Definição: Uma pessoa ou entidade que apoia e promove ativamente uma determinada causa ou iniciativa.*

Visão geral do tópico:

- *Definição: Um documento conciso que fornece informação e análise sobre uma questão específica de advocacia, frequentemente utilizado para informar os interessados ou os responsáveis políticos.*

Rede de Defesa:

- *Definição: Um grupo de indivíduos, organizações ou entidades que trabalham em conjunto para promover uma agenda de advocacia comum ou abordar preocupações partilhadas.*

Avaliação do impacto:

- *Definição: Avaliação da eficácia e dos resultados dos esforços de advocacia, avaliando o impacto sobre a política, a prática e os públicos-alvo.*

Formação no domínio da defesa:

- *Definição: Programas ou sessões concebidos para melhorar as competências e os conhecimentos dos defensores, fornecendo ferramentas e estratégias para uma defesa eficaz.*

Inclusão:

- *Definição: Um compromisso para assegurar que as diversas vozes e perspectivas sejam representadas e consideradas nos esforços de advocacia.*

Estratégia de defesa:

- *Definição: Um plano abrangente que descreve os objectivos, os públicos-alvo, as mensagens-chave e as táticas para alcançar os objectivos de advocacia.*

Mentoria

Mentor:

- *Definição: Uma pessoa experiente e conhecedora que fornece orientação, aconselhamento e apoio a uma pessoa menos experiente (o mentor).*

Mentoria:

- *Definição: Uma pessoa menos experiente que procura orientação, aprendizagem e apoio de um mentor mais experiente.*

Mentoria:

- *Definição: A relação entre um mentor e um mentorando, envolvendo a transferência de conhecimentos, competências e perspectivas para apoiar o desenvolvimento pessoal e profissional do mentorando.*

Desenvolvimento profissional:

- *Definição: O processo de melhorar e adquirir novas competências, conhecimentos e experiência para melhorar a carreira e o crescimento pessoal.*

Orientação profissional:

- *Definição: Assistência prestada por um mentor para ajudar o mentorando a percorrer o seu percurso profissional, definir objectivos e tomar decisões informadas.*

Feedback:

- *Definição: Informação e críticas construtivas fornecidas pelo mentor ao mentorando para o ajudar a melhorar e desenvolver as suas competências.*

Definição de objectivos:

- *Definição: O processo de definir e planear objectivos específicos, mensuráveis, exequíveis, relevantes e limitados no tempo para o crescimento pessoal ou profissional.*

Ligação em rede:

- *Definição: O processo de desenvolvimento e manutenção de relações profissionais, muitas vezes facilitado por um mentor para ajudar o mentorado a alargar a sua rede de contactos.*

Modelo a seguir:

- *Definição: Uma pessoa, frequentemente um mentor, que serve de exemplo e fonte de inspiração para o mentorado em termos de comportamento, valores e realizações.*

Transferência de conhecimentos:

- *Definição: A troca de informações, competências e experiências entre o mentor e o mentorado para facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento.*

Desenvolvimento da liderança:

- *Definição: O processo de melhoria das competências e qualidades de liderança, muitas vezes orientado por um mentor para ajudar o mentorado a crescer como líder.*

Reforço da confiança:

- *Definição: O desenvolvimento gradual da confiança e da dependência entre o mentor e o mentorado, essencial para uma relação de mentoria eficaz e aberta.*

Gestão do tempo:

- *Definição: A capacidade de planear, organizar e atribuir prioridades às tarefas de forma eficaz, uma competência frequentemente abordada na orientação do desenvolvimento profissional.*

Aprendizagem intergeracional:

- *Definição: O intercâmbio de conhecimentos e perspectivas entre indivíduos de diferentes gerações, muitas vezes facilitado por uma relação mentor-aprendiz.*

Mentoria invertida:

- *Definição: Uma dinâmica de tutoria em que o indivíduo mais experiente (mentor) também aprende com o indivíduo menos experiente (mentee), frequentemente em áreas como a tecnologia ou as tendências contemporâneas.*

Progressão profissional:

- *Definição: O processo de progressão na carreira, muitas vezes com a orientação e o apoio de um mentor para enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades.*

Equilíbrio entre vida profissional e pessoal:

- *Definição: O equilíbrio entre as responsabilidades profissionais e a vida pessoal, com os mentores a darem frequentemente conselhos sobre como manter o equilíbrio.*

Planeamento da sucessão:

- *Definição: O processo de identificação e desenvolvimento de indivíduos dentro de uma organização para os preparar para futuras funções de liderança, muitas vezes facilitado através de mentoria.*

Confidencialidade:

- *Definição: O princípio ético de manter privada e segura a informação partilhada no âmbito da relação mentor-mentorando.*

Transição de carreira:

- *Definição: O processo de mudança de um emprego ou carreira para outro, muitas vezes com o apoio de um mentor para enfrentar os desafios associados à mudança.*



ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE

Programa A11Y

◆



Programa do curso		
1. nome do curso: Teste de acessibilidade		
2. Código do curso: ITC-1-T-A	3. Categoria do curso: básico	
4. Nome da unidade operacional: ITC e Departamento de Transportes		
5. Domínio de estudo: ITC		
6. Perfil do domínio de estudo: prático	7. Nível de ensino	1º nível IPRC/
8. Forma de estudo: a tempo parcial	9. Semestre: 1	
10. Língua de ensino: inglês, alemão, polaco, português, espanhol, inglês, alemão, polaco, português, espanhol.		
11. Nome e apelido do supervisor do curso: A determinar		
12. Objetivo geral do curso: Dotar os participantes dos conhecimentos e competências necessários para avaliar e garantir que os produtos e serviços digitais são acessíveis a pessoas com capacidades diversas, promovendo a inclusão e o cumprimento das normas de acessibilidade.		
13. Requisitos formais e preliminares: Aprovação no exame de conclusão do ensino secundário, proficiência em inglês ao nível B1.		
Símbolo do resultado do curso	14. Resultados da aprendizagem no curso	Símbolo do resultado de aprendizagem específico do programa
Conhecimento O licenciado sabe e compreende:		
M_W01	Tipos de deficiência e suas limitações	
M_W02	Resumo dos regulamentos e normas relacionados com a acessibilidade	
M_W03	Ferramentas básicas utilizadas para testar a acessibilidade	
M_W04	Formas de chegar às pessoas com deficiência	



M_W05	Um resumo das formas de defender as necessidades das pessoas com deficiência numa organização	
Competências		
Os licenciados são capazes de:		
M_U01	Obter informações a partir de uma variedade de fontes, incluindo a Internet (especialmente numa língua estrangeira). estrangeiros), bem como as suas próprias observações.	
M_U02	Chegar às pessoas com deficiência	
Competência social (atitude)		
O licenciado está preparado para:		
M_K01	Trabalho sistemático e autónomo, assumindo toda a responsabilidade pelo mesmo.	
M_K02	Uma atitude crítica em relação à informação obtida a partir de uma variedade de fontes	
M_K03	Abertura às necessidades dos outros	
15. Conteúdo educativo		
Curso / Nome	Descrição do conteúdo pedagógico	Literatura principal e complementar
A: Testes de acessibilidade	Aprendizagem eletrónica: Limitação relacionada com a deficiência Tipos de deficiência Normas e regulamentos de acessibilidade Utilizar ferramentas básicas para testes de acessibilidade Encontrar e documentar erros de acessibilidade Corrigir erros de acessibilidade Comunicar com pessoas com deficiência Abordar as pessoas com deficiência para obter informações relacionadas com a acessibilidade	Literatura primária "Teste de acessibilidade" - Manual académico criado no âmbito do projeto.



	<p>Formular e implementar uma estratégia de testes relacionados com a acessibilidade</p> <p>Promover as necessidades de acessibilidade do software para pessoas com deficiência.</p> <p>Exercícios</p> <p>Tarefas a realizar com base em cenários preparados e na análise de casos.</p> <p>Tarefas práticas relacionadas com os testes.</p>	
--	---	--

16. Métodos e formas de aulas, carga horária, instrutor

Curso	Apelido e nome próprio do instrutor.	Tipo de aulas / número de horas					Métodos de ensino: (apresentação, demonstração, palestra, análise de casos, projectos, e-learning, aula expositiva, resolução de problemas, discussão em grupo e outros)
		C o n f e r ê n c i a	E j e r c í c i o s	S e m i n á r i o	L a b o r á t i c o	C o n s u l t o s d e c o n f e r ê n c i a	
A:	a determinar	5	10				Aula expositiva dialogada, apresentação multimédia. Método de análise de casos, tarefas trabalho individual e em grupo com base em cenários situacionais e problemáticos.
Número total de horas de contacto:		5	10				

17. Método de verificação dos resultados de aprendizagem





Resultados avaliados do curso	Método de avaliação".	Escala de classificação
W01-W05	Colóquio de aprovação - teste de escolha múltipla	satisfatório. 51-60 %
U01-U02; K01-K03	Projeto aprovado	satisfatório. mais de 61-70 % bom 71-80 % bom mais de 81-90 % bom muito bom 91-100

18. Método de geração da nota sumária do módulo:

O resumo final será a média aritmética obtida a partir dos métodos acima mencionados para verificar os resultados da aprendizagem.

19. balanço de horas e pontos ECTS

Categorias de classe	Carga de trabalho dos estudantes	
	Horas	Pontos ECTS
A. Aulas orientadas por professores (sessões organizadas)		
A1. incluindo aulas práticas:	10	
B. Estudo autónomo sem contacto com o professor (trabalho independente do aluno)".	125	
B1. incluindo aulas práticas:	75	
C. Carga horária total do aluno para as aulas práticas (C=A1+B1)	85	
D. Carga de trabalho total do aluno para o curso (D = A + B)	140	5

.....
Assinatura clara do diretor do curso

.....
Assinatura do Diretor

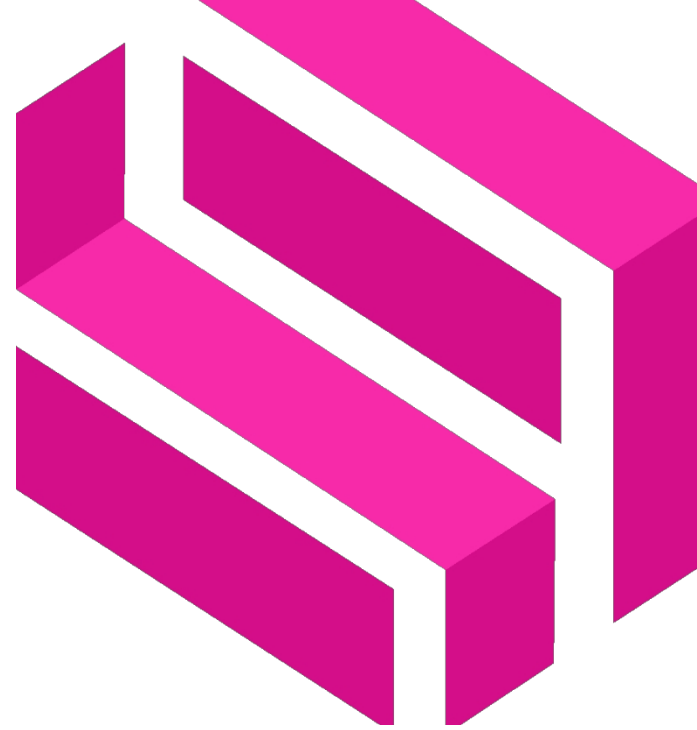


.....

Assinatura clara do coordenador do programa



O PROJECTO DA ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE FOI FINANCIADO COM O APOIO DA UNIÃO EUROPEIA. ESTA APRESENTAÇÃO REFLECTE APENAS A OPINIÃO DO AUTOR E A COMISSÃO NÃO PODE SER RESPONSABILIZADA POR QUALQUER UTILIZAÇÃO QUE POSSA SER FEITA DA INFORMAÇÃO NELA CONTIDA.



ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE

Teste de acessibilidade

O projeto Software Testing Academy foi financiado com o apoio da União Europeia. Este relatório reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.



Co-funded by
the European Union



ÍNDICE

Introdução	3
Experiência	4
Limitações temporárias	4
Ferramentas AXE	8
Funkify	15
Encontrar erros no A11Y	17
Documentar os erros do A11Y	18
WCAG	20
Ganho de perspectiva	24
Diferentes tipos de deficiência	24
Compreender os modelos de deficiência	25
Comunicação eficaz	28
Trabalhar com pessoas com deficiência	30
Etiqueta na interação com pessoas com deficiência	34
Audição ativa	36
Estratégia de teste	37
Advocacia	39
Como tornar-se um defensor	39
Análise das partes interessadas	41
Pessoas	42
Alcance frio	44
Fazer uma apresentação	46
Relação mentor - mentee	48
Trabalhos citados	51

Introdução

No panorama da tecnologia e do desenvolvimento profissional em constante evolução, a compreensão e a integração dos princípios de acessibilidade tornaram-se fundamentais. Este guia abrangente aborda tudo, desde ferramentas práticas e técnicas de documentação de erros a estratégias para uma comunicação e defesa eficazes. Quer esteja a aprofundar as nuances dos testes de acessibilidade ou a procurar orientação sobre relações de mentoria, este guia é um recurso valioso. Junte-se a nós numa viagem que engloba experiências, ferramentas, perspectivas de deficiência, estratégias de comunicação e técnicas de sensibilização, proporcionando-lhe uma compreensão abrangente dos elementos essenciais para a criação de um ambiente inclusivo e acessível.

Experiência

Restrições de tempo

A acessibilidade, ou A11Y, refere-se à concepção e desenvolvimento de produtos e serviços digitais que podem ser utilizados por pessoas com deficiência. Embora a A11Y tenha percorrido um longo caminho nos últimos anos, é importante compreender que ainda existem limitações no que respeita à acessibilidade temporária.

Sabemos que as pessoas com deficiência são afectadas por limitações na vida quotidiana. Raramente pensamos nas limitações que podem afetar toda a gente.

Deficiência visual

(Australian National University) A deficiência visual pode ser comparada à experiência desafiante de tentar ver um ecrã de computador num dia de sol com um monitor brilhante. Mesmo as pessoas com olhos saudáveis podem ter extrema dificuldade em distinguir o que quer que seja nestas condições. Este cenário realça o impacto dos factores ambientais na capacidade de ver claramente.

Além disso, a transição de um ecrã de computador grande e espaçoso para um computador portátil compacto de 11 ou 13 polegadas pode apresentar as suas próprias dificuldades. O tamanho limitado do ecrã pode reduzir a visibilidade do conteúdo, mesmo para quem tem boa visão. Esta analogia sublinha a importância de se adaptar a diferentes condições de visualização e de compreender as variações nas experiências visuais.

À medida que o dia avança para a noite, muitas pessoas podem achar que os seus olhos têm dificuldade em funcionar de forma óptima. Reconhecer as pessoas torna-se uma tarefa difícil, uma vez que os rostos se esbatem na incerteza. Este fenómeno serve para recordar a natureza dinâmica da visão, afetada pela hora do dia e pelas condições de iluminação.

Agora, imagine a sensação de caminhar por um beco mal iluminado, onde a incerteza espreita a cada passo. O medo de tropeçar e cair torna-se uma preocupação palpável. Esta analogia convida-nos a simpatizar com as pessoas que enfrentam desafios diários para navegar em tais ambientes devido a deficiências visuais.

Considere-se a frustração de tentar ler um cartaz ou um sítio Web mal concebido, com um contraste inadequado. Quando os materiais visuais não apresentam uma diferenciação adequada entre o texto e o fundo, é necessário um esforço e uma tensão adicionais para aceder à informação. Este problema realça a importância de criar conteúdos visuais que sejam acessíveis e inclusivos para todos.

Além disso, o cenário de uma lâmpada fundida que mergulha uma sala na escuridão sublinha o impacto imediato da visibilidade reduzida. Nestas condições, as pessoas podem ter dificuldade em perceber o que as rodeia, realçando o papel crítico da iluminação na manutenção de uma visão clara e da segurança.

Em suma, estas analogias dão-nos uma ideia dos desafios enfrentados pelas pessoas com deficiência visual e recordam-nos a importância de criar ambientes e conteúdos que se adaptem a uma vasta gama de necessidades visuais.

Deficiência auditiva

A deficiência auditiva é semelhante a tentar ouvir uma sinfonia numa praça movimentada de uma cidade. Mesmo as pessoas com audição apurada podem ter dificuldade em discernir a beleza da música no meio da cacofonia dos sons urbanos. Esta analogia sublinha o impacto significativo do ruído de fundo na capacidade de uma pessoa ouvir e apreciar o mundo que a rodeia.

A transição de um ambiente calmo e sereno para um ambiente ruidoso e barulhento pode apresentar os seus próprios desafios para as pessoas com deficiência auditiva. A mudança súbita dos níveis sonoros e a presença de vários ruídos concorrentes podem levar a uma diminuição da capacidade de seguir conversas e sons. Esta mudança exemplifica a necessidade de

compreender e adaptar-se às diferentes experiências auditivas com que as pessoas se deparam na sua vida quotidiana.

Agora, imagine a sensação de participar num evento social cheio de gente e ruidoso, onde a confusão de vozes cria um mar de sons indistinguíveis. A luta para identificar e participar em conversas específicas pode ser incrivelmente frustrante e isolante. Esta situação convida-nos a empatizar com as pessoas que enfrentam regularmente estas dificuldades devido a deficiências auditivas.

Considere-se a frustração de tentar seguir uma apresentação mal feita ou de interagir com um vídeo que não tem uma qualidade de som adequada. Quando o conteúdo auditivo carece de clareza ou é afetado por ruído de fundo, é necessário um esforço e uma tensão adicionais para aceder à informação. Este problema realça a importância de criar conteúdos auditivos que sejam acessíveis e inclusivos para todos.

Além disso, o cenário de um corte súbito de energia que mergulha uma sala na escuridão também perturba a comunicação auditiva. Nestas condições, as pessoas com deficiências auditivas podem ter dificuldade em compreender a situação, o que realça o papel fundamental das pistas visuais e auditivas na manutenção de uma comunicação clara e segura.

Deficiências motoras

Viver com uma deficiência motora pode ser comparado a tentar percorrer uma complexa pista de obstáculos usando uma armadura. Mesmo as pessoas com controlo total dos seus membros podem ter dificuldade em mover-se de forma graciosa e eficiente em tais circunstâncias. Esta analogia realça o profundo impacto das barreiras físicas na capacidade de se movimentar livremente e de realizar tarefas quotidianas.

A transição de um ambiente bem concebido e acessível para um ambiente cheio de barreiras arquitectónicas pode apresentar o seu próprio conjunto de desafios para as pessoas com deficiências motoras. A presença de degraus, portas estreitas e superfícies irregulares pode levar a uma perda de mobilidade e

independência, o que sublinha a necessidade de espaços inclusivos e sem barreiras.

À medida que o dia avança, a fadiga muscular e o desconforto podem instalar-se, tornando cada vez mais difícil a execução de habilidades motoras finas. Esta progressão sublinha a natureza dinâmica do funcionamento motor, que pode ser afetado por factores como a hora do dia, o esforço físico e as condições ambientais.

Imagine a frustração de tentar utilizar um smartphone com uma mão. Pode acontecer no caso de uma lesão. Ou quando se carrega uma chávena de café com a outra mão. É necessário um esforço e uma tensão adicionais para utilizar a tecnologia de forma eficaz. Este problema sublinha a importância de criar plataformas digitais de fácil utilização e universalmente acessíveis.

Dislexia

Imagine que está cansado depois de um longo dia. Quando olha para o ecrã de um computador, tem dificuldade em ler o texto. As letras parecem mover-se, quase como se estivessem a dançar. É isto que as pessoas com dislexia sentem todos os dias.

Para as pessoas com dislexia, a experiência de ler um texto é como tentar decifrar um puzzle em constante mudança. Cada letra pode parecer ter vida própria, movendo-se e transformando-se diante dos seus olhos. Esta distorção visual dinâmica pode tornar a tarefa de leitura não só um desafio, mas também uma exaustão mental.

Agora, pense na frustração de tentar estudar ou trabalhar com um livro didático cheio de texto denso e desorganizado. As palavras parecem estar em constante movimento e o esforço necessário para as processar é imenso. Este cenário convida-nos a empatizar com os desafios diários enfrentados pelas pessoas que têm de navegar por conteúdos escritos complexos.

Pense na frustração de tentar compreender um sítio Web ou um documento com pouco contraste ou formatação complicada. Quando o texto não é claro ou é confuso devido a elementos que o distraem, é

necessário um esforço e uma tensão adicionais para aceder à informação.

Este

O problema sublinha a importância de criar conteúdos adaptados à dislexia, tais como tipos de letra claros, espaçamento amplo e esquemas bem estruturados.

Autismo

Imagine navegar num mundo onde as interações sociais se assemelham a um puzzle complexo e em constante mudança. Para as pessoas com autismo, esta é uma realidade quotidiana. As perturbações do espectro do autismo apresentam desafios únicos que podem fazer com que actividades aparentemente simples se assemelhem a decifrar um código intrincado.

Uma das experiências mais comuns para as pessoas com autismo é o desafio de compreender e participar em interações sociais. Imagine-se a participar numa festa com muita gente, onde as conversas se sucedem e as expressões faciais das pessoas mudam rapidamente. Para uma pessoa com autismo, interpretar estes sinais sociais e navegar no fluxo e refluxo das conversas pode ser como decifrar uma língua estrangeira.

As transições podem ser outra fonte de dificuldade. Passar de uma atividade para outra pode provocar ansiedade e stress. Pense na transição da rotina estruturada de um dia de escola para o ambiente imprevisível do recreio. Para uma criança com autismo, esta mudança pode ser tão perturbadora como passar de uma cultura para outra sem aviso prévio.

Imagine o bombardeamento constante de sons, luzes e texturas. Uma simples ida ao supermercado pode tornar-se uma experiência sensorial avassaladora, onde o zumbido das luzes fluorescentes e a cacofonia dos carrinhos de compras se tornam intrusões insuportáveis.

Agora, considere a frustração de tentar comunicar as suas necessidades e pensamentos. Para algumas pessoas com autismo que têm dificuldade em comunicar verbalmente, exprimir-se pode ser um desafio diário. É como ter um tesouro de ideias e emoções fechado num baú com uma fechadura complexa e sem chave.

Ferramentas AXE

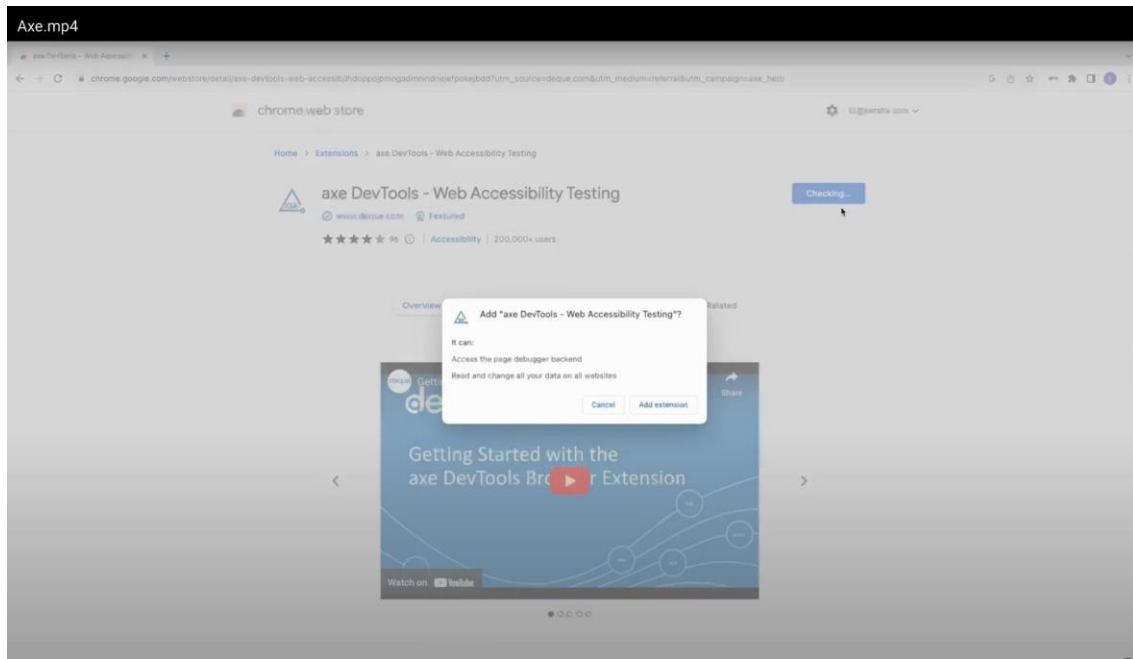
Introdução

(Docs) A Deque Systems é uma empresa de acessibilidade digital sediada em Herndon, Virgínia, com escritórios adicionais em Kavuri Hills Madhapur, Hyderabad Índia e Utrecht, Países Baixos. A sua missão é alcançar a igualdade digital através do fornecimento de software, serviços e formação em acessibilidade web. Já ajudaram milhares de empresas, desde líderes tecnológicos como a Google e a Microsoft, a muitos grandes bancos e companhias de seguros dos EUA, retalhistas, companhias aéreas, cadeias de hotéis e as maiores agências governamentais¹. As ferramentas de Deque são amplamente adoptadas e consideradas, com mais de 875.000 extensões instaladas, e os seus especialistas possuem um total de 125 certificações CPACC, WAS e CPWA emitidas pela IAAP, mais do que qualquer outra empresa de testes de acessibilidade no mundo¹. A formação em acessibilidade digital da Universidade Deque tem mais de 140.000 subscritores¹. Também tornaram o seu conjunto de regras de teste de acessibilidade de fonte aberta em 2015 e, desde então, teve mais de 900 000 000 de descarregamentos, tornando-se a norma do sector.

O Deque DevTools HTML é um conjunto de ferramentas de teste de acessibilidade construído em torno do motor de teste de acessibilidade líder da indústria, o axe-core. Foi concebido para se integrar diretamente no seu processo de desenvolvimento e teste de software existente, ajudando-o a encontrar e corrigir violações de acessibilidade da Web sem o tornar mais lento. O conjunto de ferramentas inclui uma extensão do browser, axe DevTools Extension, que é utilizada por mais de 275.000 utilizadores activos semanalmente. A versão CLI do conjunto de ferramentas, axe DevTools HTML CLI, é uma aplicação de linha de comandos para analisar páginas Web em busca de problemas de acessibilidade e gerar relatórios. A versão mais recente do Deque DevTools HTML, 4.4, inclui a versão mais recente do axe-core (v4.4.1), lança uma nova integração com o Playwright para Java, renova o relatório HTML e permite que todas as integrações sejam configuradas para carregar automaticamente os resultados nos Relatórios axe. O Deque DevTools HTML é o melhor conjunto de ferramentas para integrar os testes de acessibilidade da Web na sua organização.

Para efeitos deste curso, vamos concentrar-nos na extensão do browser.

Instalação

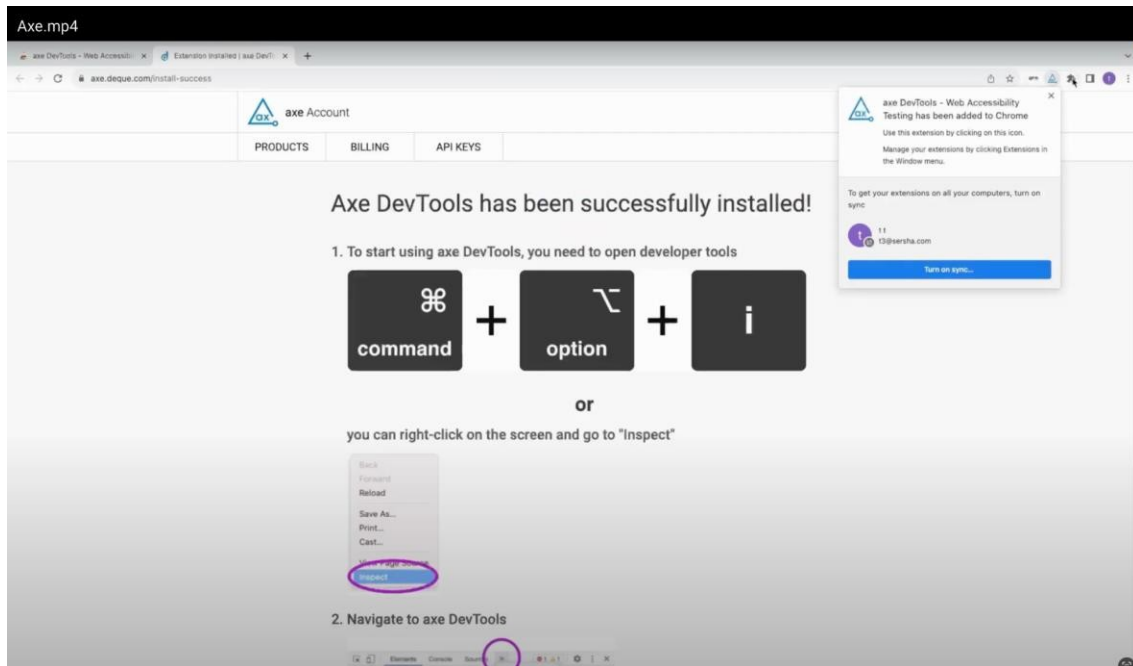


Para instalar a extensão do navegador axe DevTools, pode descarregá-la diretamente da loja Web do Chrome, do site de suplementos do Edge ou do site de suplementos do Firefox. Uma vez instalada, a extensão integra-se nas ferramentas de desenvolvimento de cada navegador, permitindo-lhe detetar até 80% de todas as falhas de acessibilidade.

Aqui estão os links para descarregar a extensão do navegador axe DevTools:

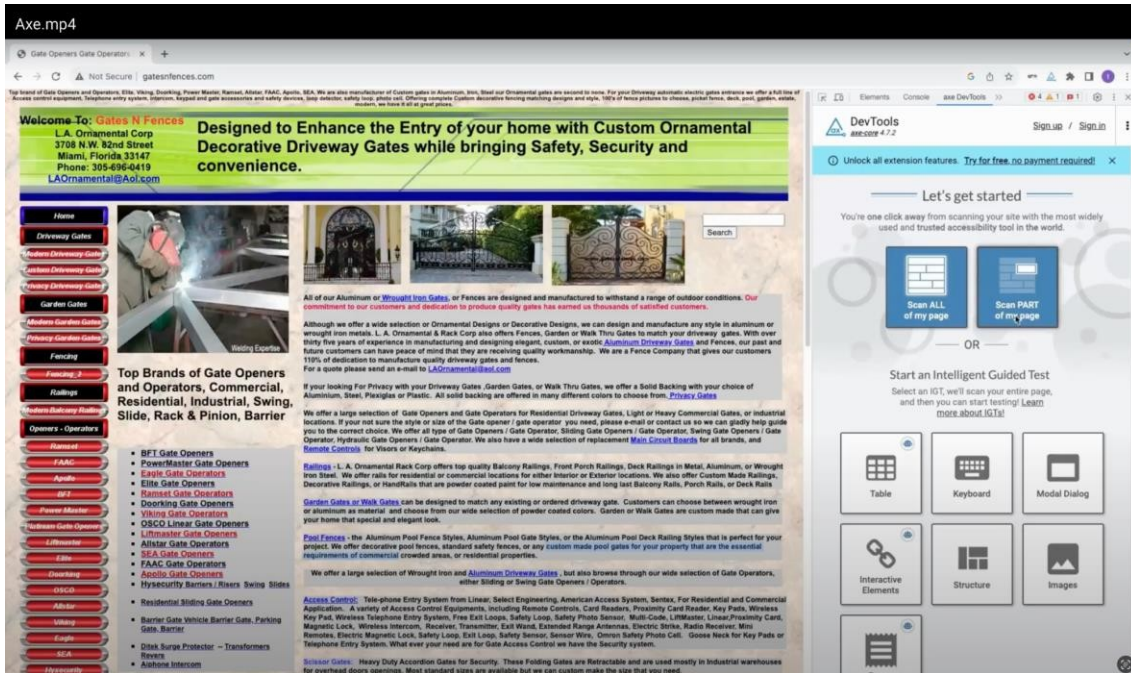
- Loja Web do Chrome
- Sítio Edge add-on
- Site de complementos do Firefox

Como utilizar a ferramenta?

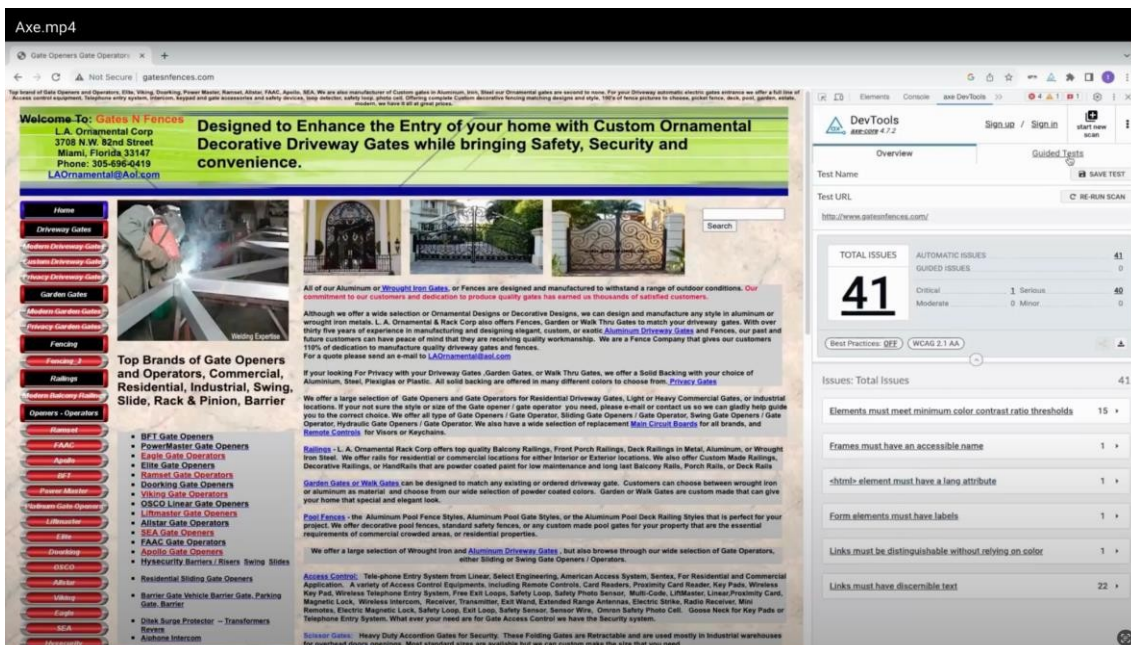


Para utilizar a extensão de browser axe DevTools, siga estes passos:

1. Aceda à página que pretende testar.
2. Abra as ferramentas de desenvolvimento clicando com o botão direito do rato no ecrã e seleccionando "inspecionar" ou utilizando os atalhos de teclado CTRL + SHIFT + I no Windows ou CMD + OPTION + I no Mac.
3. Navegue até ao separador DevTools do axe.
4. Faça um teste automático gratuito clicando no botão "Verificar toda a minha página".
5. Destacar e inspecionar problemas.
6. Visualizar a gravidade e as descrições dos problemas.
7. Siga os avisos de resolução de problemas para saber como os resolver.
8. Repetir.



Pode aceder à extensão do navegador axe DevTools nas Ferramentas de Desenvolvimento do navegador utilizando os atalhos de teclado CTRL + SHIFT + I no Windows ou CMD + OPTION + I no Mac. No Chrome, pode navegar para as DevTools utilizando o menu do Chrome, seleccionando View -> Developer -> Dev Tools. No Edge, pode navegar para as Ferramentas de desenvolvimento utilizando o Menu Edge.



Análise dos resultados:

- O relatório destacará as violações de acessibilidade, os avisos e as melhores práticas.
- Cada problema inclui uma descrição, um impacto e uma solução sugerida.
- Pode expandir cada elemento para ver mais

pormenores. Interação com os elementos:

- A extensão le permite inspecionar elementos diretamente a partir do relatório.
- Clique num problema para realçar o item correspondente na página.
- Também pode ver o snippet HTML e os estilos CSS associados ao elemento.

Testes guiados

Os testes guiados são uma funcionalidade valiosa que o ajuda a avaliar sistematicamente aspectos específicos de acessibilidade das suas páginas Web. Eis como funciona:

Objetivo dos testes guiados:

- Os testes guiados são concebidos para o guiar passo a passo a t r a v é s d e cenários de acessibilidade comuns.
- Asseguram a cobertura dos aspectos essenciais de acessibilidade durante os testes manuais.
- Após estes passos guiados, pode identificar y resolver problemas potenciais de forma eficaz.

Testes guiados comuns:

Eis alguns exemplos de testes guiados que pode encontrar:

- Navegação por teclado:
 - Verificar se todos os elementos interactivos (botões, ligações, campos de formulário) podem ser acedidos e activados através da navegação por teclado.

- Verifique a gestão do foco (ordem dos separadores) e certifique-se de que os estilos de foco estão visíveis.
- Texto alternativo para imagens:
 - Inspeccionar as imagens e avaliar se têm texto alternativo adequado (atributos alt).
 - Certifique-se de que as imagens decorativas têm um texto alternativo vazio (por exemplo, alt="").
- Contraste de cores:
 - Avaliar as combinações de cores do texto e do fundo para garantir um contraste suficiente.
 - Utilize ferramentas como o Colour Contrast Analyser para verificar a conformidade com as directrizes WCAG.
- Etiquetas e campos de formulário:
 - Confirmar que os campos do formulário têm etiquetas associadas.
 - Verificar os marcadores de posição dos campos de entrada e a sua clareza.
- Elementos HTML semânticos:
 - Verificar a utilização correcta de elementos semânticos (por exemplo, <h1>, <nav>, <article>).
 - Certificar-se de que em que os cabeçalhos são hierárquicos e significativos.
- Armadilhas de concentração:
 - Teste as caixas de diálogo modais e outros componentes da interface do utilizador para garantir que captam o foco dentro dos seus limites.
- Funções e atributos da ARIA:
 - Inspeccionar widgets e componentes personalizados para verificar as funções e atributos ARIA correctos.

- Valida que os atributos ARIA melhoram a acessibilidade sem introduzir confusão.

Como utilizar os testes guiados:

- Abra a extensão axe DevTools HTML nas ferramentas de desenvolvimento do seu navegador.
- Navegue até à secção "Testes guiados".
- Escolha uma categoria de teste específica (por exemplo, "Navegação por teclado", "Imagens e texto alternativo").
- Siga as instruções fornecidas:
 - Clique nos itens para os inspecionar.
 - Verificar a conformidade com as directrizes de acessibilidade.
 - Efetuar os ajustes necessários com base nos resultados.

Vantagens dos testes guiados:

- Abordagem estruturada: Os testes guiados evitam que as verificações críticas de acessibilidade sejam negligenciadas.
- Oportunidades no oportunidade: Educam a os programadores e testadores sobre as melhores práticas.
- Eficiência: A concentração em áreas específicas permite poupar tempo em comparação com a digitalização manual.

Lembre-se que os testes guiados não são exaustivos; servem como ponto de partida. Complemente sempre com testes manuais mais extensos e análises automatizadas para obter uma cobertura de acessibilidade abrangente.

Funkify

Introdução

(Simulador de deficiência) O Funkify é um simulador de deficiência para a Web que ajuda os utilizadores a experimentar a Web e as interfaces através dos olhos de utilizadores extremos com diferentes capacidades e deficiências.

deficiências. É uma extensão do Chrome que pode ser descarregada a partir do sítio Web [oficial](#) ou da Chrome Web Store. O Funkify foi desenvolvido por uma equipa de especialistas em usabilidade e acessibilidade na Suécia.

A Funkify oferece uma variedade de simuladores que podem ajudar os utilizadores a compreender como as pessoas com diferentes capacidades e deficiências interagem na Web. Os simuladores incluem:

- Visão desfocada: Este simulador desfoca a visão do utilizador para simular deficiências visuais.
- Dislexia: este simulador baralha o texto da página Web para simular a dislexia.
- Visão em túnel: Este simulador cria um efeito de visão em túnel para simular a perda de visão periférica.
- Capacidades motoras: Este simulador restringe os movimentos do rato do utilizador para simular deficiências motoras.
- Cognitivo: Este simulador acrescenta carga cognitiva à experiência do utilizador para simular deficiências cognitivas.

O Funkify está disponível em duas versões: gratuita e premium. A versão gratuita oferece alguns simuladores, enquanto a versão premium oferece todos os simuladores, a possibilidade de ajustar os simuladores, criar os seus próprios simuladores e utilizar o Robot Robin, um assistente virtual que pode ajudar os utilizadores a navegar na Web.

Instalação

Para descarregar o Funkify, visite o [site oficial](#) ou a [Chrome Web Store](#). Uma vez instalado, os utilizadores podem aceder aos simuladores clicando no ícone do Funkify na barra de ferramentas do Chrome.

Simuladores

O Simulador de Dislexia da Funkify foi concebido para ajudar os utilizadores a compreender como as pessoas com dislexia experienciam a Web. O simulador desembaralha o texto na página da Web para simular a dislexia. O simulador

O principal objetivo deste simulador é mostrar a complexidade do diagnóstico da dislexia.

O simulador de dislexia chama-se Dyslexia Dani e pode ser acedido descarregando a extensão Funkify a partir do [site oficial](#) ou da [Chrome Web Store](#). Uma vez instalada, os utilizadores podem aceder aos simuladores clicando no ícone Funkify na barra de ferramentas do Chrome.

O Funkify Dyslexia Simulator foi desenvolvido em colaboração com pessoas com dislexia. Com alguns ajustes nas definições, os utilizadores podem experimentar a forma como as pessoas com dislexia percebem a Web. O simulador pode misturar as letras e fazê-las dançar, criando uma frustração que os utilizadores irão recordar.

Note-se que os exemplos fornecidos pela Funkify apenas demonstram o que pode acontecer a algumas pessoas com dislexia, não a todas.

Encontrar erros de acessibilidade

O processo inclui várias etapas: (W3C)

Identificação dos utilizadores e das partes interessadas:

- Comece por identificar os diferentes grupos de utilizadores e partes interessadas envolvidos no seu sítio Web ou aplicação.
- Ter em conta as diversas necessidades e preferências, incluindo as das pessoas com deficiência.

Documentação dos requisitos de acessibilidade:

- Documentar claramente os requisitos de acessibilidade com base nas necessidades e preferências identificadas dos utilizadores.
- Consulte as normas de acessibilidade, como as Diretrizes de Acessibilidade para o Conteúdo da Web (WCAG), para obter orientações e critérios específicos.

Criar conteúdos acessíveis:

- Assegurar que os conteúdos são criados de forma a serem acessíveis a todos os utilizadores.

- Utilizar HTML semântico, fornecer alternativas de texto para conteúdos não textuais e estruturar o conteúdo de forma adequada.

Fornecer acesso ao teclado:

- Confirmar que todos os elementos e funcionalidades interactivos só podem ser accionados com o teclado.
- Testar a ordem dos separadores e dos indicadores de focagem para garantir uma sequência lógica e significativa.

Garantir a independência do dispositivo:

- Validar se o sítio Web ou a aplicação funciona em diferentes dispositivos e plataformas.
- Teste com diferentes tecnologias de assistência e navegadores para garantir a compatibilidade.

Fornecer conteúdos compreensíveis e navegáveis:

- Verificar se o conteúdo é apresentado em
claramente apresentado clara e compreensível.
- Assegurar que a navegação é intuitiva e bem organizada para todos os utilizadores.

Garantir interações fortes e fiáveis:

- Validar se o sítio Web ou a aplicação é compatível com as tecnologias actuais e futuras.
- Testar a compatibilidade com diferentes navegadores e tecnologias de assistência.

Efetuar auditorias e testes regulares:

- Efetuar auditorias regulares e testes de acessibilidade ao longo do ciclo de desenvolvimento.
- Utilizar ferramentas de teste automatizadas, testes manuais e envolver os utilizadores com deficiência no processo de teste.

Documentar erros de acessibilidade (A11Y)

(Beg) A documentação dos erros de acessibilidade (a11y) é um passo fundamental no processo de criação de experiências digitais inclusivas. A documentação adequada ajuda as equipas a identificar, compreender e resolver eficazmente os problemas de acessibilidade. Eis as principais considerações sobre a documentação de erros de acessibilidade (a11y):

Descrições pormenorizadas:

Forneça descrições pormenorizadas do erro de acessibilidade. Inclua informações sobre o elemento afetado, o tipo de deficiência que afecta e a violação específica das WCAG (Directrizes de Acessibilidade para o Conteúdo da Web), se aplicável.

Passos reprodutíveis:

Descreva claramente os passos para reproduzir o erro. Isto permite que os programadores e testadores recriem o problema, facilitando a identificação da causa principal e a verificação da eficácia de qualquer solução.

Informações sobre o ambiente:

Especifique o navegador, a tecnologia de assistência e o dispositivo utilizados durante o teste. Diferentes combinações podem produzir resultados variáveis, pelo que registar o ambiente ajuda a compreender a extensão do problema de acessibilidade.

Capturas de ecrã e/ou fragmentos de código:

Inclua recursos visuais, como capturas de ecrã, para destacar a área problemática. Além disso, se o problema envolver código, forneça trechos de código relevantes que ilustrem o problema. Isto ajuda os programadores a identificar a localização exacta do erro na base de código.

Avaliação da gravidade e do impacto:

Avaliar e comunicar a gravidade do erro de acessibilidade. Compreender o potencial impacto nos utilizadores ajuda a definir prioridades e a atribuir recursos de forma eficaz. Alguns erros podem ter um impacto mais significativo na usabilidade do que outros.

Nível de conformidade das WCAG:

Identificar o nível de conformidade com as directrizes WCAG que foram violadas. Esta informação ajuda os programadores a compreender a prioridade do problema e o nível de conformidade necessário para o produto digital.

Histórias de utilizador ou requisitos relacionados:

Ligue o erro de acessibilidade a histórias de utilizador ou requisitos relacionados. Isto define o contexto e alinha os esforços da equipa de desenvolvimento com os objectivos gerais de acessibilidade definidos no projeto.

Colaboração e comunicação:

Utilizar uma plataforma centralizada para o registo de erros e a colaboração. Ferramentas como o Jira, o GitHub Issues ou outros sistemas de gestão de projectos facilitam a comunicação entre os membros da equipa e as partes interessadas envolvidas na correção e verificação das correcções de erros.

Técnicas de teste utilizadas:

Documentar as técnicas de teste utilizadas para identificar o erro de acessibilidade. Quer se trate de testes manuais, de ferramentas de teste automatizadas ou de uma combinação de ambos, compreender a metodologia de teste ajuda a reproduzir e a validar o erro.

Actualizações sobre o estado e a resolução:

Manter a documentação actualizada com o estado atual do erro e quaisquer soluções ou soluções alternativas implementadas. Isto assegura que os membros da equipa estão cientes do progresso e podem voltar a testar depois de as correcções terem sido aplicadas.

Comentários dos utilizadores e resultados dos testes:

Se for caso disso, inclua os comentários dos utilizadores ou as informações obtidas através de testes de utilizadores. Estes dados qualitativos fornecem um contexto valioso e podem revelar aspectos do erro que os testes automatizados podem não captar.

A documentação eficaz dos erros de acessibilidade contribui para um processo de desenvolvimento eficiente, promove a colaboração e apoia uma abordagem proactiva à acessibilidade. Garante que os produtos digitais não são apenas funcionais, mas também inclusivos para utilizadores de todas as capacidades.

WCAG

Introdução

(W3C) As Directrizes de Acessibilidade para o Conteúdo da Web (WCAG) são a pedra angular da acessibilidade digital, garantindo que o conteúdo em linha é inclusivo e acessível a todos, independentemente da capacidade ou deficiência. Mandatadas pelo World Wide Web Consortium (W3C), as WCAG são um conjunto de directrizes que fornecem um quadro abrangente para a criação de um ambiente Web que se adapte às diversas necessidades dos utilizadores.

A evolução das WCAG

Originalmente introduzidas em 1999, as WCAG foram objeto de várias revisões, sendo a versão mais recente as WCAG 2.1. Estas actualizações reflectem a natureza dinâmica do panorama digital e o compromisso contínuo de enfrentar os desafios emergentes na acessibilidade da Web. As directrizes são

concebida para ser tecnologicamente neutra e aplicável a uma vasta gama de conteúdos digitais, incluindo sítios Web, aplicações e outras plataformas em linha.

Os quatro princípios das WCAG

No cerne das WCAG estão quatro princípios fundamentais, frequentemente designados pelo acrónimo POUR:

Perceptível: A informação e os componentes da interface do utilizador devem ser apresentados **de** uma forma que os utilizadores possam perceber. Isto inclui fornecer alternativas de texto para conteúdos não textuais, legendas e outras alternativas para multimédia e conteúdos adaptáveis a diferentes configurações de ecrã.

Operável: Todos os elementos interactivos e de navegação devem ser operáveis através de um teclado ou de outros dispositivos de entrada. Os utilizadores devem ser capazes de navegar, encontrar conteúdos e completar tarefas com facilidade.

Compreensível: A informação e o funcionamento da interface do utilizador devem ser claros e simples. Isto implica texto legível e previsível, navegação coerente e assistência à introdução de dados para evitar erros.

Robustez: O conteúdo deve ser suficientemente robusto para ser interpretado de forma fiável por uma grande variedade de agentes de utilizador, incluindo tecnologias de assistência. Isto garante que a evolução das tecnologias não prejudica a acessibilidade dos conteúdos Web.

Orientações e critérios de sucesso

As WCAG estão estruturadas em torno de directrizes, cada uma das quais contém critérios de sucesso avaliáveis. As directrizes estão organizadas de acordo com os três princípios acima mencionados (Perceptível, Operável, Compreensível), e os critérios adicionais do quarto princípio (Robusto) proporcionam uma abordagem abrangente da acessibilidade digital.

Orientações perceptíveis: Estas **orientações** centram-se em tornar facilmente perceptíveis as informações e os componentes da interface do utilizador apresentados num sítio Web. Incluem-se aqui alternativas de texto, legendas para multimédia e conteúdos adaptáveis.

Orientações relativas à operabilidade: Garantir que os utilizadores possam interagir e navegar no sítio Web utilizando uma variedade de métodos de entrada, incluindo comandos de teclado e de voz, faz parte da operabilidade.

Este princípio promove uma experiência de utilização fácil para utilizadores com diferentes capacidades.

Orientações compreensíveis: As orientações no âmbito deste princípio sublinham a importância de uma navegação clara e coerente, de um texto legível e de assistência à introdução de dados para evitar erros do utilizador. Tornar o conteúdos facilmente compreensíveis contribuem para uma experiência Web mais inclusiva.

Orientações robustas: O princípio da robustez centra-se na garantia de que os conteúdos são compatíveis com uma variedade de agentes de utilizador, incluindo tecnologias de assistência. Isto ajuda a proteger os conteúdos digitais contra futuros desenvolvimentos tecnológicos.

Desafios de implementação e melhores práticas

Embora as WCAG forneçam um quadro sólido para a acessibilidade, uma implementação bem sucedida requer frequentemente uma combinação de conhecimentos técnicos, considerações de conceção e um compromisso com testes e melhorias contínuos. Podem surgir desafios em áreas como interacções complexas, conteúdos multimédia e integração de tecnologias emergentes. No entanto, a adesão às melhores práticas, incluindo a utilização de HTML semântico, a marcação correcta de elementos de formulário e testes exaustivos com várias tecnologias de assistência, pode melhorar significativamente a acessibilidade de um sítio Web.

O impacto global das WCAG

As WCAG têm um impacto de grande alcance no panorama digital. Os governos, as organizações e as empresas de todo o mundo reconhecem a importância de conteúdos digitais acessíveis, não só para cumprir os requisitos legais, mas também para promover uma comunidade em linha mais inclusiva. As Directrizes promovem uma mudança de mentalidade, encorajando uma abordagem proactiva à acessibilidade que vai para além da conformidade, procurando um mundo digital que abrace a diversidade e garanta a igualdade de acesso para todos.

Conclusão

Em conclusão, as WCAG funcionam como uma bússola que orienta o mundo digital no sentido da inclusão. Os seus princípios e directrizes fornecem um roteiro para a criação de um ambiente Web acessível, navegável e significativo para todos. À medida que a tecnologia continua a evoluir, os princípios incorporados nas WCAG permanecem firmes, impulsionando um movimento global para um cenário digital em que a acessibilidade não é apenas uma caixa de verificação, mas uma parte integrante da experiência do utilizador. A adoção das WCAG não é apenas uma obrigação legal; é um compromisso para com um mundo em linha mais equitativo e inclusivo.

Perspetiva vencedora

Diferentes tipos de deficiência

Os diferentes tipos de deficiência podem ser classificados em várias categorias, de acordo com o foco do comprometimento da função ("Tipos e descrições de deficiências"). As perturbações do neurodesenvolvimento, as deficiências físicas, as lesões cerebrais adquiridas, as deficiências neurológicas, as deficiências visuais, as deficiências auditivas, a surdocegueira, as deficiências da fala e da linguagem e as deficiências psicossociais são alguns dos tipos de deficiência¹.

(As pessoas com perturbações do desenvolvimento neurológico, como a deficiência intelectual, a perturbação do espectro do autismo, a perturbação de défice de atenção/hiperatividade, as perturbações da comunicação, as dificuldades específicas de aprendizagem e as perturbações motoras podem apresentar défices de desenvolvimento que resultam em perturbações do funcionamento pessoal, social, académico ou profissional¹

[As deficiências físicas podem ser genéticas ou resultar de doença ou lesão. Podem envolver dificuldades de mobilidade, destreza manual, controlo muscular, fala, convulsões ou fadiga crónica².](#)

As lesões cerebrais adquiridas podem resultar de um traumatismo crânio-encefálico, de um acidente vascular cerebral ou de outras causas. As pessoas com lesões cerebrais adquiridas podem sofrer alterações cognitivas, físicas e emocionais que podem afetar a sua vida quotidiana.

As deficiências neurológicas podem ser causadas por uma variedade de factores, incluindo a genética, as infecções e os factores ambientais. Estas deficiências podem afetar o sistema nervoso e causar dificuldades de movimento, sensação ou pensamento¹.

As deficiências visuais podem variar de ligeiras a graves e incluem condições como a miopia, a hipermetropia e o daltonismo. As pessoas com deficiências visuais podem necessitar de tecnologia de assistência ou de outras adaptações para as ajudar a navegar no seu ambiente¹.

As deficiências auditivas podem variar de ligeiras a profundas e incluem condições como a perda auditiva condutiva, a perda auditiva neurossensorial e a perda auditiva mista. As pessoas com deficiências auditivas podem necessitar de tecnologias de apoio ou de outras adaptações para as ajudar a comunicar¹.

A surdocegueira é uma combinação de deficiências visuais e auditivas que pode resultar em dificuldades de comunicação significativas. As pessoas com surdocegueira podem necessitar de apoio especializado e de adaptações para as ajudar a navegar no seu ambiente ³.

[As deficiências da fala e da linguagem podem incluir condições como a gaguez, a apraxia e a disartria. As pessoas com deficiências da fala e da linguagem podem necessitar de tecnologias de apoio ou de outras adaptações para as ajudar a comunicar¹.](#)

As deficiências psicossociais podem incluir doenças como a depressão, a ansiedade, a perturbação bipolar e a esquizofrenia. Estas doenças podem afetar o humor, o comportamento e a capacidade de funcionar na vida quotidiana⁴.

É importante ter em conta que a experiência de deficiência de cada pessoa é única e multidimensional. O [impacto de uma deficiência pode variar consoante o indivíduo, o seu ambiente e os apoios e serviços de que dispõe¹.](#)

Compreender os modelos de deficiência

O conceito de deficiência é multifacetado e foram propostos vários modelos para compreender e abordar as complexidades associadas à deficiência. Estes modelos não só moldam as percepções da sociedade, como também influenciam as políticas, as práticas e as experiências vividas pelas pessoas com deficiência. Vamos analisar alguns modelos proeminentes de deficiência para obter uma compreensão abrangente.

Modelo médico de deficiência:

O modelo médico vê a deficiência como resultado de incapacidades ou condições médicas num indivíduo. Dá ênfase ao diagnóstico, tratamento e reabilitação para "normalizar" a pessoa. A tónica é colocada na resolução ou compensação das limitações do indivíduo, em vez de se abordar as barreiras sociais.

Modelo social da deficiência:

Em forte contraste com o modelo médico, o modelo social defende que a deficiência não é uma característica inerente a um indivíduo, mas sim o resultado de barreiras e atitudes sociais. Defende a eliminação das barreiras para permitir a plena participação e inclusão. O modelo social incentiva mudanças sociais para acomodar necessidades diversas e enfatiza a igualdade de oportunidades.

Modelo de caridade:

O modelo caritativo considera as pessoas com deficiência como objectos de piedade e centra-se na prestação de assistência caritativa, frequentemente sob a forma de cuidados médicos ou de ajuda financeira. Este modelo tende a reforçar a dependência e não aborda os problemas estruturais que contribuem para a discriminação em razão da deficiência.

Modelo de direitos humanos:

Com base nos princípios dos direitos humanos, este modelo encara a deficiência como uma construção social resultante de barreiras sociais. Sublinha os direitos das pessoas com deficiência a participarem plenamente em todos os aspectos da vida. O modelo dos direitos humanos alinha-se estreitamente com o modelo social, realçando a igualdade, a dignidade e a autonomia.

Modelo Bio-Psicossocial:

Integrando elementos dos aspectos médicos, psicológicos e sociais, o modelo biopsicossocial reconhece que a deficiência é influenciada por

factores biológicos, psicológicos e sociais. Considera a interação entre o estado de saúde de um indivíduo e o ambiente social mais amplo.

Modelo Eco-Social:

Com base no modelo social, o modelo eco-social alarga o enfoque à interseccionalidade da deficiência com outras categorias sociais, como a raça, o género e o estatuto socioeconómico. Sublinha a interligação de vários sistemas e a forma como contribuem para as experiências das pessoas com deficiência.

Modelo de empoderamento:

O modelo de capacitação dá ênfase aos pontos fortes e às capacidades das pessoas com deficiência. Procura capacitá-las através da auto-advocacia, do desenvolvimento de competências e da promoção de uma autoimagem positiva. Este modelo sublinha a importância de promover a independência e a autonomia.

Modelo cultural:

Ao reconhecer a deficiência como uma identidade cultural, este modelo desafia a noção de que a deficiência é apenas um défice. Celebra as perspectivas, experiências e contributos únicos das pessoas com deficiência no contexto cultural mais alargado.

Estes modelos de deficiência realçam a natureza evolutiva da nossa compreensão da deficiência. Enquanto o modelo médico se centra nas limitações individuais, os modelos sociais, de direitos humanos e de capacitação defendem a mudança social e o reconhecimento dos direitos e capacidades das pessoas com deficiência. Os modelos biopsicossocial, eco-social e cultural oferecem perspectivas mais matizadas, considerando a complexa interação de factores que moldam as experiências de deficiência.

Em última análise, a adoção de uma abordagem holística que combine elementos destes modelos pode contribuir para uma sociedade mais inclusiva. Ao pôr em causa os estereótipos, eliminar barreiras e promover a capacitação, aproximamo-nos da criação de um mundo onde as pessoas com todas as capacidades podem participar plenamente e prosperar.

Comunicação eficaz

A comunicação eficaz é a pedra angular do sucesso, tanto a nível pessoal como profissional. Quer seja para exprimir ideias, colaborar com outros ou construir relações, é fundamental aperfeiçoar as suas competências de comunicação. Com base nas ideias do ManpowerGroup sobre as "10 Competências de Comunicação" e nas "Oito coisas que pode fazer para melhorar as suas competências de comunicação" do Harvard Professional Development, vamos explorar estratégias essenciais para melhorar as suas competências de comunicação.

Escuta ativa:

Ambas as fontes sublinham a importância da escuta ativa. Isto implica concentrar-se totalmente, compreender, responder e recordar o que está a ser dito. Não só promove uma melhor compreensão, como também demonstra respeito e empenhamento.

Clareza e concisão:

O ManpowerGroup enfatiza a importância da clareza na comunicação. Ser conciso e evitar o jargão desnecessário garante que a sua mensagem seja facilmente compreendida. As ideias de Harvard ecoam este sentimento, sublinhando o impacto de uma comunicação clara e direta.

Empatia:

Reconhecer e compreender as perspectivas dos outros é um aspeto crucial de uma comunicação eficaz. O ManpowerGroup destaca o valor da empatia na construção de ligações e na resolução de conflitos. Portugal

salienta igualmente o papel da empatia na promoção de uma comunicação positiva.

Comunicação não-verbal:

Ambas as fontes sublinham a importância das pistas não verbais, como a linguagem corporal e as expressões faciais. Estes sinais subtis podem ter um grande impacto na interpretação da sua mensagem. Ter consciência da comunicação não verbal melhora a eficácia geral.

Adaptabilidade:

A comunicação é dinâmica e depende do contexto. O ManpowerGroup sublinha a importância da adaptabilidade, ou seja, a capacidade de ajustar o seu estilo de comunicação em função da situação e do público. Harvard também salienta a necessidade de flexibilidade em diferentes contextos de comunicação.

Confiança:

A confiança inspira confiança e credibilidade. As ideias de Harvard realçam a importância de criar confiança nas suas capacidades de comunicação. Quer esteja a falar em público ou a transmitir ideias numa reunião, uma atitude confiante aumenta o impacto da sua mensagem.

Feedback construtivo:

Ambas as fontes destacam a capacidade de dar e receber feedback construtivo. Isto implica dar feedback de uma forma positiva e útil, promovendo uma cultura de melhoria e crescimento.

Sensibilidade cultural:

No nosso mundo globalizado, compreender e respeitar as diferenças culturais é fundamental. O ManpowerGroup salienta a necessidade de sensibilidade cultural na comunicação, garantindo que a sua mensagem é inclusiva e bem recebida por diversos públicos.

Perguntas eficazes:

Fazer perguntas ponderadas e abertas promove conversas com significado. As ideias de Harvard sublinham o poder de um questionamento eficaz para promover o envolvimento e obter uma compreensão mais profunda durante as interações.

Utilização consciente da tecnologia:

Na atual era digital, a forma como comunicamos expandiu-se para incluir uma variedade de tecnologias. O ManpowerGroup destaca a importância de utilizar a tecnologia de forma consciente, assegurando que esta melhora a comunicação efectiva em vez de a impedir.

Em conclusão, o domínio de uma comunicação eficaz é uma viagem contínua que exige auto-consciência, prática e adaptabilidade. Quer esteja a aperfeiçoar as suas capacidades de escuta ativa, a aperfeiçoar os seus sinais não verbais ou a adotar a sensibilidade cultural, a melhoria contínua é a chave para um impacto duradouro. Ao integrar estas estratégias no seu kit de ferramentas de comunicação, navegará habilmente nas interações pessoais e profissionais, promovendo a compreensão e criando ligações fortes.

Trabalhar com pessoas com deficiência

Trabalhar eficazmente com pessoas com deficiências específicas exige uma compreensão diferenciada das suas necessidades e desafios específicos.

Deficiência visual:

Tecnologia acessível:

Integrar tecnologia compatível com leitores de ecrã, assegurando que as aplicações de software e os sítios Web são concebidos com suporte para tecnologias de assistência.

Documentos acessíveis:

Fornecer materiais em formatos acessíveis, como Braille, letras grandes ou texto eletrónico. Utilizar texto alternativo descritivo para as imagens e assegurar a compatibilidade com os leitores de ecrã.

Assistência à orientação:

Prestar assistência de orientação às pessoas com deficiências visuais para que possam navegar no espaço físico. Uma sinalização clara, indicadores tácteis e sinais sonoros podem melhorar a orientação.

Regimes de trabalho flexíveis:

Permitir regimes de trabalho flexíveis para atender às várias necessidades relacionadas com as deslocações e os horários de trabalho. As opções de trabalho à distância podem melhorar a flexibilidade dos trabalhadores com deficiência visual.

Deficiência auditiva:**Acesso à comunicação:**

Implementar estratégias de comunicação, como a legendagem em tempo real para reuniões e eventos. Utilizar ferramentas de videoconferência com funções de legendagem incorporadas.

Alertas visuais:

Incorporar alertas visuais para além de sinais sonoros para notificações, alarmes e alertas de emergência. Isto garante que as pessoas com deficiências auditivas recebem informações importantes.

Reuniões acessíveis:

Assegurar que as reuniões se realizam em ambientes bem iluminados para facilitar a leitura labial. Incentivar a comunicação clara e permitir perguntas ou comentários por escrito durante as reuniões.

Intérpretes de língua gestual:

Disponibilizar intérpretes de língua gestual para eventos importantes, apresentações ou sessões de formação, a fim de garantir uma comunicação eficaz aos funcionários com deficiência auditiva.

Deficiências de mobilidade:

Conceção de espaços de trabalho acessíveis:

Conceber os espaços de trabalho tendo em conta a acessibilidade, disponibilizando rampas, elevadores e casas de banho acessíveis. Assegurar que as áreas comuns são espaçosas e acessíveis a pessoas com deficiência motora.

Equipamento de adaptação:

Acomodar a utilização de equipamento de adaptação, como cadeiras ergonómicas, secretárias com altura ajustável e dispositivos de assistência. Personalizar os postos de trabalho para satisfazer as necessidades específicas dos trabalhadores com deficiência motora.

Horários de trabalho flexíveis:

Ofereça opções de horário flexíveis para acomodar consultas médicas, sessões de terapia ou outras necessidades relacionadas com a saúde. Esta flexibilidade ajuda os empregados com deficiências de mobilidade a gerir eficazmente a sua saúde.

Neurodivergência (Autismo, PHDA, etc.):

Comunicação clara:

Incentivar a comunicação clara e direta. Fornecer instruções e directrizes escritas para complementar a comunicação verbal, promovendo a clareza para as pessoas com doenças neurodivergentes.

Espaços tranquilos:

Designar espaços calmos e tranquilos no local de trabalho para acolher pessoas que possam beneficiar de uma estimulação sensorial reduzida. Isto proporciona um refúgio para os trabalhadores com doenças neurodivergentes.

Ambiente de trabalho estruturado:

Estabelecer rotinas e estruturas claras no ambiente de trabalho. As pessoas com doenças neurodivergentes tendem a prosperar em ambientes com rotinas e expectativas consistentes.

Apoio a programas de formação:

Desenvolver programas de formação que informem o pessoal sobre as doenças neurodivergentes, promovendo a compreensão e a empatia. Promover uma mentalidade inclusiva entre os membros da equipa.

Deficiências cognitivas:

Estilos de comunicação claros:

Adotar estilos de comunicação claros e directos. Dividir informações complexas em segmentos manejáveis e fornecer instruções escritas para referência.

Tecnologias da informação acessíveis:

Assegurar que os conteúdos digitais, incluindo sítios Web e aplicações, são concebidos com simplicidade e clareza. Evitar a complexidade desnecessária para melhorar a usabilidade para as pessoas com deficiências cognitivas.

Programas de formação estruturados:

Desenvolver programas de formação que incorporem recursos visuais, módulos interactivos e repetição para ajudar as pessoas com deficiências cognitivas a aprender e a reter informações.

Adaptações de tarefas:

Fornecer adaptações de tarefas com base nas necessidades individuais. Isto pode incluir instruções escritas, tempo adicional para completar tarefas ou a utilização de tecnologias de apoio.

Deficiências invisíveis:

Canais de comunicação abertos:

Promover uma cultura de comunicação aberta em que os empregados se sintam à vontade para revelar as suas deficiências invisíveis. Criar canais para que as pessoas possam solicitar adaptações de forma confidencial.

Flexibilidade na programação:

Proporcionar flexibilidade no horário de trabalho para acomodar consultas médicas, sessões de terapia ou dias em que as pessoas possam precisar de descanso extra devido às suas deficiências invisíveis.

Apoio à saúde mental:

Implementar programas de apoio à saúde mental, incluindo o acesso a serviços e recursos de aconselhamento. Reconhecer a importância de promover o bem-estar mental no local de trabalho.

Adaptações individualizadas:

Trabalhar em parceria com os indivíduos para identificar e implementar adaptações que respondam aos desafios específicos associados às suas deficiências invisíveis.

Ao adaptarem as estratégias às necessidades específicas das pessoas com deficiências diversas, as organizações podem criar um local de trabalho inclusivo onde todos podem prosperar. Reconhecer a diversidade das deficiências e adotar uma abordagem holística das adaptações garante que os funcionários se sintam apoiados, valorizados e capacitados para contribuir ao máximo para a equipa. A inclusão não é apenas um requisito legal, mas um aspeto fundamental da promoção de uma cultura de trabalho vibrante e diversificada.

Rótulo em interagindo com pessoas com deficiência

A criação de um ambiente inclusivo e respeitoso envolve a compreensão e a adoção de uma etiqueta adequada, especialmente quando se interage com pessoas com deficiência. A RespectAbility, uma organização sem fins lucrativos dedicada a promover oportunidades para pessoas com deficiência, fornece informações valiosas no seu kit de ferramentas "Etiquette: Interacting with People with Disabilities" (Etiqueta: Interação com pessoas com deficiência). Vamos explorar as directrizes de etiqueta essenciais para promover interações positivas e inclusivas.

Linguagem centrada na pessoa: Adotar uma linguagem centrada na pessoa, que realce o indivíduo e não a deficiência. Em vez de dizer "pessoa com deficiência", opte por dizer "pessoa portadora de deficiência". Isto ajuda a centrar a conversa na humanidade da pessoa e não na deficiência. o seu estado.

Respeitar o espaço pessoal: Ter consciência do espaço e dos limites pessoais. Tal como com qualquer outra pessoa, é essencial respeitar o espaço pessoal das pessoas com deficiência. Evite tocar nos auxiliares de mobilidade sem autorização e pergunte antes de oferecer ajuda.

Perguntar antes de ajudar: Embora a intenção possa ser boa, é fundamental perguntar antes de prestar ajuda. Nem todas as deficiências requerem ajuda e assumir o contrário pode ser desmotivador. Se alguém recusar ajuda, respeite a sua decisão.

Comunicação acessível: Assegurar que a comunicação é acessível a todos. Falar diretamente com a pessoa e não com um acompanhante ou intérprete. Mantenha o contacto visual e fale claramente. Se alguém utilizar um auxiliar de comunicação, ouça com atenção e seja paciente.

Seja inclusivo: Inclua pessoas com deficiência em conversas e actividades. Evite fazer suposições sobre as suas capacidades ou preferências. Trate-as como trataria qualquer outro colega, amigo ou familiar, reconhecendo as suas capacidades e interesses diversos.

Espaços acessíveis: Ao planear eventos ou reuniões, tenha em conta a acessibilidade do local. Certifique-se de que é acessível a cadeiras de rodas, de que tem casas de banho acessíveis e de que disponibiliza adaptações como intérpretes de língua gestual, se necessário.

Utilizar uma linguagem respeitosa: Evitar utilizar linguagem depreciativa ou ofensiva relacionada com a deficiência. Familiarize-se com a terminologia respeitosa e corrija os outros se ouvir linguagem inadequada. Promover uma cultura de compreensão e sensibilidade.

Paciência e compreensão: Reconhecer que as pessoas com deficiência podem ter necessidades e prazos diferentes. Exercitar a paciência e a compreensão, especialmente em contextos profissionais. Dar tempo para as adaptações e prestar apoio quando necessário.

Informe-se: Tome a iniciativa de se informar sobre os diferentes tipos de deficiência e as suas considerações específicas. Este conhecimento permitir-lhe-á ser mais informado e respeitoso nas suas interações.

Defender a acessibilidade: Seja um defensor da acessibilidade no seu local de trabalho e na sua comunidade. Incentive a implementação de políticas e práticas inclusivas. Defenda a utilização de tecnologia, instalações e recursos acessíveis para promover a igualdade de oportunidades.

Ter em conta as preferências individuais: Reconhecer que as preferências em termos de língua, assistência e adaptações podem variar consoante as pessoas com deficiência. Em caso de dúvida, pergunte diretamente à pessoa sobre as suas preferências para garantir que interação positiva e respeitosa.

Evitar fazer suposições: Desafiar os estereótipos e evitar fazer suposições com base nas aparências. As deficiências podem ser visíveis ou invisíveis, e presumir as capacidades ou limitações de alguém pode perpetuar ideias erradas.

Conclusão: Cultivar a inclusão através da rotulagem

A etiqueta na interação com pessoas com deficiência baseia-se no respeito, na empatia e na compreensão. Ao incorporar estas directrizes nas nossas interações diárias, contribuimos para uma sociedade mais inclusiva, onde as pessoas com deficiência são valorizadas pelas suas capacidades e não definidas pelos seus desafios. Navegar na inclusão através de uma etiqueta adequada não é apenas um conjunto de regras; é um reflexo do nosso empenho em construir um mundo onde todos possam participar, contribuir e prosperar.

Escuta ativa

A escuta ativa é uma competência crucial que pode ajudá-lo a melhorar a sua comunicação e as relações com os outros. De acordo com a MindTools, ("Escuta ativa: ouvir o que as pessoas estão realmente a dizer"), só nos lembramos de 25-50% do que ouvimos, o que significa que muitas vezes nos escapam informações importantes. As técnicas de escuta ativa podem ajudá-lo a evitar mal-entendidos e a melhorar a produtividade.

A escuta ativa implica prestar atenção, mostrar que se está a ouvir, dar feedback, adiar o julgamento e responder de forma respeitosa. Quando se ouve ativamente, não só se faz um esforço consciente para ouvir as palavras da outra pessoa, como também se tenta compreender a sua mensagem completa. Para o fazer, aprenda a ler a linguagem corporal e o tom das pessoas, de modo a poder identificar mensagens não verbais "ocultas".

Eis algumas dicas para o ajudar a tornar-se um melhor ouvinte ativo:

Prestar atenção: Concentrar-se no orador e evitar distrações.

Mostre que está a ouvir: Utilize pistas não verbais, como acenar com a cabeça e o contacto visual, para mostrar que está envolvido.

Dar feedback: Resumir o que o orador disse para se certificar de que compreendeu a sua mensagem.

Adiar o julgamento: Evitar interromper ou criticar o orador.

Responder com respeito: Seja honesto e aberto na sua resposta, mas respeite também os sentimentos e opiniões do orador.

Ao praticar a escuta ativa, pode melhorar as suas capacidades de comunicação e construir relações mais fortes com os outros. Lembre-se, ouvir é uma das competências mais importantes que pode ter, por isso, certifique-se de que o faz corretamente!

Estratégia de teste

A criação de um documento de estratégia de teste é uma parte essencial do processo de teste de software. De acordo com a NearForm (Hinton), um documento de estratégia de teste é uma parte fundamental do processo de teste, orientado por requisitos comerciais. Este documento detalha os processos de teste que devem ser efectuados para garantir o desenvolvimento de um produto de qualidade. Ajuda a definir a cobertura do teste e o âmbito do teste, assegurando que a equipa compreende o âmbito do projeto. Deve abranger todos os aspectos do processo de teste, desde os testes manuais e automatizados até aos requisitos não funcionais (NFR), como os testes de desempenho e de segurança.

Um documento de estratégia de teste é diferente de um plano de teste. Uma estratégia de teste especifica a abordagem geral que uma equipa deve adotar, ao passo que um plano de teste especifica a especificação para a execução da estratégia, por quem e quando¹.

Seguem-se algumas dicas para o ajudar a criar um documento de estratégia de teste:

Define os objectivos e o âmbito dos testes: Identifica os objectivos do processo de teste e o âmbito do projeto.

Identifica os requisitos de qualidade orientados para a atividade: Determina os requisitos de qualidade que o produto deve cumprir.

Identifica potenciais factores de risco: Identifica os riscos que podem afetar o processo de ensaio e o produto.

Define os resultados do teste: Identifica os documentos e artefactos a produzir durante o processo de teste.

Identifica as ferramentas de teste: Identifica as ferramentas que serão utilizadas para apoiar o processo de teste.

Definir responsabilidades: Identificar as funções e responsabilidades de cada membro da equipa envolvido no processo de teste.

Define o rastreio e a comunicação de problemas: Identifica a forma como os problemas serão rastreados e comunicados durante o processo de ensaio.

Define a gestão da configuração e das alterações: Identifica a forma como as alterações ao produto serão geridas durante o processo de ensaio.

Identificar os requisitos do ambiente de teste: Identificar os requisitos do ambiente de teste.

É importante lembrar que um documento de estratégia de teste não é uma lista definitiva e que cada projeto tem necessidades e requisitos diferentes. No entanto, os requisitos acima devem orientar, em vez de ditar, como criar o documento de estratégia de teste. Note-se que o processo de escrever uma estratégia de teste é mais sobre pensar nos factores de risco dentro do projeto e planear como mitigar esses riscos, em vez de assinalar caixas para mostrar que todos os tipos de testes foram incluídos¹.

Ao criar um documento de estratégia de teste, é importante garantir que este é revisto e aprovado por todas as partes interessadas envolvidas no processo de teste. Isto ajudará a garantir que todos estão na mesma página e que o processo de teste é efectuado de forma eficaz.

Defesa

Como tornar-se um defensor

A advocacia é uma ferramenta poderosa que o pode ajudar a fazer a diferença na sua comunidade. Seguem-se algumas dicas sobre como se tornar um defensor da causa, com base nas fontes que forneceu (InclusãoDB):

Compreender o que é a advocacia: A advocacia é o ato de apoiar ou promover uma causa ou questão. Envolve falar em nome de si próprio ou de outros e trabalhar para criar mudanças.

Identifique os seus objectivos: Determine as questões que o apaixonam e as mudanças que pretende ver na sua comunidade.

Aprender sobre a questão: Investigar a questão que se pretende defender. Compreenda os factos, as estatísticas e os argumentos que envolvem a questão.

Identifique o seu público: Determine quem precisa de alcançar para criar mudanças. Pode ser os decisores políticos, os líderes comunitários ou o público em geral.

Desenvolva uma estratégia: Determine a melhor forma de chegar ao seu público. Isto pode incluir escrever cartas, fazer chamadas telefónicas, participar em comícios ou utilizar as redes sociais.

Construir uma coligação: Trabalhe com outras pessoas que partilham a sua paixão pela questão. Isto pode incluir juntar-se a um grupo ou organização que defenda a mesma causa.

Seja persistente: A advocacia é frequentemente um processo a longo prazo. Prepare-se para trabalhar arduamente e mantenha-se empenhado na sua causa.

Lembre-se, a advocacia tem a ver com criar mudanças e fazer a diferença. Se seguir estas sugestões, pode tornar-se um defensor eficaz e ajudar a criar um mundo melhor para todos.

Seguem-se algumas dicas adicionais sobre como se tornar um defensor, com base nas fontes que forneceu:

Estar preparado: Uma boa preparação é um aspeto muito importante de uma advocacia eficaz. Informe-se sobre a questão ou situação que pretende defender. Identifique as principais questões ou problemas que você e a sua comunidade estão a enfrentar. Identifique algumas soluções possíveis que você considera viável. Por vezes, as soluções podem não ser facilmente identificáveis ou só podem ser identificadas através do diálogo com outras pessoas. Se possível, identifique o que está disposto a aceitar se não conseguir obter exatamente o que pretende. Para tal, é necessário refletir sobre o que está disposto a comprometer. Nem sempre é fácil, mas por vezes é necessário. Ter uma posição de "plano B" permitir-lhe-á negociar algo que possa ser aceitável, mesmo que não seja a solução perfeita¹.

Use a sua voz: A defesa de causas exige que use a sua voz para falar por si ou por outros. Isto pode ser feito de muitas formas, como escrever cartas, fazer telefonemas, participar em manifestações ou utilizar as redes sociais.

redes sociais. Seja qual for o método escolhido, certifique-se de que a sua voz é ouvida.

Seja respeitoso : A advocacia tem a ver com a criação de mudanças, mas também tem a ver com o respeito pelos outros. Respeite aqueles que discordam de si e tente compreender o seu ponto de vista. Isto ajudá-lo-á a construir pontes e a criar mudanças de uma forma positiva.

Mantenha-se informado: Mantenha-se informado sobre a questão ou situação que está a defender. Isto ajudá-lo-á a manter-se a par de quaisquer alterações ou desenvolvimentos e ajudá-lo-á a ajustar a sua estratégia, se necessário.

Celebre os seus êxitos: A advocacia pode ser um processo longo e difícil, por isso é importante celebrar os seus êxitos ao longo do caminho. Isto ajudá-lo-á a manter-se motivado e a continuar a lutar pela mudança.

Se seguir estas dicas, pode tornar-se um defensor eficaz e ajudar a criar

um mundo melhor para todos.

Análise das partes interessadas

Uma análise das partes interessadas é um processo que o ajuda a identificar e a estabelecer prioridades para as partes interessadas que têm interesse no seu projeto ou organização. De acordo com o Lucidchart (Lucidchart), uma parte interessada é qualquer pessoa que seja afetada pelo resultado do seu projeto ou que esteja ativamente envolvida no projeto. Isto inclui pessoas ou grupos que influenciam e são afectados pelo resultado do seu projeto, tais como gestores de projeto, membros da equipa, gestores de topo, executivos, clientes, parceiros, investidores, fornecedores e utilizadores finais.

Uma análise das partes interessadas é um passo fundamental para garantir o êxito do seu projeto. Permite-lhe mapear e estabelecer o nível certo de comunicação com as partes interessadas em relação à sua influência e interesse no seu projeto. Uma análise cuidadosa das partes interessadas prepará-lo-á para a defesa de que necessita ou para a oposição que prevê¹.

Seguem-se alguns passos para o ajudar a efetuar uma análise das partes interessadas:

Identifique as suas partes interessadas: Faça um brainstorming sobre quem são as suas partes interessadas. Faça uma lista de todas as pessoas que são afectadas pelo seu trabalho ou que têm interesse no seu sucesso ou fracasso.

Determinar o seu nível de interesse: Determine o interesse de cada parte interessada no seu projeto. Isto ajudá-lo-á a dar prioridade aos seus esforços de comunicação.

Determinar o seu nível de influência: Determine a influência que cada parte interessada tem no seu projeto. Isto ajudá-lo-á a determinar o esforço necessário para gerir as suas expectativas.

Determinar o seu nível de impacto: Determine o impacto que cada parte interessada terá no seu projeto. Isto ajudá-lo-á a determinar o esforço necessário para gerir as suas expectativas.

Desenvolver um plano de comunicação: Desenvolver um plano de comunicação para cada parte interessada. Determine com que frequência tem de comunicar com eles e que informações tem de partilhar.

Monitorizar e ajustar: Monitorize as reacções das partes interessadas ao seu projeto e ajuste o seu plano de comunicação conforme necessário.

Seguindo estes passos, pode realizar uma análise das partes interessadas que o ajudará a identificar e a dar prioridade às suas partes interessadas e a garantir o êxito do seu projeto.

Pessoas

No cenário dinâmico do desenvolvimento Web, é fundamental criar uma experiência centrada no utilizador. Uma metodologia fundamental que tem ganho destaque nos últimos anos é a utilização de personas. As personas são personagens fictícias que representam diferentes segmentos de utilizadores, ajudando os designers e os programadores a compreender as várias necessidades dos utilizadores. Neste artigo, vamos explorar a importância das personas como uma ferramenta inclusiva baseada nas ideias de

<https://opensenselabs.com/blog/articles/personas-inclusive-tool> (OpenSense Labs).

Definição de Personas:

As personas são representações arquetípicas de grupos de utilizadores, incorporando os objectivos, as necessidades e os comportamentos de utilizadores reais. Vão além das características demográficas, aprofundando os objectivos, as necessidades e os comportamentos dos utilizadores reais.

motivações, pontos fracos e aspirações. De acordo com os conhecimentos da OpenSense Labs, as personas são um meio poderoso para compreender os utilizadores finais e alinhar as experiências digitais em conformidade.

Inclusão em Pessoas:

O OpenSense Labs enfatiza a importância de criar pessoas inclusivas. A inclusão em personas significa representar uma vasta gama de utilizadores,

incluindo aqueles com diferentes competências, antecedentes e interesses.
e preferências. Ao **f a z ê - I o** , os programadores Web podem

garantir que os seus produtos digitais são adaptados a um público diversificado.

Quebrar estereótipos:

Os estereótipos podem ser prejudiciais na criação de personas. O artigo sublinha a necessidade de se libertar dos estereótipos tradicionais e evitar fazer suposições sobre os utilizadores com base em características superficiais. Ao centrarem-se nos comportamentos, objectivos e preferências, os programadores podem criar personas mais precisas e inclusivas.

Considerações de

Acessibilidade: O OpenSense Labs sugere a incorporação de considerações de acessibilidade nas personas. Isto implica compreender as necessidades dos utilizadores com e garantir que a experiência digital é otimizada para todos. Ao integrar as funcionalidades de acessibilidade desde a fase pessoal, os programadores podem criar um produto mais acessível a todos.

Conceção centrado no

conceção centrada no utilizador **Design centrado no utilizador:** O artigo sublinha que as pessoas são um elemento fundamental do design centrado no utilizador. Ao empatizar com diversas pessoas, os criadores podem tomar decisões informadas que melhoram a experiência do utilizador.

experiência global do utilizador. Esta abordagem promove uma cultura de conceção que dá prioridade às necessidades dos utilizadores finais.

Desenvolvimento ágil y personas:

O OpenSense Labs defende a integração de personas no processo de desenvolvimento ágil. Ao refinar e atualizar continuamente as personas com base no feedback dos utilizadores, os programadores podem adaptar-se às necessidades dos seus utilizadores.

necessidades variáveis dos utilizadores. Esta abordagem iterativa garante que os produtos digitais se mantêm relevantes e eficazes ao longo do tempo.

Colaboração **entre** **equipas:**

As personas servem como uma linguagem comum que facilita a colaboração entre as diferentes equipas envolvidas no desenvolvimento da Web. Designers,

os criadores e as partes interessadas podem alinhar os seus esforços com base numa compreensão partilhada do público-alvo, promovendo um processo de desenvolvimento coeso e eficaz.

Em conclusão, as pessoas desempenham um papel fundamental na criação de experiências digitais inclusivas e centradas no utilizador. Com base nos conhecimentos do OpenSense Labs, é evidente que as personas são mais do que uma mera ferramenta de design, são um ativo estratégico na criação de produtos que se repercutem num público diversificado. Ao abraçar a inclusão, quebrar estereótipos e incorporar considerações de acessibilidade, os programadores Web podem aproveitar as personas para criar soluções digitais que satisfaçam verdadeiramente as necessidades de todos os utilizadores.

Contacto a frio

No domínio do networking profissional e do desenvolvimento empresarial, dominar a arte do contacto frio é uma competência crucial (Ziegler). Um contacto frio bem executado pode abrir portas, promover ligações e fazer progredir as carreiras. Neste artigo, vamos aprofundar os princípios fundamentais que servem de guia completo para a etiqueta de contacto frio, com base nas melhores práticas gerais.

Compreender o contexto:

Antes de estabelecer um contacto frio, é fundamental compreender o contexto. Investigue a pessoa ou organização que está a abordar, obtendo informações sobre o seu trabalho e identificando pontos de interesse comuns. Uma abordagem fria bem informada tem mais probabilidades de ter eco e de estabelecer uma ligação significativa.

A personalização é importante:

A personalização é fundamental na divulgação a frio. As mensagens genéricas, de tamanho único, têm menos probabilidades de captar a atenção. Adapte as suas mensagens à pessoa ou organização específica, fazendo

referência ao seu trabalho, realizações ou interesses comuns. Demonstrar que investiu tempo a compreender os seus antecedentes promove um sentimento de interesse genuíno.

Clareza e brevidade:

Os profissionais ocupados apreciam uma comunicação concisa que vai direta ao assunto. Articule claramente o seu objetivo, quer se trate de pedir conselhos, explorar a colaboração ou expressar admiração pelo seu trabalho. Respeite o tempo deles, evitando pormenores desnecessários.

Estabelecer a relevância:

Certifique-se de que a sua abordagem fria é relevante para o destinatário. Alinhe a sua mensagem com os seus projectos, iniciativas ou interesses profissionais actuais. Ao demonstrar como a sua abordagem acrescenta valor ao contexto do destinatário, aumenta a probabilidade de uma resposta positiva.

Construir credibilidade:

A credibilidade é crucial numa abordagem fria. Mostre a sua própria experiência e realizações para estabelecer confiança. Destaque as experiências e realizações relevantes que o tornam um contacto valioso. Isto ajuda o destinatário a compreender por que razão a interação consigo pode ser benéfica.

Oferecer reciprocidade:

Pense no valor que pode oferecer ao destinatário em troca. Quer se trate de partilhar conhecimentos sobre o sector, de apresentar contactos relevantes ou de oferecer ajuda, a demonstração de vontade de retribuir reforça a base da relação.

Respeitar os limites:

Reconhecer que o destinatário pode ter tempo e compromissos limitados. Exprima claramente o seu apreço pelo tempo despendido e a sua compreensão se não puderem responder imediatamente ou participar da forma que propõe.

Etiqueta de rastreio:

Um acompanhamento eficaz é fundamental para a divulgação a frio. Uma abordagem estratégica dos acompanhamentos garante que as suas mensagens sejam espaçadas adequadamente e forneçam valor ou contexto adicional. Os acompanhamentos bem elaborados demonstram persistência sem serem intrusivos.

Destacar-se numa abordagem fria é uma competência valiosa na área profissional. Ao incorporar estas competências gerais na sua estratégia de contacto, pode melhorar a sua abordagem. A autenticidade, a personalização e uma verdadeira concentração na criação de valor mútuo são as chaves para forjar ligações significativas através do contacto direto.

Fazer uma apresentação

A comunicação eficaz através de apresentações é uma competência crucial numa variedade de contextos profissionais. O artigo da Harvard Business Review, "How to make an impactful presentation," (Anderson) oferece informações valiosas sobre como fazer apresentações com impacto. Neste guia, vamos explorar os princípios-chave descritos no artigo para o ajudar a dominar a arte de fazer uma apresentação com impacto.

Começa com uma história cativante:

Comece a sua apresentação com uma história cativante para captar a atenção do público. De acordo com a HBR, as histórias envolvem o público emocionalmente e tornam o conteúdo mais memorável. Crie uma narrativa

que se alinhe com a sua mensagem principal para deixar uma impressão duradoura.

Simplifica e clarifica:

A HBR sublinha a importância da simplicidade nas apresentações. Evite sobrecarregar o seu público com informações complexas. Simplifique a sua mensagem aos seus elementos principais, facilitando a compreensão e a retenção dos pontos-chave pela audiência.

Limitar o texto, utilizar elementos visuais:

Os recursos visuais são ferramentas poderosas para a comunicação. O artigo sugere que se limite a quantidade de texto nos diapositivos e que se incorporem elementos visuais para apoiar a mensagem. Utilize imagens, gráficos e quadros para melhorar a compreensão e manter o público envolvido.

Praticar, praticar, praticar, praticar:

Ensaie bem a sua apresentação antes de a fazer. A prática ajuda-o a familiarizar-se com o conteúdo, a aperfeiçoar a sua apresentação e a ganhar confiança. A HBR recomenda ensaiar várias vezes para garantir um desempenho suave e polido.

Ligue-se ao seu público:

Estabeleça uma ligação com o seu público, compreendendo as suas necessidades e interesses. A HBR sugere que se adapte a apresentação de modo a corresponder às expectativas do público e a abordar as suas principais preocupações. Esta abordagem personalizada melhora o envolvimento e a relevância.

Estabelecer uma comunicação bidirecional:

Incentive a interação durante a sua apresentação. De acordo com a HBR, estabelecer um diálogo em vez de um monólogo promove um ambiente mais dinâmico e participativo. Convide perguntas, faça sondagens ou inclua elementos interactivos para envolver ativamente o seu público.

Mostrar paixão e entusiasmo:

Demonstrar paixão pelo seu tema é essencial. A HBR destaca o impacto do entusiasmo genuíno no envolvimento do público. Exprese o seu entusiasmo pelo tema para criar uma atmosfera positiva e enérgica.

Lidar com as perguntas e respostas com confiança:

O artigo fornece informações sobre como gerir eficazmente a sessão de perguntas e respostas. Mantenha a compostura, ouça com atenção e responda às perguntas com ponderação. Se não tiver a certeza de uma resposta, não há problema em reconhecer esse facto e prometer que voltará a falar mais tarde.

Termina com uma conclusão sólida:

Termine a sua apresentação com um final poderoso e memorável. A HBR sugere que se resumam os pontos-chave, se reforce a mensagem principal e se deixe ao público um claro apelo à ação ou uma reflexão estimulante.

Procurar feedback e iterar:

Depois da sua apresentação, peça feedback aos seus colegas ou mentores. A HBR sublinha a importância da melhoria contínua. Utilize o feedback para identificar áreas a melhorar e aperfeiçoar as suas capacidades de apresentação ao longo do tempo.

Dominar a arte de fazer uma apresentação impactante envolve a combinação de narração de histórias, simplicidade, envolvimento e paixão. Ao incorporar as ideias do artigo da Harvard Business Review, pode elevar as suas capacidades de apresentação e deixar um impacto duradouro no seu público. Lembre-se de praticar, de se ligar ao seu público e de procurar continuamente oportunidades de melhoria para se tornar um apresentador mais eficaz e convincente.

Relação mentor-aprendiz

Na esfera profissional, as relações mentor-mentorando desempenham um papel fundamental no desenvolvimento pessoal e profissional. O artigo de

Eller

College, "8 Tips for Maintaining a Good Mentor-Mentee Relationship," (The University of Arizona) oferece informações valiosas para promover uma tutoria bem sucedida e mutuamente benéfica. Este guia explora os princípios-chave delineados no artigo para ajudar tanto os mentores como os mentorandos a navegar e enriquecer as suas experiências de mentoria.

Comunicação clara:

Uma comunicação eficaz constitui a base de qualquer relação mentor-mentorando bem sucedida. Uma comunicação regular e transparente garante que as expectativas, os objectivos e os desafios são discutidos abertamente, promovendo uma ligação mais colaborativa e compreensiva.

Definir objectivos claros:

A definição de objectivos claros e mensuráveis é crucial tanto para os mentores como para os mentorandos. O artigo sugere que a definição de objectivos realistas e alcançáveis fornece um roteiro para a tutoria, permitindo que ambas as partes trabalhem para obter resultados tangíveis.

Estar aberto a receber feedback:

Uma relação mentor-mentorado saudável baseia-se na vontade de dar e receber feedback. Tanto os mentores como os mentorandos devem criar um ambiente em que o feedback construtivo seja bem-vindo, facilitando a melhoria e o crescimento contínuos.

Respeitar os compromissos de tempo:

O tempo é um recurso valioso tanto para os tutores como para os tutorados. É essencial respeitar os compromissos de tempo de cada um e agendar reuniões regulares para manter o ritmo e garantir que a tutoria continue a ser uma prioridade para ambas as partes.

Flexibilidade e adaptabilidade:

O panorama profissional é dinâmico e as relações de tutoria devem ser adaptáveis à mudança. O artigo sublinha a importância da flexibilidade, permitindo que tanto os mentores como os mentorandos ajustem os objectivos e as estratégias de acordo com a evolução das circunstâncias.

Celebrar as conquistas:

Reconhecer e celebrar as realizações, por mais pequenas que sejam, é essencial para manter a motivação e promover uma dinâmica positiva entre o mentor e o mentorando. O reconhecimento dos marcos históricos reforça os progressos efectuados e incentiva a dedicação contínua ao percurso de tutoria.

Cultivar a confiança:

A confiança é fundamental para qualquer relação bem sucedida, e as ligações mentor-mentorando não são exceção. Construir e manter a confiança envolve autenticidade, fiabilidade e um compromisso com o processo de tutoria, criando uma base para uma ligação profissional significativa e duradoura.

Incentivar a criação de redes:

A jornada de mentoria estende-se para além do mentor e do mentorando. Incentivar os aprendizes a alargarem as suas redes profissionais e a estabelecerem contactos com outras pessoas no sector aumenta o seu crescimento global. Os mentores podem desempenhar um papel fundamental no fornecimento de orientação sobre estratégias eficazes de criação de redes.

A promoção de uma relação mentor-mentorando bem sucedida requer dedicação, comunicação clara e um compromisso com o crescimento. Ao incorporar as ideias das "8 dicas para manter uma boa relação entre mentor e mentorando" do Eller College, tanto os mentores como os mentorandos podem navegar pelas complexidades da mentoria com objetivo e intenção. Uma relação mentor-mentorando próspera não só

beneficia os indivíduos

mas contribui para uma cultura de aprendizagem contínua e de desenvolvimento profissional no seio da comunidade profissional mais alargada.

Referências bibliográficas

"Escuta ativa: ouvir o que as pessoas estão realmente a dizer". Mind Tools, <https://prime.mindtools.com/CommSkill/ActiveListening.htm>.

Acedido em 5 de dezembro de 2023.

Anderson, Chris, "How to make an impactful presentation". Harvard Business Review, <https://hbr.org/2013/06/how-to-give-a-killer-presentation>. Acedido em 5 de dezembro de 2023.

Universidade Nacional Australiana. Different types of disabilities (Diferentes tipos de deficiência). Universidade Nacional Australiana - Recursos Humanos, <https://services.anu.edu.au/human-resources/respect-inclusion/different-types-of-disabilities>.

Beg, Atif: Como escrever um relatório de erros? Algumas dicas eficazes. 23 05 2023. Como escrever um relatório de erros? Algumas dicas e f e c t i v a s , <https://testsigma.com/blog/how-to-write-a-good-bug-report-some-tips/>.

Simulador de deficiência. Funkify - um simulador de deficiência para a Web, <https://www.funkify.org/>.

"Types and descriptions of disability" (Tipos e descrições de deficiência).

Serviços Nacionais de Deficiência, <https://www.nds.org.au/disability-types-and-descriptions>. Acedido em 5 de dezembro de 2023.

Documentos. Deque Documents, <https://docs.deque.com/>.

Hinton, Richard. "Como escrever um documento de estratégia de teste para teste de software". NearForm, 13 de julho de 2022,

<https://www.nearform.com/blog/how-to-write-software-test-strategy-document/>. Acedido em 5 de dezembro de 2023.

InclusãoDB. "Dicas para ser um defensor eficaz - Inclusion NB".

New Brunswick Association for Community Living,

<https://nbacl.nb.ca/module-pages/tips-for-being-an-effective-advocate/>. Acedido em 5 de dezembro de 2023.

Lucidchart. "Como efetuar uma análise das partes interessadas".

Lucidchart, <https://www.lucidchart.com/blog/how-to-perform-a-stakeholder-analysis>. Acedido em 5 de dezembro de 2023.

OpenSense Labs. "Usando Personas como uma Ferramenta de Design Inclusivo". OpenSense Labs, 19 de maio de 2019,

<https://opensenselabs.com/blog/articles/personas-inclusive-tool>.

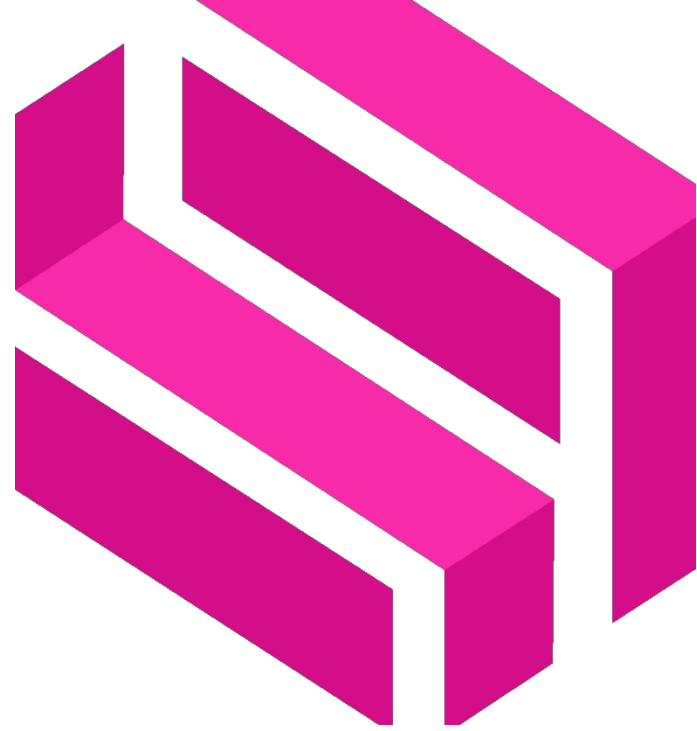
Acedido em 5 Dez. 2023.

Universidade do Arizona. "8 dicas para manter um bom relacionamento entre mentor e mentorado: Eller College of Management". Eller College of Management, 14 de julho de 2022, <https://eller.arizona.edu/news/2022/07/8-tips-maintain-good-mentormentee-relationship>. Acessado em 5 de dezembro de 2023.

W3C. Histórias de utilizadores da Web. Histórias de utilizadores da Web, <https://www.w3.org/WAI/people-use-web/user-stories/>.

"Resumo das WCAG 2 | Iniciativa para a Acessibilidade da Web (WAI)". W3C, <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>. Acedido em 5 de dezembro de 2023.

Ziegler, Ashley. "Um guia de etiqueta para abordagens legais". The Mom Project, 3 Mar. 2021, <https://community.themomproject.com/the-study/cold-reach-out-etiquette-guide>. Acessado em 5 de dezembro de 2023.



ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE

Exercícios

O projeto Software Testing Academy foi financiado com o apoio da União Europeia. Este relatório reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.



ÍNDICE

Experiências	3
1.1 Experiencing - Perceber	3
1.2 Experiência Compreender	3
1.3 Experiência de utilização	4
1.4 Experiência Interact	4
1.5 Experiência Contribuir	5
Ganho de perspectiva	7
2.1 Ganho de perspectiva - Perceber	7
2.2 Ganho de perspectiva - Compreender	7
2.3 Ganho de perspectiva - Utilização	7
2.4 Ganho de perspectiva - Interact	8
2.5 Ganho de perspectiva - Contribuir	8
Advogar	10
3.1 Advogar Perceber	10
3.2 Advogar Compreender	10
3.3 Advocacia - Utilização	11
3.4 Advocacia - Interact	11
3.5 Advocacia - Contribuir	12

Experimentar

1.1 Experienciar - Perceber

1. Participar no vídeo sobre os diferentes tipos de deficiência.
2. Nomear os principais tipos de deficiência
3. Imagine e descreva o seu dia com cada um dos principais tipos de deficiência.
4. Com base no ponto 3, identifique as situações que são mais difíceis para si.
5. Participar no vídeo Dificuldades de aprendizagem, quais são os diferentes tipos?
6. Com base em aplicações de medição de decibéis em smartphones para medir os níveis de ruído, instale uma aplicação no seu telemóvel e meça o nível de ruído em diferentes situações no seu ambiente.
7. Nome mencionado dificuldades de aprendizagem
8. Ler a investigação de problemas NP-Completo na aula de gráficos pré-fractais.
9. Avalie a sua capacidade de compreender o artigo. Enumere situações em que os seus amigos ou colegas de trabalho não conseguem compreender as mensagens que recebem.
10. Participar no vídeo Superar obstáculos - Steven Claunch

1.2 Experiência Compreender

1. Visite o sítio Deque Axe Tools e veja a ferramenta de teste de acessibilidade Axe-Web.
2. Instalar a extensão Chrome da axeTools e analisar as funcionalidades
3. Consulte o sítio Funkify - Disability Simulator e, em seguida, veja o vídeo da sessão prática de testes de acessibilidade da campeã de acessibilidade "Erin Hess".
4. Enumerar as características do Funkify
5. Instalar o Funkify e rever os simuladores

1.3 Experiência de utilização

1. Utilizar a ferramenta de teste de acessibilidade WAVE para avaliar um sítio Web. Interpretar os resultados e identificar problemas.
2. Utilizar a ferramenta de teste de acessibilidade AXE para avaliar um sítio Web. Interpretar os resultados e identificar problemas.
3. Utilizar a navegação por teclado para interagir com um sítio Web: A navegação por teclado é uma característica de acessibilidade essencial que permite às pessoas com deficiências motoras navegar em sítios Web e aplicações sem utilizar o rato. Ao utilizar a navegação por teclado para interagir com um sítio Web, pode experimentar em primeira mão os desafios enfrentados pelas pessoas com deficiências motoras. Experimente utilizar apenas o teclado para navegar num sítio Web e tome nota dos problemas que encontrar.
4. Usar o teclado para usar o Visual Studio Code
5. Utilize um teclado para jogar o seu jogo de computador favorito.

1.4 Experiência de interação

1. Comunicação de erros

Neste exercício, irá utilizar uma ferramenta de TA para identificar e documentar problemas de acessibilidade num sítio Web ou numa aplicação. Em seguida, escreva um relatório de erro detalhado, incluindo uma descrição clara do problema, os passos para o reproduzir e o comportamento esperado.

Descreve os erros de acordo com os requisitos do relatório de acessibilidade.

- Escolha um sítio Web ou uma aplicação para testar.
- Utilizar uma ferramenta de TA para identificar problemas de acessibilidade no sítio Web ou na aplicação.
- Documentar cada problema num relatório de erros, incluindo uma descrição clara do problema, os passos para o reproduzir e o comportamento esperado.

- Envie o relatório de erro ao seu supervisor ou mentor para obter feedback.

2. Testes manuais

Neste exercício, irá testar manualmente um sítio Web ou uma aplicação para detetar problemas de acessibilidade (A11Y). Em seguida, compara as suas conclusões com os resultados gerados por uma ferramenta de TA, assinalando quaisquer discrepâncias ou problemas adicionais que tenha encontrado.

Escolha um sítio Web ou uma aplicação para testar.

Realizar testes manuais do sítio Web ou da aplicação para detetar problemas de acessibilidade (A11Y)

- Utilizar uma ferramenta de AT para gerar relatórios A11Y para o mesmo sítio Web ou aplicação
- Compare as suas conclusões com os resultados gerados pela ferramenta AT e registe quaisquer discrepâncias ou problemas adicionais que tenha encontrado.
- Discuta as suas conclusões com o seu supervisor ou mentor e explique quaisquer problemas que tenha encontrado e que não tenham sido identificados pela ferramenta AT.

1.5 Contribuição da experiência

Escolha 3 sítios Web e:

1. Analisar um erro

Neste exercício, vai analisar um erro que encontrou e propor possíveis soluções para resolver o problema.

- Encontrar um erro num sítio Web ou numa aplicação que esteja a testar
- Documentar os passos para reproduzir o erro

- Analisar o erro para determinar a causa principal
- Gerar possíveis soluções para resolver o problema
- Avaliar cada solução em termos da sua viabilidade e eficácia.
- Escolha a melhor solução e documente-a num relatório de erros.

2. Investigação de soluções

Neste exercício, irá investigar possíveis correcções de erros e apresentá-las à equipa de desenvolvimento.

- Encontrar um erro num sítio Web ou numa aplicação que esteja a testar
- Documentar os passos para reproduzir o erro
- Investigar possíveis soluções para o problema, incluindo as melhores práticas e as normas do sector.
- Avaliar cada solução em termos da sua viabilidade e eficácia.
- Escolha a melhor solução e documente-a num relatório de erros.
- Discuta as suas conclusões e a solução sugerida com a equipa de desenvolvimento.

Ganhar perspectiva

2.1 Ganhar perspectiva - Perceber

Exercício 1: Pesquise e identifique pelo menos três tipos diferentes de deficiências e enumere os desafios comuns de acessibilidade que as pessoas com essas deficiências podem enfrentar.

Exercício 2: Identifique pelo menos três tipos diferentes de deficiência entre as pessoas que conhece. Identifique os desafios que enfrentam.

2.2 Ganhar perspectiva - Compreender

Trabalhar num grupo de 2 ou mais pessoas.

Exercício 1: Trabalhar num grupo de 2 ou mais pessoas. Pratique a escuta ativa, envolvendo-se totalmente com o orador, fazendo perguntas e refletindo sobre o que ele disse.

Exercício 2: Trabalhar num grupo de 2 ou mais pessoas. Joguem um jogo de "telefone" em que uma mensagem é sussurrada de pessoa para pessoa, sublinhando a importância de uma comunicação clara.

Exercício 3: Trabalhar num grupo de 2 ou mais pessoas. Representem diferentes cenários em que ocorrem falhas de comunicação e pratiquem uma comunicação eficaz para resolver problemas.

2.3 Ganhar perspectiva - Utilizar

Encenar uma conversa com uma pessoa com deficiência:

1. Comece por se apresentar e explicar o objetivo da entrevista.
2. Pergunte se a pessoa precisa de um alojamento, como um intérprete de língua gestual ou um documento em Braille.

3. Seja paciente e permita que a pessoa tenha tempo para responder às perguntas.
4. Utilizar uma linguagem clara e simples, evitando o jargão ou termos técnicos.
5. Evitar fazer suposições sobre as capacidades ou limitações da pessoa.
6. Respeitar a privacidade da pessoa e não fazer perguntas invasivas ou desnecessárias.
7. Ouvir ativamente e mostrar empatia e compreensão.
8. Agradecer à pessoa pelo seu tempo e contributo.

2.4 Ganhar perspectiva - Interagir

1. Realizar entrevistas com duas pessoas com deficiências diferentes, pedindo-lhes a sua opinião sobre a forma como perceberam a entrevista.
2. Avalie as entrevistas e registe o que aprendeu.
3. Discuta com pelo menos uma pessoa formas de trabalhar as suas próprias limitações ou áreas em que lhe faltam conhecimentos.

2.5 Perspetiva vencedora - Contribuir

Exercício 1 Escolha 3 sítios Web:

1. Entretenimento - por exemplo, um portal Web popular
2. Utilitário - por exemplo, software utilizado pela sua empresa/escola
3. Banca

Para cada sítio:

1. Formular a sua estratégia de teste
2. Efetuar o teste
3. Documentar os resultados

Durante as acções acima referidas, anote os elementos que considera difíceis de realizar. Pesquise e tente encontrar respostas por si próprio.

Advogar

3.1 Advogar Perceber

1. Identifique as pessoas responsáveis pela acessibilidade na sua organização.
2. Identificar as pessoas com deficiência na sua organização.
3. Identificar as pessoas que têm conhecimentos relacionados com a acessibilidade na sua organização.

3.2 Defender a compreensão

Exercício 1

1. Identificar todas as potenciais partes interessadas envolvidas no projeto ou iniciativa.
2. Dar prioridade às partes interessadas de acordo com o seu nível de influência e interesse no projeto.
3. Realizar investigação sobre cada grupo de partes interessadas para compreender melhor as suas necessidades, prioridades e possíveis obstáculos à acessibilidade.

Exercício 2

1. Identifique os diferentes tipos de utilizadores que podem interagir com o seu sítio Web ou produto. Tenha em conta as suas capacidades, deficiências e necessidades específicas.
2. Crie uma persona para cada grupo de utilizadores, incluindo nome, idade, profissão e quaisquer outros dados pessoais relevantes.
3. Descreva as suas necessidades específicas de acessibilidade, tais como deficiências visuais ou auditivas, restrições de mobilidade ou deficiências cognitivas.
4. Descreva os seus objectivos, motivações e pontos fracos quando interagem com o seu produto ou sítio Web.

5. Utilize as suas personas para orientar o seu processo de conceção e desenvolvimento, garantindo que o seu produto é acessível a todos os utilizadores.

Exercício 3

Identificar 1 sítio e blogues relacionados com a acessibilidade

Exercício 4

Procure recursos sobre como escrever blogues, pelo menos 3 sites, e leia-os. Pense em alguns títulos apelativos. Enumere alguns apelos à ação relacionados com a acessibilidade.

3.3 Defender - Utilizar

1. Identifique 3 pessoas que pretende contactar em relação aos testes de acessibilidade.
2. Prepare uma breve apresentação para um deles. Certifique-se de que tanto a forma como as ferramentas utilizadas são adequadas a uma pessoa específica.
3. Descubra onde pode publicar artigos sobre acessibilidade.

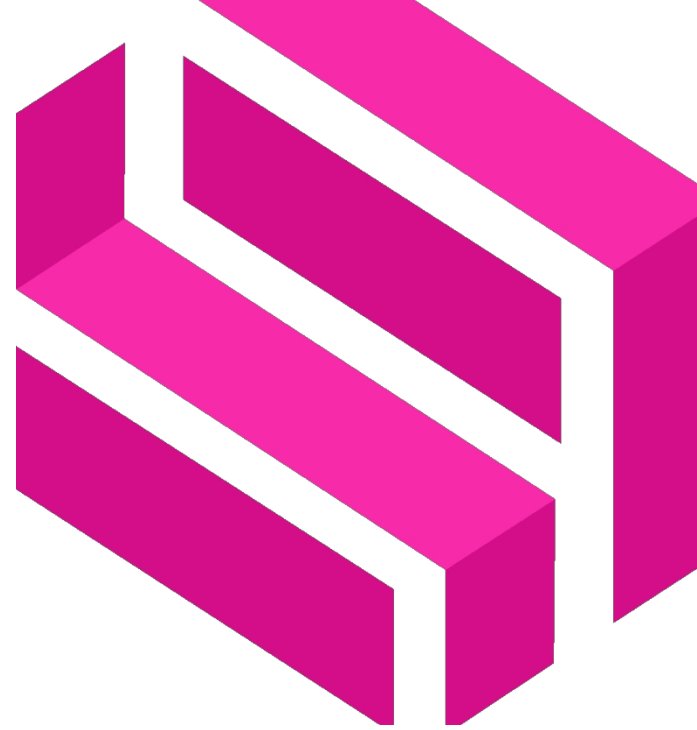
3.4 Advogar - Interagir

Encontrar e ler artigos relevantes relacionados com

- como fazer uma apresentação
- como conduzir uma sessão de perguntas e respostas

3.5 Defender - Contribuir

Encontrar recursos y leer sobre como publicar artigos relacionados com os testes de acessibilidade.



ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE

Recursos em linha

O projeto Software Testing Academy foi financiado com o apoio da União Europeia. Este relatório reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.



ÍNDICE

Experiências	3
1.1 Experiencing - Perceber	3
1.2 Experiência Compreender	3
1.3 Experiência de utilização	4
1.4 Experiência Interact	4
1.5 Experiência Contribuir	5
Ganho de perspectiva	7
2.1 Ganho de perspectiva - Perceber	7
2.2 Ganho de perspectiva - Compreender	8
2.3 Ganho de perspectiva - Utilização	8
2.4 Ganho de perspectiva - Interact	9
2.5 Ganho de perspectiva - Contribuir	9
Advogar	10
3.1 Advogar Perceber	10
3.2 Advogar Compreender	10
3.3 Advocacia - Utilização	11
3.4 Advocacia - Interact	12
3.5 Advocacia - Contribuir	13

Experiências

1.1 Experienciar - Perceber

Leitura essencial

<https://services.anu.edu.au/human-resources/respect-inclusion/different-types-of-disabilities> Diferentes tipos de deficiência

https://www.youtube.com/watch?v=yG_xSBsFMPQ Dificuldades de aprendizagem, quais são os diferentes tipos?

Ler mais

<https://www.youtube.com/watch?v=2MGMvEnoD6U> Ultrapassar obstáculos

- Steven Claunch

<https://www.healthyhearing.com/report/47805-The-best-phone-apps-to-medir-niveis-de-ruído> Aplicações de medição de decibéis para smartphones

<https://www.mdpi.com/2227-7390/9/21/2764> Investigação de problemas NP-Completo na classe dos grafos prefractais

1.2 Experiência compreendida

Leitura essencial

<https://www.deque.com/axe/> Axe DevTools

https://www.youtube.com/watch?v=6Oohpt_scBs Axe DevTools no fluxo de trabalho de desenvolvimento

https://www.youtube.com/watch?v=iRGB40c_YJc&t=3s Primeiros passos com a extensão de browser axe DevTools

<https://www.youtube.com/watch?v=93QDeIqSlqg> AXE - Ferramenta de teste de acessibilidade da Web

<https://chrome.google.com/webstore/detail/funkify-%E2%80%93-disability-simu/ojciijjkdchelkdddboickefhnbdpeajdg?hl=pt> Funkify - Simulador de deficiência

<https://www.funkify.org/> Simulador de deficiência

Ler mais

<https://www.youtube.com/watch?v=sm2m2v7WW7w> Testes de acessibilidade - Uma sessão prática com a campeã da acessibilidade "Erin Hess".

1.3 Experiência do utilizador

Leitura essencial

<https://wave.webaim.org/> WAVE Ferramentas de avaliação da acessibilidade da Web

<https://accessibility.blog.gov.uk/2016/09/02/dos-and-donts-on-designing-for-accessibility/> O que fazer e o que não fazer na conceção para a

acessibilidade <https://www.w3.org/TR/2021/WD-wcag-3.0-20211207/>

Directrizes de Acessibilidade do W3C (WCAG) 3.0

<https://www.a11yproject.com/content-style-guide/#themes> Content Style

Guide <https://developer.android.com/guide/topics/ui/accessibility/apps>

Tornar as aplicações mais acessíveis

Ler mais

1.4 Experiência de interação

Leitura essencial

<https://www.w3.org/WAI/test-evaluate/> Resumo da avaliação da acessibilidade da Web

https://success.outsystems.com/documentation/11/developing_an_application/design_ui/accessibility/testing_and_fixing_accessibility_issues/ Testes e

resolução de problemas de acessibilidade

[https://www.deque.com/blog/writing-](https://www.deque.com/blog/writing-automated-tests-accessibility/)

[automated-tests-accessibility/](https://www.deque.com/blog/writing-automated-tests-accessibility/) Escrever testes

automatizados para acessibilidade

Ler mais

<https://www.w3.org/WAI/people-use-web/user-stories/#documenting>

Histórias de utilizadores da Web

<https://www.levelaccess.com/blog/basics/website-accessibility-what-it-is-why-its-important-and-how-you-can-achieve-it/>

Acessibilidade do sítio Web:

o que é, por que razão é importante e como pode ser alcançada

<https://www.deque.com/blog/user-documentation-important/> P o r q u e

r a z ã o a documentação do utilizador é importante

<https://academy.test.io/en/articles/4484967-accessibility-report-requisitos>

R e q u i s i t o s do relatório de acessibilidade

1.5 Experiência Contribuir

Leitura essencial

[https://developer.mozilla.org/en-](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Tools_and_testing/Cross_browser_testing/Accessibility)

[US/docs/Learn/Tools and testing/Cross browser testing/Accessibility](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Tools_and_testing/Cross_browser_testing/Accessibility)

Lidar com problemas comuns de acessibilidade

Ler mais

[https://dev.to/alvaromontoro/fix-](https://dev.to/alvaromontoro/fix-85-of-your-web-accessibility-issues-in-5-easy-steps-pnf)

[85-of-your-web-accessibility-](https://dev.to/alvaromontoro/fix-85-of-your-web-accessibility-issues-in-5-easy-steps-pnf)

[issues-in-5- easy-steps-pnf](https://dev.to/alvaromontoro/fix-85-of-your-web-accessibility-issues-in-5-easy-steps-pnf) Resolva 85% dos seus problemas

de acessibilidade da Web em 5 passos simples

<https://www.browserstack.com/guide/common-web-accessibility-issues> 10

Problemas de acessibilidade da Web mais comuns para resolver

<https://adasitecompliance.com/10-most-common-accessibility-issues/> Os

10 problemas de acessibilidade mais comuns

[https://sheribyrnehaber.medium.com/why-accessibility-bugs-are-a-good-](https://sheribyrnehaber.medium.com/why-accessibility-bugs-are-a-good-thing-and-how-to-handle-them-42b245bb8ff)

[thing-and-how-to-handle-them-42b245bb8ff](https://sheribyrnehaber.medium.com/why-accessibility-bugs-are-a-good-thing-and-how-to-handle-them-42b245bb8ff) Porque é que os erros de

acessibilidade são uma coisa boa e como lidar com eles

https://openassessittoolkit.github.io/accessible_u/issues.html

Perspetiva vencedora

2.1 Perspetiva vencedora - Perceber

Leitura essencial

<https://www.youtube.com/watch?v=r3ezHVM3XOE> Modelos de deficiência

<https://spunout.ie/voices/experiences/experience-living-with-visual-deficiencia> A minha experiência de vida com uma deficiência visual

<https://inclusive.tki.org.nz/guides/deaf-or-hard-of-hearing-students-and-aprender/compreender-ser-surdo-e-ouvinte/> Compreender ser surdo ou ter dificuldades auditivas

<https://www.mind.org.uk/information-support/types-of-mental-health-problems/mental-health-problems-introduction/about-mental-health-problems/> O que é ter problemas de saúde mental?

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7379989/> Viver com apoio: Experiências de pessoas com deficiência intelectual ligeira

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35244507/> Experiências de indivíduos com lesão cerebral adquirida e das suas famílias que interagem com os serviços comunitários: Uma análise sistemática

<https://autismsociety.org/the-autism-experience/> A experiência do autismo

<https://www.cdc.gov/ncbddd/disabilityandhealth/stories.html> Histórias sobre deficiência e saúde de pessoas que vivem com uma deficiência

Leitura adicional

<https://www.youtube.com/watch?v=0e24rfTZ2CQ> O que é o modelo social de deficiência? - Vídeo da Scope

<https://www.disabled-world.com/disability/types/> Deficiências: Definição, tipos e modelos de deficiência <https://services.anu.edu.au/human-resources/respect-inclusion/different-types-of-disabilities> Diferentes tipos de deficiência https://www.youtube.com/watch?v=yG_xSBsFMPQ

Dificuldades de aprendizagem, quais são os diferentes tipos?

2.2 Aquisição de perspectivas - Compreensão

Leitura essencial

<https://www.manpowergroup.com/en/insights/10-communication-skills> 10

maneiras de melhorar as suas capacidades de comunicação

<https://professional.dce.harvard.edu/blog/eight-things-you-can-do-to-improve-your-communication-skills/> Oito coisas que pode fazer para melhorar as suas capacidades de comunicação

Ler mais

2.3 Aquisição de perspectivas - Utilização

Leitura essencial

<https://www.washington.edu/doiit/strategies-working-people-who-have-deficiências> Estratégias para trabalhar com pessoas com deficiências

<https://www.respectability.org/inclusive-philanthropy/how-to-include-people-with-disabilities/> Cómo Incluir a Personas con Discapacidades

<https://www.respectability.org/inclusion-toolkits/etiquette-interacting-with-people-with-disabilities/> Etiqueta:

Interagir com pessoas com deficiência

Ler mais

<https://www.youtube.com/watch?v=4WIP1VgPnco> Mudar a forma como falamos sobre a deficiência | Amy Oulton | TEDxBrighton

<https://www.youtube.com/watch?v=4WIP1VgPnco> Mudar a forma como falamos sobre a deficiência | Amy Oulton | TEDxBrighton

2.4 Aquisição de perspectivas - Interagir

Leitura essencial

<https://www.youtube.com/watch?v=UVN96JhDOmg> Como ouvir como um terapeuta: 4 habilidades secretas

<https://www.youtube.com/watch?v=uodNrln4WTI> Como nunca ficar sem coisas para dizer numa conversa

Ler mais

2.5 Aquisição de perspetivas - Contribuir

Leitura essencial

Diferença entre estratégia de teste e plano de teste

<https://www.youtube.com/watch?v=GhieVWfkhUo> Como criar um documento de estratégia de teste

<https://www.telerik.com/blogs/accessibility-testing-101-test-strategies-tools>

Teste de acessibilidade 101: estratégias e ferramentas de teste

<https://www.softwaretestinghelp.com/what-is-web-accessibility-testing/>

Tutorial de teste de acessibilidade (um guia passo a passo completo)

Ler mais

Advogar

3.1 Defender a percepção

Leitura essencial

<https://www.youtube.com/watch?v=yrsfazM3KpM> Introdução à acessibilidade da Web

<https://accessibility.huit.harvard.edu/content-creators> Criadores de conteúdos

<https://accessibility.web-resources.upenn.edu/resources/content-creators>

Para criadores de conteúdos

<https://www.youtube.com/watch?v=c5gVjQloSXY> Criar conteúdos acessíveis

<https://www.simplilearn.com/accessible-marketing-article#:~:text=Accessible%20marketing%20is%20the%20use,brand%2C%20services%2C%20or%20products> . O que é o marketing acessível e porque é que é importante?

<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-cee/future-of-marketing/management-and-culture/diversity-and-inclusion/marketing-accessibility-guidelines/> Quando se trata de inclusão, a acessibilidade não deve ser descurada

<https://www.nibusinessinfo.co.uk/content/improve-access-and-use-facilities-disabled-employees>

Acesso e facilidades para trabalhadores com deficiência nas instalações das empresas <https://learn.microsoft.com/es-es/training/modules/intro-accessibility-disability/01-language-and-etiquette> Língua e etiqueta

Ler mais

3.2 Promover a compreensão

Leitura essencial

<https://www.pmcollge.com/blog/view/stakeholder-communication-...-a-pattern-language/> Comunicação com as partes interessadas ... Uma "Linguagem Padrão"

<https://www.theregreview.org/2022/09/12/di-porto-analyzing-language-to-identify-stakeholders/> Analisar a linguagem para identificar as partes interessadas

<https://www.pmworld360.com/how-interpreting-body-language-can-help-pms-communicate-better-with-stakeholders/> COMO A INTERPRETAÇÃO DA LINGUAGEM CORPORAL PODE AJUDAR OS GESTORES DE PROJECTOS A COMUNICAREM-SE MELHOR COM AS PARTES INTERESSADAS

<https://www.lucidchart.com/blog/how-to-perform-a-stakeholder-analysis>
Como efetuar uma análise das partes interessadas O que está incluído numa análise completa das partes interessadas?

https://www.youtube.com/watch?v=VSS_R06xIJo
<https://www.youtube.com/watch?v=OkVirNorAc> Como construir um mapa das principais partes interessadas | Mapeamento das partes interessadas | Lauren Kress

<https://www.youtube.com/watch?v=2MZsIELOea8> As minhas 6 principais ferramentas de análise das partes interessadas

<https://buffer.com/library/marketing-personas-beginners-guide/> O guia completo e prático das personas de marketing + Modelos gratuitos

https://www.youtube.com/watch?v=khLWLtxmMGM&list=PLJOFJ3Ok_ids-oEPCltCVtmdDOXiytptq O que são personas e por que razão me devo interessar?

<https://www.youtube.com/watch?v=ln1-S8G1aL4> Utilizar personas como uma ferramenta de design inclusivo para a acessibilidade

<https://www.youtube.com/watch?v=Q8rN3JKqUc8> Como escrever um post de blogue do princípio ao fim | Neil Patel

<https://www.youtube.com/watch?v=HoT9naGLgNk> Como escrever um Publicação PERFEITA no blogue em 2023 (Início → Fim)

<https://www.youtube.com/watch?v=MbMMZ4rPrfI> Como escrever um artigo (Cambridge First, Advanced; Blogs)

Ler mais

3.3 Advocacia - Utilização

Leitura essencial

<https://community.themoproject.com/the-study/cold-reach-out-etiquette-guide> Um guia de etiqueta para comunicar com estranhos <https://creative-boost.com/how-to-reach-out-to-potential-clients/> Como comunicar com potenciais clientes da forma correcta

https://greatergood.berkeley.edu/article/item/thinking_about_reaching_out_to_someone_science_says_says_do_it Está a pensar comunicar com alguém? A ciência diz para o fazer

<https://hbr.org/2013/06/how-to-give-a-killer-presentation> Como fazer uma apresentação com impacto

<https://www.forbes.com/sites/margiewarrell/2017/04/15/ten-things-great-leaders-do-to-get-people-on-board-with-change/?sh=3c3e597728cd> Como é que os melhores líderes conseguem que as pessoas participem na mudança

<https://www.masterclass.com/articles/how-to-get-an-article-published-in-a-magazine> Como publicar um artigo numa revista em 5 passos

Ler mais

3.4 Advogar - Interagir

Leitura essencial

<https://www.youtube.com/watch?v=i759C4luJcY> 11 dicas simples para fazer as melhores apresentações

<https://www.skillsyouneed.com/present/presentation-tips.html> Principais dicas para apresentações eficazes

<https://hbr.org/2020/01/how-to-nail-the-qa-after-your-presentation> Como responder a perguntas após a sua apresentação <https://virtualspeech.com/blog/guide-for-handling-questions-after-a-> Guia para responder a perguntas após uma apresentação

<https://www.betterup.com/blog/how-to-ask-for-and-receive-feedback>

Torne-se um especialista em pedir e receber feedback

Ler mais

3.5 Defender - Contribuir

Leitura essencial

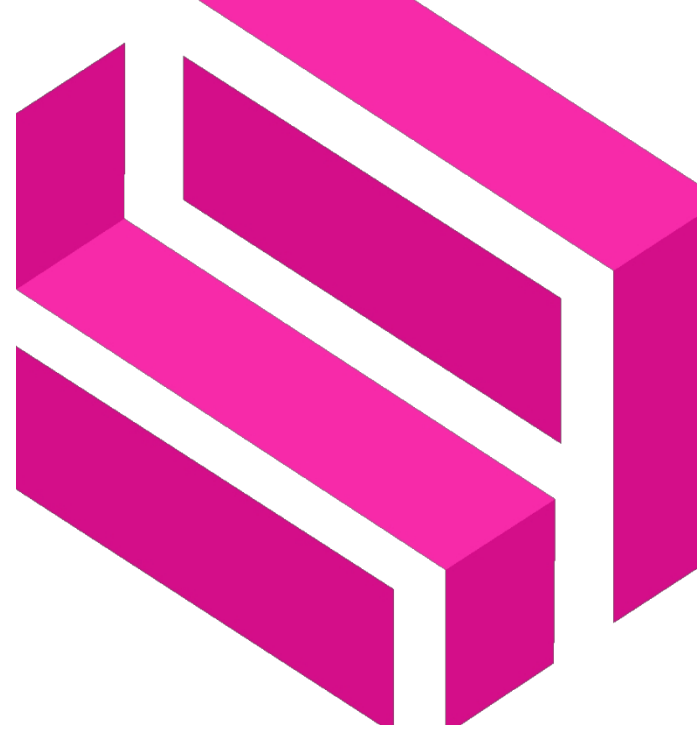
<https://www.amtamassage.org/find-mentor/ten-tips-for-successful-mentor-mentee-relationship/> Dez dicas para uma relação mentee-mentor bem sucedida

<https://www.forbes.com/sites/forbescoachescouncil/2020/03/24/mentoring-for-the-first-time-14-tips-to-start-off-on-the-right-foot/?sh=5ef7766921a1>

Mentoring For The First Time? 14 Dicas para começar com o pé direito

<https://www.fastcompany.com/90529135/6-ways-to-get-the-most-out-of-a-new-mentor-mentee-relationship> 6 formas de tirar o máximo partido de uma nova relação de mentoria

Ler mais



ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE

Podcasts sobre acessibilidade

O projeto Software Testing Academy foi financiado com o apoio da União Europeia. Este relatório reflecte apenas as opiniões do autor e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.



ÍNDICE

1. Empatia em ação: uma jornada de inclusão no local de trabalho	3
2. A jornada de Anna: Capacitar os testes de acessibilidade com o Funkify numa pequena empresa de software	5
3. PJ aprende a importância da acessibilidade	7
4. Explorar a acessibilidade: uma conversa entre Sónia e Monika	9
5. Laura e Juan estavam a discutir o processo de encontrar e documentar os erros de acessibilidade (A11Y)	11
6. Estudo de caso: Melhorar a garantia de qualidade da acessibilidade do software	12
7. Melhorar o design visual para acessibilidade num sítio Web empresarial	14
8. Dar resposta às necessidades dos utilizadores daltónicos sem documentação de feedback	16
9. Melhorar a acessibilidade do sítio Web com um conhecimento limitado da equipa de garantia de qualidade	18

1. Empatia em Ação: A Viagem de inclusão no local de trabalho

Conheça o Alex, um engenheiro de software dedicado numa empresa de tecnologia em plena expansão. Conhecido pela sua atenção meticulosa aos pormenores e pelo seu empenho no trabalho, Alex sempre se concentrou em obter resultados excepcionais. No entanto, foi uma realização pessoal que transformou a sua perspetiva e desencadeou um impulso para uma mudança positiva no ambiente de trabalho.

Numa manhã de sol, quando Alex se dirigia para a sua secretária com uma chávena de café quente numa mão e o saco do portátil na outra, deu-se o desastre. No meio do escritório movimentado, tropeçou, mal conseguindo evitar entornar o café. Foi neste momento de vulnerabilidade que Alex reconheceu as suas próprias limitações: tinha perdido temporariamente o uso de uma mão e as tarefas quotidianas tinham-se tornado subitamente um desafio.

Esta experiência levou Alex a considerar os desafios quotidianos que as pessoas com deficiência podem enfrentar no local de trabalho. À medida que prosseguia com o seu trabalho, não conseguia tirar da cabeça a ideia de como as tarefas simples que considerava garantidas podiam ser significativamente mais complicadas para os outros. Esta nova consciência levou-o a aprofundar a acessibilidade e a inclusão, o que acabou por desencadear uma missão para efetuar mudanças positivas no escritório.

Alex tomou a iniciativa de investigar e informar-se sobre várias deficiências e as adaptações necessárias para garantir um ambiente inclusivo. Descobriu histórias de pessoas que enfrentavam barreiras devido a espaços de escritório inacessíveis, ferramentas digitais e métodos de comunicação inacessíveis. Estas histórias tiveram um impacto profundo nele, motivando-o a agir.

Munido de conhecimentos e determinação, Alex iniciou conversações com os seus colegas, supervisores e o departamento de recursos humanos. Propôs ideias para melhorar a acessibilidade e a inclusão no escritório, tais como

- **Postos de trabalho flexíveis: sugerir a instalação de secretárias ajustáveis às diferentes necessidades e preferências físicas, garantindo o conforto de todos os funcionários.**
- **Ferramentas digitais acessíveis: defender a implementação de software e ferramentas compatíveis com leitores de ecrã e outras tecnologias de apoio, permitindo a igualdade de acesso à informação.**
- **Considerações sensoriais: recomendar a criação de espaços tranquilos para os trabalhadores que necessitam de um ambiente sensorialmente favorável para trabalharem eficazmente.**
- **Formação e sensibilização: propor workshops e sessões de formação para aumentar a sensibilização para as deficiências, promovendo a empatia e a compreensão entre os colegas.**

A defesa de Alex não se limitou a propor mudanças; ele deu o exemplo. Participou ativamente na remodelação dos espaços de escritório, colaborou com o departamento de TI para testar as funcionalidades de acessibilidade e até se ofereceu para orientar colegas interessados em aprender sobre princípios de design acessível.

Em resultado da dedicação e do empenho inabaláveis de Alex, o escritório sofreu alterações significativas que o tornaram mais inclusivo para as pessoas com deficiência. O impacto destas mudanças foi palpável: os funcionários sentiram-se mais valorizados, capacitados e motivados. Além disso, estas melhorias estenderam-se para além do escritório, inspirando outras empresas a embarcarem em jornadas de inclusão semelhantes.

A tomada de consciência pessoal de Alex das suas próprias limitações desencadeou uma transformação que o transcendeu. As suas acções orientadas para a empatia exemplificam o poder da vontade de uma pessoa para desafiar o status quo, conduzindo a um local de trabalho onde as capacidades e necessidades únicas de cada um são não só reconhecidas, mas também aceites. Através do seu percurso, Alex demonstrou que pequenas mudanças, impulsionadas pela empatia e compreensão, podem criar um mundo mais inclusivo e compassivo para todos.

2. O percurso da Anna: reforçar os testes de acessibilidade com a Funkify numa pequena empresa de software

No mundo do desenvolvimento de software, garantir que todos os utilizadores possam aceder e usufruir do seu produto é uma missão que está no coração da Anna. Como programadora dedicada numa pequena empresa de software, ela compreende a importância dos testes de acessibilidade. A descoberta que Anna fez do Funkify, uma ferramenta de teste de acessibilidade notável, transformou a forma como a sua equipa garante a inclusão nos seus projectos.

O Funkify não é apenas uma ferramenta para a Anna; é uma porta de entrada para uma abordagem mais empática ao desenvolvimento. Com a sua capacidade única de simular várias deficiências, o Funkify coloca Anna diretamente na pele dos utilizadores que enfrentam estes desafios. Esta experiência pessoal promove uma compreensão profunda dos obstáculos enfrentados pelos utilizadores com deficiências, levando Anna a criar software que satisfaça verdadeiramente as suas necessidades.

Para uma pequena empresa de software como a Anna, tempo e recursos são bens preciosos. O mecanismo de feedback em tempo real do Funkify é um salva-vidas. Ele identifica possíveis problemas de acessibilidade na hora, permitindo que Anna resolva os problemas assim que eles surgem. Essa abordagem proativa é um divisor de águas para a equipe dela, evitando muito trabalho no futuro e garantindo um processo de desenvolvimento mais tranquilo.

Anna não é alheia às complexidades do software, mas a interface de fácil utilização do Funkify continua a impressioná-la. Simplifica o processo de teste,

tornando-o acessível mesmo para aqueles com conhecimentos limitados de testes de acessibilidade. Com o Funkify, Anna e os seus colegas têm o poder de tomar as rédeas da acessibilidade, promovendo um sentido de propriedade e orgulho na criação de software que todos podem desfrutar.

As restrições orçamentais afectam frequentemente as pequenas empresas de software, mas a acessibilidade do Funkify alinha-se perfeitamente com as necessidades comerciais da Anna. Ele fornece uma solução poderosa e económica, permitindo-lhes dar prioridade à acessibilidade sem comprometer a qualidade. Esta eficiência financeira permite que a equipa da Anna invista mais noutros aspectos dos seus projectos, ao mesmo tempo que garante uma experiência de utilizador inclusiva.

No centro da história da Anna está a essência do sucesso de qualquer empresa de software: a satisfação do utilizador. A acessibilidade é a chave para desbloquear essa satisfação para todos os utilizadores, independentemente das suas capacidades. A Funkify deu à Anna as ferramentas para criar software que vai além da funcionalidade, satisfazendo as diversas necessidades de cada utilizador. Com a ajuda da Funkify, a jornada de Anna como programadora transformou-se numa missão para construir um mundo digital que realmente não deixa ninguém para trás.

Em conclusão, a experiência de Anna ao integrar o Funkify no fluxo de trabalho da sua pequena empresa de software exemplifica o poder transformador das ferramentas de teste acessíveis. Através dos olhos de uma personagem fictícia, testemunhamos como as simulações do Funkify, o feedback em tempo real, a interface de fácil utilização e a acessibilidade se combinam para remodelar o panorama dos testes de acessibilidade. A dedicação de Anna reflecte o compromisso da indústria com a inclusão, linha de código após linha de código.

3. PJ aprender a importância da acessibilidade

Num momento de profunda percepção, o jovem entusiasta de software PJ experimenta uma mudança significativa na sua perspetiva sobre o desenvolvimento de software, tudo isto desencadeado por um encontro familiar pungente. Este incidente crucial gira em torno dos desafios enfrentados pelo seu pai idoso ao tentar navegar numa aplicação bancária no seu smartphone. A revelação das dificuldades do pai, decorrentes da sua visão comprometida e das mãos trémulas, torna-se um poderoso catalisador para a exploração de PJ no domínio da acessibilidade no desenvolvimento de software.

O pai de PJ, que está longe de ser um especialista em tecnologia, vê-se a braços com as complexidades de uma aplicação bancária que não permite a utilização por pessoas com deficiências. A realidade crua da inacessibilidade da aplicação ressoa profundamente em PJ, levando-o a perceber que a verdadeira essência do software reside na sua capacidade de ser inclusivo para todos, independentemente das suas circunstâncias. Este episódio pessoal leva PJ a confrontar-se com as limitações inerentes ao desenvolvimento de software que excluem involuntariamente uma parte significativa dos utilizadores.

Este incidente desencadeia uma sequência de acontecimentos que leva PJ numa viagem de crescimento pessoal e de defesa de causas. Torna-se cada vez mais claro que a acessibilidade deve desempenhar um papel central na narrativa do desenvolvimento de software. Para adquirir conhecimentos, PJ mergulha na educação autónoma sobre a arte de criar software que se adapta a uma vasta gama de capacidades dos utilizadores. Este novo objetivo torna-se uma força motriz no ethos de desenvolvimento da PJ, sublinhando o seu compromisso com a inclusão.

PJ familiariza-se com os princípios subjacentes à conceção de software acessível, descobrindo uma variedade de ferramentas, directrizes e

melhores práticas.

A implementação de funcionalidades como a conversão de texto em voz, tamanhos de letra maiores e navegação simplificada surge como um aspeto fundamental da sua filosofia de design. O potencial destes elementos para aliviar as dificuldades do pai e melhorar as suas interacções digitais torna-se evidente para PJ.

Esta transformação redefine a perceção de PJ sobre o desenvolvimento de software. Significa a sua transição de um programador convencional centrado apenas na funcionalidade para um defensor apaixonado do design centrado no utilizador. A sua dedicação renovada à acessibilidade torna-se a força motriz dos seus esforços de desenvolvimento. Através de cada linha de código meticulosamente elaborada, PJ esforça-se por quebrar barreiras, colmatando o fosso entre a tecnologia e os seus utilizadores.

O percurso pessoal de PJ realça o poder do design orientado para a empatia na modelação do panorama digital. As dificuldades enfrentadas por um familiar próximo funcionam como um lembrete pungente de que cada interface de utilizador está interligada com as experiências de pessoas com necessidades únicas. O percurso de PJ demonstra o potencial das narrativas pessoais para criar mudanças no domínio da tecnologia. O seu empenho inabalável na criação de software acessível é um testemunho do impacto que um indivíduo pode ter na promoção de um ambiente digital mais inclusivo.

Em suma, o percurso transformador de PJ, de um programador convencional para um defensor apaixonado da acessibilidade, sublinha o papel fundamental da inclusão no desenvolvimento de software. O incidente que envolveu o seu pai realça a responsabilidade ética que os programadores têm em garantir que as suas criações são acessíveis a todos. A narrativa de PJ mostra como as histórias pessoais podem conduzir a mudanças significativas, inspirando outros a defender a acessibilidade na esfera do desenvolvimento de software.

4. Explorar a acessibilidade: uma conversa entre Sónia e Monika

Sónia, uma programadora Web, estava ansiosa por saber mais sobre acessibilidade. Decidiu falar com Monika, uma mulher de 70 anos com deficiência visual e aparelhos auditivos, para compreender melhor os desafios que as pessoas com deficiência enfrentam quando navegam na Internet.

Sónia: Olá Monika, o meu nome é Sónia. Sou programadora web e estou a tentar aprender mais sobre acessibilidade. Pode falar-me da sua experiência de navegação em sítios web?

Monika: Olá Sónia, é um prazer conhecê-la. Bem, devo dizer que navegar em sítios Web pode ser um grande desafio para mim. A minha visão já não é o que era, por isso tenho muitas vezes dificuldade em ler textos pequenos ou em distinguir cores diferentes.

Deve ser frustrante. Há algum sítio Web específico que considere mais fácil de utilizar?

Monika: Sim, há alguns sítios Web que foram concebidos tendo em conta a acessibilidade. Têm texto maior e cores de alto contraste, o que facilita a minha leitura. Também aprecio quando os sítios Web têm uma navegação clara e controlos fáceis de utilizar.

Sónia: É muito útil saber isso. Pode falar-me mais sobre os desafios que enfrenta quando navega em sítios Web?

Monika: Claro. Um dos maiores desafios para mim é quando os sítios Web têm muita confusão ou informação desnecessária. Pode ser avassalador e difícil para mim encontrar o que estou à procura. Também tenho problemas com sítios Web que têm muito conteúdo intermitente ou em movimento, pois pode distrair-me e desorientar-me.

Sónia: Obrigada por partilhar isso comigo, Monika. É muito útil conhecer a sua experiência e os desafios que enfrenta. Vou ter estes aspectos em conta quando conceber sítios Web no futuro.

Monika: Não tens de quê, Sónia. É ótimo ver programadores interessados em acessibilidade - continue assim!

Nesta conversa, Sónia aprendeu sobre os desafios que as pessoas com deficiência enfrentam quando navegam na Internet e obteve informações valiosas de Monika sobre como poderia melhorar o seu próprio trabalho. A Sónia foi educada e respeitosa durante toda a conversa, ouvindo atentamente as experiências da Monika e fazendo perguntas ponderadas.

Sónia regressou ao seu escritório sentindo-se inspirada e motivada para tornar os seus sítios Web mais acessíveis. Passou o resto do dia a pesquisar as melhores práticas de acessibilidade e a experimentar diferentes técnicas de design. Também partilhou as suas ideias com os colegas, incentivando-os a pensar mais sobre a acessibilidade no seu próprio trabalho.

Neste ensaio, vemos como uma conversa entre Sónia, uma programadora Web, e Monika, uma mulher de 70 anos com deficiências visuais e auditivas, conduziu a conhecimentos valiosos sobre acessibilidade. Sónia foi educada e respeitosa durante toda a conversa, ouvindo atentamente as experiências de Monika e utilizando o que aprendeu para melhorar o seu próprio trabalho.

5. Laura e Juan estavam a discutir o processo de encontrar e documentar erros de acessibilidade (A11Y).

Laura e Juan estavam a discutir o processo de encontrar e documentar erros de acessibilidade (A11Y). Ambos concordaram que se tratava de uma parte importante do processo de desenvolvimento, uma vez que ajudava a garantir que os sítios Web e as aplicações eram acessíveis a todos os utilizadores, incluindo os portadores de deficiência.

Laura: Olá Juan, tenho pensado muito sobre como podemos melhorar o nosso processo para encontrar e documentar os erros do A11Y. Tens alguma ideia sobre isto?

John: Olá Laura, sim, penso que é definitivamente uma questão importante. Uma coisa que considero útil é utilizar ferramentas automatizadas para analisar o nosso código em busca de problemas de acessibilidade comuns. Estas ferramentas podem ajudar-nos a detetar problemas no início do processo de desenvolvimento.

Laura: É uma ótima ideia. Também tenho pensado em como podemos envolver utilizadores com deficiência no nosso processo de teste. Eles podem dar um feedback valioso sobre a acessibilidade dos nossos produtos.

Jim: Sim, esse é um ponto muito válido. Devemos definitivamente envolver os utilizadores com deficiência no nosso processo de teste. Outra coisa que considero importante é documentar todos os erros do A11Y que encontrarmos, para podermos acompanhar o nosso progresso e garantir que resolvemos todos os problemas.

Laura: Sem dúvida. E também devemos partilhar as nossas descobertas com o resto da equipa, para que todos estejam cientes dos problemas de acessibilidade e possam trabalhar em conjunto para os resolver.

Juan: Sim, a comunicação é fundamental. Temos de nos certificar de que todos os elementos da equipa estão conscientes da importância da acessibilidade e trabalham em conjunto para tornar os nossos produtos tão acessíveis quanto possível.

6. Estudo de caso: Melhorar a garantia de qualidade da acessibilidade do software

Resumo

O nosso cliente é uma empresa internacional líder em tecnologia, especializada no desenvolvimento de aplicações web e móveis numa variedade de sectores. A empresa dedica-se à criação de software que se adapta a um mercado digital diversificado e a uma vasta gama de utilizadores.

Desafio

Com o aumento da procura de experiências digitais inclusivas, a XYZ Tech Innovations enfrentou o desafio de garantir que as suas aplicações de software eram acessíveis a pessoas com deficiência. Embora tivessem algumas medidas básicas de acessibilidade em vigor, reconheceram a necessidade de um processo mais estruturado de Garantia da Qualidade da Acessibilidade (GQ) para identificar e resolver sistematicamente os problemas de acessibilidade em conformidade com as novas normas WCAG. Além disso, o cliente exigiu que a nossa equipa trabalhasse em estreita colaboração com a sua equipa de desenvolvimento para simplificar as soluções. No entanto, a equipa de desenvolvimento não tinha conhecimentos sobre acessibilidade, a sua funcionalidade e a sua correcta implementação.

Soluções

Para responder a estes desafios, um especialista em garantia de qualidade trabalhou em estreita colaboração com a equipa de desenvolvimento. Este especialista proporcionou formação e sensibilização essenciais à equipa de desenvolvimento durante a fase de testes, através de seminários e documentação aprofundada sobre orientações, tecnologias de apoio e desafios comuns. Também optimizámos o fluxo de trabalho para uma

melhor sincronização com as fases de desenvolvimento e formação do projeto. Os requisitos de acessibilidade foram revistos em conjunto com

com as concepções iniciais da empresa no início do projeto, garantindo que os testes necessários eram tidos em conta e promovendo iterações de concepção adicionais no início do fluxo de trabalho. À medida que a nossa equipa crescia, integrámos ferramentas de teste de acessibilidade automatizadas, com recursos adicionais e wireframes solicitados pelo cliente para facilitar o trabalho dos testadores de automação. Também contratámos consultores e equipas de investigação para avaliar cada versão em relação às directrizes WCAG e fornecer feedback crucial quando eram detectados erros.

Resultados

Ao atualizar o produto para cumprir as novas directrizes e introduzir novas funcionalidades, o cliente registou um aumento na sua capitalização de mercado. A equipa de desenvolvimento recebeu formação substancial, preparando-a para futuros esforços de implementação da acessibilidade. Ao aderir às normas de acessibilidade, o cliente reduziu o risco de acções judiciais relacionadas com a não conformidade da acessibilidade digital. Além disso, o compromisso da empresa com o design inclusivo e a acessibilidade teve um impacto positivo na reputação da sua marca e nas relações com os clientes.

7. Melhorar a conceção visual para acessibilidade num sítio Web de uma empresa

Resumo:

O nosso cliente é uma empresa multinacional com um público diversificado, incluindo pessoas com várias deficiências. O sítio Web da empresa desempenha um papel fundamental na comunicação, divulgação de informações e envolvimento dos clientes.

Desafio:

Inicialmente, o sítio Web da empresa tinha um design esteticamente agradável, com uma paleta de cores coerente e tipos de texto uniformes. No entanto, esta conceção excluía inadvertidamente os utilizadores com deficiências visuais e outras. O contraste insuficiente das cores tornava o texto difícil de ler e o tipo de letra uniforme não acomodava os utilizadores que necessitavam de tipos de letra maiores ou específicos. O desafio consistia em manter a imagem de marca da empresa e, ao mesmo tempo, garantir que o sítio Web fosse acessível a todos os utilizadores.

Solução:

A nossa equipa de garantia de qualidade começou por realizar uma auditoria de acessibilidade do sítio Web para identificar as áreas em que a conceção visual colocava desafios aos utilizadores com deficiência. Um documento de requisitos e uma estratégia claros orientaram a nossa abordagem. Abordámos os elementos de cor e contraste de acordo com as directrizes WCAG, procurando um equilíbrio entre um contraste minimalista para os utilizadores fotossensíveis e variações claras de tom para os utilizadores com capacidades visuais mais reduzidas. Além disso, modificámos o design de elementos como botões e ligações. Estabelecemos uma estreita colaboração

entre os principais designers da empresa e a nossa equipa numa fase inicial do processo para garantir uma transição suave. Ao mesmo tempo, testamos os elementos de acessibilidade relevantes para utilizadores que utilizam apenas o teclado, evitando potenciais problemas mais tarde no fluxo de trabalho. Para garantir a integridade e a aprovação das partes interessadas, tivemos um grupo de teste composto por vários utilizadores que dependem diariamente das funcionalidades de acessibilidade. O seu feedback levou a pequenos ajustes no software antes de concluirmos o ciclo ágil final.

Resultados:

As melhorias no contraste das cores e a personalização dos tipos de letra melhoraram significativamente a acessibilidade do sítio Web para os utilizadores com deficiências visuais e dificuldades de leitura. Estas alterações visuais integraram-se perfeitamente no design existente, preservando a identidade da marca da empresa e cumprindo os requisitos de acessibilidade. O envolvimento de utilizadores com deficiência no processo de teste gerou boa vontade, uma vez que estes apreciaram a dedicação da empresa à inclusão.

8. Responder às necessidades dos utilizadores daltónicos sem documentação de feedback

Resumo:

Uma empresa de software lançou uma nova aplicação com o objetivo de preencher uma lacuna no mercado das entregas privadas e comerciais para destinos locais e internacionais. A aplicação incluía uma variedade de funcionalidades de acessibilidade concebidas para satisfazer os utilizadores com deficiência, especialmente os que pertencem a grupos sociais mais pequenos.

Desafio:

A empresa teve dificuldade em compreender por que razão certas características de acessibilidade, especificamente as que se destinavam a utilizadores com daltonismo e baixa visão, eram consideradas ineficazes. O desafio foi agravado pela falta de feedback concreto para orientar as melhorias. A empresa precisava de determinar se estas funcionalidades eram realmente ineficazes ou se a perceção de "inutilidade" se devia a mal-entendidos, problemas técnicos ou testes incompletos.

Solução:

Para responder a este desafio, a equipa iniciou uma avaliação exaustiva da situação. Um problema comum das funcionalidades daltónicas é a utilização incorrecta das cores, que pode degradar a qualidade da imagem ou não prestar a assistência necessária. A equipa iniciou um processo de consulta com um especialista em daltonismo durante as fases iniciais de teste. Uma vez que o conceito de acessibilidade para pessoas daltónicas era relativamente novo neste projeto, a equipa também examinou aplicações semelhantes com características semelhantes.

análogos para racionalizar os esforços de investigação. Foram afectados recursos adicionais para investigar os padrões de utilização devido à falta de feedback, centrando-se especificamente nas opções mais populares. Esta exploração levou à descoberta de um problema funcional subjacente na conceção do sítio Web. Para resolver esta questão, a empresa cliente designou um membro da equipa de desenvolvimento para colaborar com a nossa equipa de garantia de qualidade, acelerando a resolução do problema através de melhores canais de comunicação.

Resultados:

O resultado dos esforços da equipa de controlo de qualidade satisfaz o cliente a vários níveis. Em primeiro lugar, o problema foi resolvido com base em dados específicos, garantindo a precisão e a satisfação do utilizador a longo prazo. Em segundo lugar, os dados recolhidos serviram para fins educativos, formando os actuais e futuros especialistas de controlo de qualidade da equipa. Esta abordagem não só resolveu o problema imediato, como também melhorou a experiência da equipa na resolução de desafios de acessibilidade, beneficiando, em última análise, tanto a empresa como a sua base de utilizadores.

9. Melhorar a acessibilidade do sítio Web com conhecimentos limitados da equipa de garantia de qualidade

Resumo:

Uma empresa líder em soluções de garantia de qualidade foi incumbida de melhorar a acessibilidade do sítio Web de um cliente para acomodar utilizadores com deficiência. No entanto, a equipa de garantia de qualidade enfrentou um desafio significativo devido aos seus conhecimentos e formação limitados sobre as características de acessibilidade para diferentes grupos de utilizadores.

Desafio:

A equipa de garantia de qualidade não tinha a formação e a sensibilização necessárias para implementar funcionalidades de acessibilidade para utilizadores com deficiência. Isto representava um obstáculo significativo, uma vez que tinham de garantir que o sítio Web cumpria as normas de acessibilidade exigidas e proporcionava uma experiência de utilizador inclusiva.

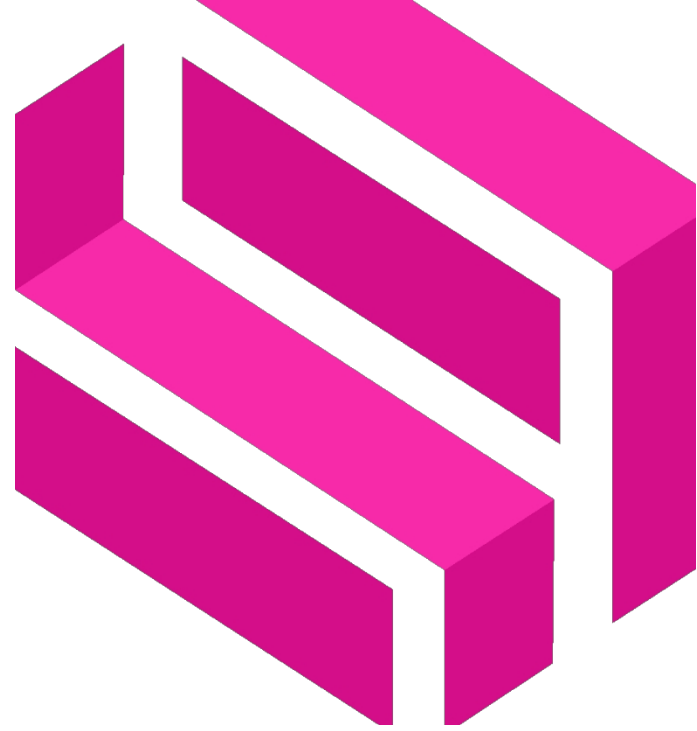
Solução:

Para responder a este desafio, o projeto começou com uma equipa de programadores de GQ experientes a supervisionar todo o processo ágil. Foram iniciados workshops que incluíam sessões de formação dirigidas por programadores de GQ seniores. À medida que o projeto avançava e enfrentava desafios, a equipa criou o primeiro manual, que incluía perguntas frequentes e terminologia básica, juntamente com actualizações ao documento de estratégia de teste. Este documento fornecia um conjunto de ferramentas e plug-ins de acessibilidade, acompanhado de tutoriais para ajudar os membros inexperientes da equipa não só a aprender a utilizá-los, mas também a compreender porquê e quando aplicá-los. À medida que o volume de trabalho aumentava, a

As funcionalidades básicas de acessibilidade evoluíram gradualmente para funcionalidades mais complexas à medida que a equipa ganhava experiência. Os supervisores tomaram nota dos resultados e orientaram ativamente a equipa na direção certa. O feedback recebido durante este processo permitiu que as oficinas fossem adaptadas às necessidades específicas do projeto, com a aprovação das partes interessadas.

Resultados:

O líder de garantia de qualidade desempenhou um papel fundamental na formação, na promoção da colaboração e na orientação da equipa para o desenvolvimento gradual dos seus conhecimentos. Através de uma abordagem proactiva e colaborativa, a empresa melhorou com êxito a acessibilidade do sítio Web e capacitou a sua equipa de garantia de qualidade para contribuir significativamente para os esforços de acessibilidade. A abordagem proactiva de feedback levou a melhorias contínuas no processo de formação e na estratégia de implementação da acessibilidade. A equipa experiente estabeleceu uma base sólida de comunicação, facilitando aos futuros especialistas a aprendizagem dos meandros da acessibilidade.



ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE

Perguntas

P

erguntas sobre a
acessibilidade
(A11Y)



ÍNDICE

Experiências	3
1.1 Experiencing - Perceber	3
1.2 Experiência Compreender	6
1.3 Experiência Utilização	9
1.4 Experiência Interact	12
1.5 Experiência Contribuir	14
Ganho de perspetiva	17
2.1 Ganho de perspetiva - Perceber	17
2.2 Ganho de perspetiva - Compreender	18
2.3 Ganho de perspetiva - Utilização	20
2.4 Ganho de perspetiva - Interact	21
2.5 Ganhar perspetiva - Contribuir	23
Advogar	30
3.1 Advogar Perceber	30
3.2 Advogar Compreender	31
3.3 Advocacia - Utilização	33
3.4 Advocacia - Interact	34
3.5 Advocacia - Contribuir	36



Experiências

1.1 Experienciar - Perceber

No sua vida vida profissional, com que deficiências
você pode encontra habitualmente?

- A) Deficiência visual e auditiva. [Correto] [Correto]
- B) Lesões físicas resultantes de actividades desportivas.
- C) Alergias a determinados alimentos.
- D) Medo das alturas.
- E) Preferência por ambientes silenciosos.

Como é que a deficiência visual afecta as pessoas?

- A) Provoca dores físicas.
- B) Afecta principalmente a mobilidade física.
- C) Causa perda de audição.
- D) Pode resultar em dificuldade em ver claramente ou de todo, afectando as actividades diárias, a leitura e a mobilidade. [Correto].
- E) Não tem qualquer impacto na vida de uma pessoa.

Como é que as condições de saúde mental afectam as pessoas?

- A) Só afectam a saúde física.
- B) Afectam sobretudo as capacidades cognitivas.
- C) Não têm qualquer impacto no bem-estar individual.



D) As condições de saúde mental podem levar a alterações emocionais, cognitivas e comportamentais, afectando o humor, os pensamentos e o funcionamento diário. [Correto]

E) Afectam apenas a aparência física.

Como são as pessoas com deficiência mental no ambiente de trabalho?

A) São sempre improdutivo e pouco fiáveis.

B) Requerem um controlo permanente.

C) Podem destacar-se numa variedade de funções e contribuir positivamente para o ambiente de trabalho, tal como as pessoas sem deficiência. [Correto].

D) Não se adaptam a qualquer ambiente de trabalho.

E) Necessitam de ambientes de trabalho especializados exclusivamente para eles.

Como é que uma lesão cerebral adquirida pode afetar as pessoas no trabalho?

A) O traumatismo crânio-encefálico adquirido não tem qualquer impacto no desempenho profissional de uma pessoa.

B) Afecta apenas a mobilidade física no trabalho.

C) A lesão cerebral adquirida pode resultar em desafios cognitivos, emocionais e físicos que podem afetar as tarefas relacionadas com o trabalho, a memória, a concentração e a comunicação. [Correto]

D) Apenas afecta as interacções sociais de uma pessoa no local de trabalho.



E) Uma lesão cerebral adquirida conduz a uma incapacidade total para trabalhar.

Como é que a dislexia afecta as pessoas?

- A) Pode dificultar a leitura e a ortografia. [Correto] [Correto]
- B) Afecta principalmente a coordenação física.
- C) Aumenta a sensibilidade do paladar e do olfato.
- D) Causa medo de interacções sociais.
- E) Melhorar as competências matemáticas.

Quais NÃO são as causas das dificuldades de aprendizagem?

- A) Factores genéticos.
- B) Falta de inteligência. [Correto]
- C) Influências ambientais.
- D) Lesão cerebral.
- E) Diferenças neurológicas.

Como se comportar com pessoas com deficiência visual?

- A) Anuncie a sua partida de forma abrupta para evitar confusões.
- B) Ofereça o seu braço para o guiar se ele parecer precisar de ajuda.
- C) Permanecer em silêncio e imóvel para evitar distrações.
- D) Utilizar descrições visuais complexas para os ajudar a visualizar o ambiente.



E) Utilizar uma linguagem centrada na pessoa e comunicar com clareza.
[Correto] [Correto]

O que é o autismo e como afecta a pessoa?

- A) O autismo é um tipo de deficiência física.
- B) O autismo só afecta a aparência física de uma pessoa.
- C) O autismo é uma perturbação do neurodesenvolvimento que afecta a comunicação e o comportamento social. [Correto]
- D) O autismo provoca um aumento das capacidades atléticas.
- E) O autismo afecta exclusivamente as capacidades intelectuais.

1.2 Experiência Compreender

O que é o Axe DevTools?

- A) Uma plataforma de desenvolvimento de jogos de vídeo.
- B) Uma plataforma para criar experiências de realidade virtual.
- C) Uma linguagem de programação para desenvolvimento Web.
- D) Uma extensão do browser para testes de acessibilidade. [Correção]
- E) Uma ferramenta de gestão de redes sociais.

O que significa IGT na extensão do navegador Axe DevTools?

- A) Tecnologia de jogo intensa.
- B) Kit de jogos inclusivos.



- C) Interface gráfica interactiva.
- D) Teste gráfico importante.
- E) Tecnologia de orientação por impacto. [Correto] [Correto]

O que é o fluxo de trabalho de desenvolvimento de software ágil?

- A) Uma abordagem estrita e linear ao desenvolvimento de software.
- B) Uma estrutura para a criação de produtos físicos.
- C) Uma metodologia que se centra exclusivamente na documentação.
- D) Uma abordagem flexível e iterativa para o desenvolvimento de software. [Correto]
- E) Um processo que elimina a necessidade de comunicação contínua.

Que separador do Chrome DevTools é mais utilizado para testes de acessibilidade?

- A) Rede.
- B) Fontes.
- C) Elementos.
- D) Consola.
- E) Acessibilidade. [Correto] [Correto] [Correto] [Correto] [Correto] [Correto] [Correto]

O que é o Funkify?

- A) Um tipo de género musical.



- B) Um movimento de dança.
- C) Uma ferramenta Web que simula deficiências para melhorar a acessibilidade do sítio Web e a experiência do utilizador. [Correto].
- D) Uma nova plataforma de rede social.
- E) Um termo relacionado com o design visual.

Como funciona o simulador de dislexia Funkify?

- A) A letra no ecrã fica confusa e faz com que dance. [Correto] [Correto]
- B) Sublinhe as palavras que possam ser difíceis de ler.
- C) Apresenta a pontuação de legibilidade.

Como é que o simulador de cognição Funkify funciona?

- A) Apresenta imagens de linhas de anúncios irritantes juntamente com sons muito irritantes. [Correção]
- B) Oculta alguns elementos de texto.
- C) As cores são apresentadas de forma não natural.

Como funciona um simulador de motor?

- A) O rato move-se sozinho, o que torna muito difícil clicar no sítio certo. [Correto]
- B) O rato não funciona de todo.
- C) O rato move-se muito lentamente.



Como é que os simuladores de visão funcionam?

- A) Apresenta o ecrã como as pessoas com deficiência visual o veriam, com diferentes opções para diferentes deficiências. [Correto].
- B) Apresenta imagens artificiais. Os utilizadores reconhecem-nas e é calculada uma pontuação.
- C) Apresenta um texto muito mais pequeno do que o original.

1.3 Experiência do utilizador

Que directrizes de conteúdo da Web existem?

- A) Receitas de culinária.
- B) Directrizes de Acessibilidade para o Conteúdo da Web (WCAG). [Correto].
- C) Estratégias de investimento financeiro.
- D) Dicas de jardinagem.
- E) Recomendações de viagem.

Qual é o objetivo da "prevenção de erros"?

- A) Melhorar a atração visual do conteúdo.
- B) Tornar o conteúdo mais divertido.
- C) Reduzir a necessidade de feedback do utilizador.
- D) Minimizar os erros e evitar a frustração do utilizador. [Correto] [Correto]
- E) Aumentar a velocidade de carregamento das páginas Web.



O que abrangem os testes atómicos?

- A) Reacções nucleares.
- B) Partículas microscópicas.
- C) Questões de acessibilidade que são distintas e verificáveis. [Correto] [Correto] [Correto]
- D) Física quântica.
- E) Fenómenos astronómicos.

O que é que os testes holísticos abrangem?

- A) Componentes específicos e isolados.
- B) Linhas de código individuais.
- C) Aspectos integrais e completos de um sistema. [Correto] [Correto]
- D) Conceitos teóricos.
- E) Equações matemáticas.

Que níveis de conformidade existem?

- A) Básico, intermédio e avançado.
- B) Baixo, Médio e Alto.
- C) Simples, complexo e elaborado.
- D) A, B e C.
- E) A, AA e AAA. [Correto] [Correto]



No contexto da acessibilidade, que língua devo utilizar?

- A) Qualquer língua, desde que seja concisa.
- B) Linguagem técnica complexa para demonstrar conhecimentos especializados.
- C) Linguagem clara e simples que seja fácil de compreender por um vasto público, incluindo pessoas com diferentes níveis de familiaridade com o assunto. [Correto] [Correto] [Correto]
- D) Uma linguagem que só os profissionais do sector conseguem entender.
- E) Uma combinação de várias línguas para atingir um público mais vasto.

Os vídeos necessitam de transcrição?

- A) Não, os vídeos devem permanecer sem qualquer conteúdo de texto.
- B) Sim, a transcrição é essencial para tornar os vídeos acessíveis a pessoas surdas e com dificuldades auditivas, bem como para a otimização dos motores de busca (SEO) e a indexação de conteúdos. [Correto]
- C) A transcrição é opcional e não afecta a acessibilidade do vídeo.
- D) A transcrição só é necessária para vídeos em sectores específicos.
- E) A transcrição só é necessária para vídeos em direto, não para vídeos pré-gravados.

Como é que as etiquetas semânticas HTML5 podem melhorar a acessibilidade?

- A) As etiquetas semânticas não têm impacto na acessibilidade.



- B) Tornam o sítio Web mais apelativo do ponto de vista visual.
- C) As etiquetas semânticas proporcionam um aspeto consistente em diferentes navegadores.
- D) Ao utilizar etiquetas semânticas, as tecnologias de assistência podem compreender melhor a estrutura e o significado do conteúdo, tornando-o mais acessível às pessoas com deficiência. [Correto].
- E) As etiquetas semânticas apenas afectam a velocidade de carregamento do sítio Web.

Para a acessibilidade, preciso de escrever aplicações que apenas necessitem de um teclado?

- A) Não, a acessibilidade não é importante para o desenvolvimento de aplicações.
- B) Sim, as aplicações devem ser concebidas para funcionarem apenas com teclados para garantir a acessibilidade das pessoas que não podem utilizar um rato ou um ecrã tátil. [Correto].
- C) As aplicações só com teclado só são relevantes para aplicações de jogos.
- D) A acessibilidade só é relevante para os sítios Web, não para as aplicações.
- E) As aplicações devem dar prioridade às interacções com o ecrã tátil e ignorar o suporte do teclado.

1.4 Experiência de interação

Qual é a diferença entre testes unitários e testes de integração?



- A) Os testes unitários centram-se nas interfaces de utilizador, enquanto os testes de integração se centram nos componentes do código.
- B) Os testes unitários abrangem unidades pequenas e isoladas de código, enquanto os testes de integração examinam as interacções entre diferentes unidades. [Correto]
- C) Os testes unitários só são aplicáveis ao desenvolvimento do front-end, enquanto os testes de integração são relevantes para o desenvolvimento do back-end.
- D) Os testes unitários requerem dependências externas, enquanto os testes de integração não.
- E) Os testes unitários são efectuados manualmente, enquanto os testes de integração são automatizados.

Qual é a diferença entre testes manuais e automatizados?

- A) Os testes manuais são mais propensos a erros do que os testes automatizados.
- B) Os testes manuais abrangem apenas os aspectos visuais, enquanto os testes automatizados abrangem a funcionalidade.
- C) Os testes manuais são realizados por humanos, enquanto os testes automatizados são executados por scripts ou ferramentas. [Correto]
- D) Os testes automatizados consomem mais tempo do que os testes manuais.



E) Os testes manuais só são adequados para pequenos projectos, enquanto os testes automatizados são adequados para grandes projectos.

Por que razão envolveria os utilizadores com deficiência na avaliação da acessibilidade da Web?

- A) Para aumentar o tráfego global do sítio Web.
- B) Fornecer ensaios gratuitos de produtos.
- C) Melhorar a estética do design do sítio Web.
- D) Para garantir que o sítio Web é utilizável e acessível ao seu público-alvo. [Correto] [Correto]
- E) Para mostrar inclusão sem efetuar melhorias funcionais.

O que são as "Directrizes de Acessibilidade para o Conteúdo da Web"?

- A) Directrizes para a criação de sítios Web visualmente apelativos.
- B) Um conjunto de regras para a conceção de conteúdos de jogos de vídeo.
- C) Normas para otimizar os sítios Web para os motores de busca.
- D) Directrizes para garantir que o conteúdo da Web é acessível a pessoas com deficiência. [Correto]
- E) Instruções para a criação de chatbots interactivos.

O que é a metodologia de avaliação da conformidade da acessibilidade do sítio Web?

- A) Uma ferramenta para desenhar logótipos e banners.



- B) Um quadro para a criação de campanhas nas redes sociais.
- C) Um processo para testar a velocidade e o desempenho de um sítio Web.
- D) Uma metodologia para avaliar a conformidade dos sítios Web com as normas de acessibilidade. [Correto]
- E) A método para conduzir investigação de estudo de mercado sobre preferências dos utilizadores.

1.5 Contribuição da experiência

Qual é a estrutura semântica do HTML?

- A) A disposição das imagens numa página Web.
- B) A utilização de linguagens de codificação complexas no desenvolvimento da Web.
- C) Uma forma de tornar o conteúdo da Web visualmente apelativo.
- D) A utilização de elementos HTML significativos para definir a estrutura e o conteúdo de uma página Web. [Correto]
- E) Uma técnica para incorporar conteúdos multimédia em sítios Web.

Descrever onde é implementada a acessibilidade que NÃO e s t á relacionada com deficiências.

- A) Para melhorar a velocidade de carregamento do sítio Web.
- B) Melhorar a utilização de gráficos avançados.
- C) Dirigir-se exclusivamente a um grupo demográfico específico.
- D) Para cumprir os requisitos e normas legais. [Correto].



E) Aumentar a utilização de animações complexas.

O que define a acessibilidade do teclado?

- A) A utilização exclusiva de teclados físicos.
- B) A capacidade de controlar dispositivos através de comandos de voz.
- C) A utilização de teclados especializados para jogos.
- D) A capacidade de navegar e interagir com conteúdos utilizando um teclado. [Correto].
- E) A utilização de ecrãs tácteis para introdução de dados.

Porque é que é vantajoso seguir a estrutura semântica comum em HTML?

- A) Torna o sítio Web mais apelativo do ponto de vista visual.
- B) Reduz a necessidade de estilo CSS.
- C) Só beneficia os utilizadores com deficiência.
- D) Melhorar a otimização dos motores de busca (SEO).
- E) Melhora a acessibilidade e a compreensibilidade dos conteúdos para todos os utilizadores, incluindo os que utilizam tecnologias de apoio. [Correto].

Que problemas pode causar um fraco contraste de cores e a que grupo de pessoas?

- A) Sem impacto na usabilidade.
- B) Pode levar a tempos de carregamento lentos das páginas Web.
- C) Um fraco contraste de cores pode dificultar a leitura de conteúdos por pessoas com deficiências visuais. [Correto] [Correto]



- D) Só afecta as pessoas que dominam várias línguas.
- E) Melhorar a atração visual do conteúdo.



Co-funded by
the European Union

O PROJECTO DA ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE FOI FINANCIADO COM O APOIO DA UNIÃO EUROPEIA. ESTA APRESENTAÇÃO REFLECTE APENAS OS PONTOS DE VISTA DO AUTOR, E A COMISSÃO NÃO FAZ QUALQUER DECLARAÇÃO SOBRE A EXACTIDÃO OU INTEGRIDADE DA INFORMAÇÃO NELA CONTIDA. RESPONSÁVEL POR QUALQUER UTILIZAÇÃO QUE POSSA SER FEITA DAS INFORMAÇÕES NELE CONTIDAS.

Ganhar perspetiva

2.1 Ganhar perspetiva - Perceber

Qual é a diferença entre o modelo médico e o modelo social das deficiências?

- A) Ambos os modelos se centram nos aspectos físicos das deficiências.
- B) O modelo médico sublinha a importância da inclusão social, ao passo que o modelo social dá ênfase ao tratamento médico individual.
- C) O modelo médico vê as deficiências como condições exclusivamente médicas, enquanto o modelo social as vê como o resultado de barreiras sociais. [Correto].
- D) O modelo social aplica-se apenas às deficiências visíveis, enquanto o modelo médico se aplica às deficiências invisíveis.
- E) O modelo médico defende a eliminação da legislação relacionada com a deficiência, ao passo que o modelo social apoia uma regulamentação rigorosa.

Que modelo foi proposto por Watermeyer e quais são os princípios fundamentais deste modelo?

- A) O modelo holístico de acessibilidade, centrado nas necessidades individuais.
- B) O Modelo de Inclusão Tecnológica, com ênfase nas tecnologias de apoio.
- C) O Modelo de Adaptação Ambiental, centrado no ambiente físico.
- D) O Modelo de Exclusão Social, que destaca as barreiras sociais. [Correto]



E) O Modelo de Design Universal, que realça os princípios do design inclusivo.

O que é a Perturbação do Espectro Autista?

- A) Um tipo de perturbação neurológica que afecta apenas as capacidades motoras.
- B) Uma perturbação da saúde mental que afecta exclusivamente os adultos.
- C) Uma dificuldade de aprendizagem relacionada com dificuldades de leitura.
- D) Uma perturbação complexa do neurodesenvolvimento que afecta a interação social, a comunicação e o comportamento. [Correto]
- E) Uma deficiência física relacionada com a coordenação muscular.

Como é que a Perturbação do Processamento Auditivo influencia a aprendizagem?

- A) A Perturbação do Processamento Auditivo não tem qualquer impacto nas capacidades de aprendizagem.
- B) A Perturbação do Processamento Auditivo afecta exclusivamente a coordenação física.
- C) A perturbação do processamento auditivo melhora as capacidades cognitivas.
- D) A Perturbação do Processamento Auditivo pode levar a dificuldades no processamento e compreensão da informação auditiva, o que pode afetar a aprendizagem. [Correto]
- E) A perturbação do processamento auditivo melhora as capacidades de compreensão da leitura.



2.2 Ganhar perspetiva - Compreender

Porque é que é importante ter competências de comunicação?

- A) As competências de comunicação só são relevantes em ambientes profissionais.
- B) As competências de comunicação são necessárias para as actividades artísticas.
- C) As capacidades de comunicação melhoram a força física.
- D) As competências de comunicação facilitam uma interação, compreensão e colaboração eficazes com os outros. [Correto]
- E) As competências de comunicação só são benéficas para as pessoas extrovertidas.

O que é a inteligência emocional?

- A) Uma medida de inteligência académica.
- B) Capacidade de efetuar cálculos matemáticos complexos.
- C) Capacidade de tocar instrumentos musicais com competência.
- D) A capacidade de compreender, gerir e regular as suas próprias emoções e as emoções dos outros. [Correto]
- E) Capacidade de falar fluentemente várias línguas.

Qual é um exemplo de comunicação não verbal?

- A) Escrever uma mensagem de correio eletrónico formal.
- B) Falar ao telefone.



- C) Utilizar a linguagem gestual.
- D) Sorrir para expressar felicidade. [Correto]
- E) Enviar uma mensagem de texto.

Quando é que é melhor telefonar em vez de enviar um e-mail?

- A) Quando se pretende evitar a comunicação direta.
- B) Quando se pretende manter um registo da conversa.
- C) Quando é necessário transmitir uma mensagem longa e pormenorizada.
- D) Quando é necessária uma resposta imediata ou uma interação em tempo real. [Correto] [Correto]
- E) Quando se pretende manter o anonimato.

Como é que uma cultura organizacional positiva afecta os trabalhadores?

- A) A cultura positiva não tem impacto no moral dos trabalhadores.
- B) Uma cultura positiva conduz a um maior volume de trabalho.
- C) Uma cultura positiva melhora o empenho dos empregados e a satisfação no trabalho. [Correto]
- D) A cultura positiva só beneficia os gestores.
- E) A cultura positiva promove uma competição pouco saudável entre os trabalhadores.

2.3 Obtenção de perspectivas - Utilização

Como ajudar as pessoas com deficiência auditiva num escritório?



- A) Ponha música alta para criar uma atmosfera vibrante.
- B) Evitar todas as formas de comunicação para evitar mal-entendidos.
- C) Fornecer materiais escritos e recursos visuais para informações importantes.
- D) Atribuir tarefas que exijam uma comunicação verbal alargada.
- E) Utilizar tecnologias de apoio, tais como telefones com legendas e alertas visuais. [Correto] [Correto]

Quais são os exemplos de tecnologias de apoio para pessoas com deficiência auditiva?

- A) Auscultadores de realidade virtual.
- B) Smartwatches com funcionalidades de monitorização da condição física.
- C) Software de reconhecimento de voz.
- D) Aparelhos auditivos e implantes cocleares. [Correto] [Correto]
- E) Dispositivos de navegação GPS.

Qual é um exemplo de uma deficiência não visível?

- A) Perna partida.
- B) Deficiência visual.
- C) Surdez.
- D) Diabetes.
- E) Perturbação de ansiedade. [Correto] [Correto]

O que fazer se não tiver a certeza de como lidar com uma pessoa com deficiência?

- A) Ignore-os para evitar que se sintam desconfortáveis.
- B) Fazer suposições sobre as suas necessidades e preferências.
- C) Evitar qualquer forma de comunicação.
- D) Trate-os com respeito, pergunte-lhes se precisam de ajuda e siga as suas indicações. [Correto].
- E) Só interaja com eles se eles o abordarem primeiro.

2.4 Ganhar perspetiva - Interagir

O que é a ambivalência?

- A) Um estado de extrema confiança.
- B) Um sentimento de total indiferença.
- C) Ter emoções positivas fortes.
- D) Experimentar sentimentos contraditórios de gostar e não gostar de algo. [Correto].
- E) Um tipo de perturbação mental.

Porque é que é importante refletir o que se ouve?

- A) Para prolongar a conversa.
- B) Para mostrar a sua capacidade de escuta.
- C) Para confundir o orador.



D) Para garantir a compreensão e a clareza, confirmando e validando o que o orador disse. [Correto].

E) Para dominar a conversa.

Que tipo de perguntas levam naturalmente a outra pessoa a partilhar mais?

A) Perguntas fechadas com respostas de uma só palavra.

B) Perguntas que se centram nas suas experiências pessoais.

C) Perguntas que exigem uma resposta simples de sim ou não.

D) Perguntas abertas que incentivam a elaboração e a narração de histórias. [Correto]

E) Perguntas que desafiam as opiniões da outra pessoa.

Quais são os erros mais comuns que as pessoas cometem quando fazem um elogio?

A) Elogie apenas os amigos mais próximos e os familiares.

B) Fazer elogios demasiado gerais, sem pormenores.

C) Elogiar a aparência de alguém num ambiente profissional.

D) Comparar o destinatário com outras pessoas.

E) Todas as anteriores. [Correto]

Partilhar as imperfeições durante uma conversa não é uma coisa má?

A) Partilhar imperfeições leva sempre a mal-entendidos.

B) Partilhar imperfeições só é aceitável entre amigos íntimos.

- C) Partilhar imperfeições pode promover um sentimento de ligação e autenticidade. [Correto]
- D) A partilha de imperfeições só é adequada em contextos formais.
- E) Partilhar as imperfeições é um sinal de fraqueza.

2.5 Ganhar perspetiva - Contribuir

O que é o teste de acessibilidade?

- A) Um método para testar a velocidade de um sítio Web.
- B) Um processo para testar a compatibilidade do software com diferentes dispositivos.
- C) Uma técnica para garantir a capacidade de resposta de um sítio Web em diferentes tamanhos de ecrã.
- D) Um processo para avaliar a usabilidade de um produto ou conteúdo para pessoas com deficiência. [Correto].
- E) Um método para testar a atração visual de um sítio Web.

O que é um documento de estratégia de teste?

- A) Um documento que descreve os prazos de desenvolvimento de software.
- B) Um documento que descreve em pormenor as estratégias de marketing de um produto.
- C) Um documento que explica a arquitetura técnica de um sistema.
- D) Um documento que descreve a abordagem geral e os objectivos de teste para um projeto. [Correto]
- E) Um documento que resume a opinião dos clientes sobre um produto.

Qual é a diferença entre testes manuais e testes de crowdsourcing?

- A) O teste manual é um tipo de teste que envolve robôs, enquanto o teste de crowdsourcing utiliza testadores humanos.
- B) Os testes manuais envolvem a utilização de ferramentas automatizadas, enquanto os testes de crowdsourcing se baseiam em técnicas manuais.
- C) Os testes manuais são realizados por uma equipa de garantia de qualidade designada, enquanto os testes de crowdsourcing envolvem a externalização dos testes para um grande grupo de testadores. [Correto]
- D) Os testes manuais limitam-se a testar componentes de software individuais, enquanto os testes de crowdsourcing se centram em testes de ponta a ponta.
- E) Os testes manuais são mais económicos do que os testes colectivos.

O que são as WCAG?

- A) Um tipo de linguagem de codificação.
- B) Uma estrutura para a conceção de experiências de realidade virtual.
- C) Um conjunto de orientações para otimizar os sítios Web para os motores de busca.
- D) Web Content Accessibility Guidelines, um conjunto de directrizes para tornar o conteúdo da Web mais acessível a pessoas com deficiência. [Correto]
- E) Uma ferramenta para a conceção de interfaces gráficas de utilizador.



O que significam o âmbito e os objectivos?

- A) O âmbito refere-se ao calendário de um projeto, enquanto os objectivos se referem ao orçamento.
- B) O âmbito é a área onde o teste é realizado, enquanto os alvos são os erros encontrados durante o teste.
- C) O âmbito define os limites e a extensão do teste, enquanto os objectivos descrevem as metas e os objectivos do teste. [Correto]
- D) O âmbito é o ambiente de teste, enquanto os objectivos são as técnicas de teste.
- E) O âmbito é a documentação, enquanto os objectivos são os casos de teste.

O que significa "Abordagem de teste"?

- A) O local físico onde o teste é efectuado.
- B) As ferramentas específicas utilizadas para o teste.
- C) O calendário de execução dos casos de teste.
- D) A estratégia e metodologia gerais para a realização de actividades de teste, incluindo tipos de teste, níveis de teste e técnicas a utilizar. [Correto]
- E) A lista de defeitos encontrados durante o teste.

O que significa "resultados dos testes"?

- A) Os materiais físicos necessários para o teste.



- B) A documentação utilizada para planear as actividades de teste.
- C) As ferramentas utilizadas para gerar relatórios de teste.
- D) Os documentos, relatórios e artefactos a produzir em resultado dos testes (planos de teste, casos de teste, relatórios de erros, etc.). [Correto].
- E) A lista de defeitos encontrados durante o teste.

O que significa "Programa de testes"?

- A) O tempo necessário para completar um único caso de teste.
- B) As datas e horas em que o equipamento de ensaio está disponível.
- C) A data prevista para a conclusão do projeto.
- D) A programação das actividades de teste, incluindo marcos, datas de início e fim e quaisquer prazos críticos. [Correto]
- E) A sequência de casos de teste a serem executados.

O que significa "afetação de recursos"?

- A) A afetação de recursos para fins de marketing.
- B) A distribuição dos membros da equipa pelos diferentes departamentos.
- C) A afetação de recursos financeiros para a aquisição de ferramentas de teste.
- D) A especificação das funções e responsabilidades dos membros da equipa envolvidos nos testes, juntamente com as competências e a experiência necessárias. [Correto].



E) A atribuição de tempo a cada testador para efetuar os testes.

O que significa "Riscos e contingências"?

- A) A lista de possíveis defeitos e o seu impacto no projeto.
- B) A lista de casos de teste concluídos.
- C) A lista de características a serem testadas.
- D) A identificação de potenciais riscos que podem afetar os testes, juntamente com estratégias para gerir ou mitigar esses riscos. [Correto].
- E) A lista de ferramentas aprovadas para testes.

O que significa "Critérios de entrada e de saída"?

- A) Os pontos do processo de ensaio onde se encontram os portões de entrada e de saída.
- B) Os passos a seguir antes e depois de um teste.
- C) Os critérios específicos para determinar quando o teste pode começar (critérios de entrada) e quando o teste é considerado concluído (critérios de saída). [Correto]
- D) Critérios de entrada e saída dos diferentes níveis de testes.
- E) Critérios para decidir se as actividades de ensaio devem ser prosseguidas ou interrompidas.

O que significa "Métricas e relatórios de teste"?

- A) A lista de ferramentas de teste utilizadas para gerar relatórios.



- B) Os critérios de avaliação do desempenho de cada testador.
- C) Os dados recolhidos durante os testes e as medidas utilizadas para acompanhar o progresso, a cobertura dos testes e os defeitos, bem como a forma como esta informação será comunicada. [Correto]
- D) A lista de métricas utilizadas para medir o desempenho do software em teste.
- E) A lista de relatórios gerados após cada sessão de teste.

O que significa "Gestão da Mudança"?

- A) O processo de gestão da mudança nos equipamentos de ensaio.
- B) O processo de acompanhamento das alterações nos casos de teste.
- C) O processo de gestão das alterações à estratégia de teste, incluindo a forma como as alterações aos requisitos ou ao código serão tratadas e comunicadas durante o teste. [Correto]
- D) O processo de acompanhamento de alterações em ambientes de teste.
- E) O processo de gestão das alterações ao calendário do projeto.

O que significa "revisão e aprovação"?

- A) O processo de revisão e aprovação de casos de teste.
- B) O processo de revisão e aprovação do software que está a ser testado.
- C) O processo de revisão e aprovação de documentos de estratégia de teste. [Correto]
- D) O processo de revisão e aprovação de defeitos encontrados durante os testes.



E) O processo de revisão e aprovação do ambiente de teste.



Advogar

3.1 Advogar Perceber

Qual é a percentagem de pessoas com deficiência na UE?

- A) 5%
- B) 10%
- C) 15%
- D) 20%
- E) Cerca de 15% [Correto].

Quais são os princípios que as instituições de ensino superior devem respeitar relativamente às pessoas com deficiência?

- A) Proporcionar programas destinados exclusivamente a pessoas com deficiência.
- B) Garantir a acessibilidade física apenas aos estudantes com deficiência.
- C) Prestar apoio académico limitado.
- D) Proporcionar igualdade de acesso à educação, serviços e instalações aos estudantes com deficiência. [Correto].
- E) Isentar os alunos com deficiência das avaliações.

A que se refere a frase "Nada sobre nós sem nós" em relação às deficiências?



- A) Um slogan que promove a exclusão ativa das pessoas com deficiência.
- B) Uma frase que defende o envolvimento exclusivo de profissionais médicos nas decisões relacionadas com a deficiência.
- C) Um princípio que sublinha a importância de incluir as pessoas com deficiência nas decisões que afectam as suas vidas. [Correto].
- D) Um termo que descreve a ausência de qualquer informação sobre deficiências.
- E) Um slogan utilizado por organizações para desencorajar a colaboração com pessoas com deficiência.

Como podemos combater as representações nocivas das pessoas com deficiência nos meios de comunicação social?

- A) Ignorar essas representações para não lhes dar atenção.
- B) Promoção y partilha tais representações para aumentar a consciencialização.
- C) Incentivar os meios de comunicação social a continuarem a retratar as pessoas com deficiência como dependentes e dignas de pena.
- D) Defender representações exactas e diversificadas das pessoas com deficiência nos meios de comunicação social. [Correto].
- E) Evitar qualquer meio de comunicação que inclua personagens com deficiência.

3.2 Promover a compreensão

Quem é uma parte interessada?

- A) Uma pessoa que não tem qualquer interesse num projeto ou organização.



- B) Uma pessoa que investe dinheiro numa empresa.
- C) Um indivíduo ou grupo com interesse no sucesso ou resultado de um projeto ou organização. [Correto]
- D) Uma pessoa que não participa nos processos de tomada de decisão.
- E) Uma pessoa com um interesse puramente financeiro numa empresa.

Quais são as partes interessadas comuns nas organizações?

- A) Apenas funcionários e investidores.
- B) Apenas clientes e concorrentes.
- C) Apenas os quadros superiores e os accionistas.
- D) Uma vasta gama de indivíduos ou grupos, incluindo empregados, clientes, investidores, fornecedores, governo e comunidades. [Correto]
- E) Apenas executivos e membros do conselho de administração.

Porque é que criamos pessoas para fins de teste?

- A) Para criar personagens fictícias para campanhas de marketing.
- B) Para se fazer passar por utilizadores reais durante os testes.
- C) Representar tipos de utilizadores específicos e as suas características, comportamentos e necessidades, a fim de conceber e testar produtos de forma eficaz. [Correto]
- D) Substituir os utilizadores reais em todas as actividades de teste.
- E) Para gerar scripts de teste automatizados.



O que significa uma pessoa modular?

- A) Uma personagem fictícia utilizada para fins narrativos.
- B) Uma pessoa que não está bem definida e não tem características claras.
- C) Uma pessoa que pode ser facilmente adaptada ou combinada com outras pessoas para representar diferentes perfis de utilizadores. [Correto].
- D) Uma pessoa que representa exclusivamente um único tipo de utilizador.
- E) Uma pessoa que só é relevante para efeitos de marketing.

3.3 Defender - Utilizar

O que é uma abordagem fria?

- A) Uma forma de marketing que utiliza apenas canais digitais.
- B) Uma abordagem aos clientes existentes para vender produtos adicionais.
- C) Comunicação informal com amigos e familiares.
- D) Uma comunicação não solicitada com alguém que não tem qualquer relação prévia consigo ou com a sua empresa. [Correto]
- E) Um tipo de interação nas redes sociais com estranhos.

Porque é que não se recomenda a utilização de um formato básico de copiar/colar para as mensagens?

- A) As mensagens básicas de copiar/colar são mais pessoais e eficazes.
- B) As mensagens copiar/colar poupam tempo e esforço.
- C) As mensagens copiar/colar garantem uma resposta positiva dos destinatários.



D) As mensagens de copiar/colar carecem de personalização e autenticidade, tornando os destinatários menos susceptíveis de se envolverem. [Correto]

E) As mensagens copiar/colar só funcionam para comunicações profissionais.

Porque é que não é recomendável falar de si próprio quando se oferece serviços a um cliente ou contratante?

A) Falar de si próprio cria confiança e credibilidade.

B) Falar de realizações pessoais é sempre impressionante.

C) Ajude a construir uma relação mostrando os seus interesses pessoais.

D) Os clientes e os contratantes estão mais interessados na forma como pode satisfazer as suas necessidades do que nas suas realizações pessoais. [Correto]

E) A partilha de informações pessoais é considerada pouco profissional na comunicação empresarial.

Porque é que as mensagens directas nas plataformas das redes sociais são consideradas de grande benefício e de baixo risco?

A) O envio de mensagens directas não tem qualquer impacto no lucro da empresa.

B) O envio de mensagens directas exige um investimento significativo com riscos elevados.

C) As mensagens directas permitem uma comunicação instantânea, mas comportam riscos financeiros elevados.



D) As mensagens directas permitem uma comunicação personalizada, uma resposta imediata e um potencial de conversão, com riscos financeiros e operacionais relativamente baixos. [Correto] [Correto]

E) As mensagens directas só são adequadas para interacções pessoais e não para transacções comerciais.

3.4 Advogar - Interagir

O "resumo de 30 segundos do elevador" é:

A) Uma técnica para escrever ensaios longos.

B) Uma descrição curta e concisa de um produto, ideia ou conceito que pode ser entregue no tempo de uma curta viagem de elevador. [Correto].

C) Uma estratégia para a conceção de gráficos complexos.

D) Um tipo de música de elevação.

E) Um termo utilizado para descrever uma apresentação comercial extensa.

Os três princípios fundamentais da regra "10-20-30" são:

A) 10 diapositivos, 20 minutos, tamanho de letra 30 pontos.

B) 20 diapositivos, 10 minutos, tamanho de letra de 30 pontos.

C) 10 diapositivos, 30 minutos, tamanho de letra de 20 pontos.

D) 30 diapositivos, 10 minutos, tamanho de letra de 20 pontos.

E) 10 diapositivos, 20 minutos, tamanho de letra de 30 pontos e uma mensagem clara. [Correto.]

"Começar forte" significa:



- A) Iniciar uma apresentação com uma longa introdução.
- B) Comece uma apresentação com uma piada.
- C) Abrir uma apresentação com uma anedota pessoal.
- D) Iniciar uma apresentação com uma introdução poderosa e apelativa. [Correto]
- E) Iniciar uma apresentação com pormenores técnicos.

Qual é a vantagem de incluir o seu endereço eletrónico no final da apresentação?

- A) Não é recomendável incluir o seu endereço eletrónico em apresentações profissionais.
- B) Ajuda a estabelecer os seus conhecimentos sobre o assunto.
- C) Permitir que o público faça perguntas, dê feedback e continue a conversa após a apresentação. [Correto] [Correto]
- D) A inclusão do seu endereço de correio eletrónico só é relevante para envios pessoais.
- E) É uma forma de promover os seus perfis nas redes sociais.

Quais são os gestos negativos da linguagem corporal durante uma apresentação?

- A) Manter o contacto visual com o público.
- B) Utilizar gestos com as mãos para realçar pontos.
- C) Acenar com a cabeça em concordância com as reacções do público.
- D) Cruzar os braços, evitar o contacto visual e franzir o sobrolho. [Correto]



E) Sorrir e manter uma postura aberta.

3.5 Defender - Contribuir

O que significa "Conhecer bem o seu mentor"?

- A) Partilhar informações pessoais sobre si próprio com o seu mentor.
- B) Estabelecer uma relação formal e distante com o seu mentor.
- C) Evite conversas pessoais com o seu mentor.
- D) Dedique algum tempo a compreender os antecedentes, objectivos, pontos fortes, pontos fracos e aspirações do seu mentorando. [Correto].
- E) Fornecer ao seu estagiário apenas conselhos técnicos.

Como é que se pode compreender o que o aluno quer aprender?

- A) Assumir que todos os alunos têm os mesmos objectivos de aprendizagem.
- B) Pergunte diretamente ao seu formando sobre os seus interesses e objectivos de aprendizagem. [Correto] [Correto]
- C) Forneça ao seu formando um conjunto pré-determinado de tópicos de aprendizagem.
- D) Partilhe os seus próprios interesses de aprendizagem com o seu aprendiz.
- E) Concentre-se apenas no ensino do que considera importante.

Um mentor deve ajudar com pequenas coisas ou concentrar-se em conselhos gerais?



- A) Um mentor só deve dar conselhos gerais e evitar ajudar em questões menores.
- B) Um mentor só deve ajudar com problemas pequenos e quotidianos.
- C) Um mentor deve concentrar-se na prestação de aconselhamento geral, orientação gerais, orientação e ideias. [Correto]
- D) Um mentor só deve oferecer ajuda para problemas técnicos específicos.
- E) O tutor deve dar prioridade à ajuda em problemas menores e evitar dar conselhos de carácter geral.

Como é que um mentor pode certificar-se de que se conhece a si próprio?

- A) Evitar a autorreflexão e concentrar-se apenas nas necessidades do aprendente.
- B) Fazer-se passar por alguém que não é.
- C) Envolver-se regularmente na autoavaliação, na autorreflexão e na procura de feedback dos outros. [Correto].
- D) Concentrar-se apenas nas suas realizações profissionais.
- E) Imitar os comportamentos de mentores de sucesso.

Quem deve liderar a relação entre o mentor e o mentorando?

- A) O mentor deve sempre assumir a liderança e tomar todas as decisões.
- B) O estagiário deve sempre tomar a iniciativa e determinar a direção a seguir.
- C) Deve ser uma relação de colaboração em que tanto o mentor como o mentorando contribuem e lideram em alturas diferentes. [Correto].



D) O mentor deve apenas ditar as metas e os objectivos.

E) O mentorando deve determinar de forma única a dinâmica da tutoria.



Co-funded by
the European Union

O PROJECTO DA ACADEMIA DE TESTES DE SOFTWARE FOI FINANCIADO COM O APOIO DA UNIÃO EUROPEIA. ESTA APRESENTAÇÃO REFLECTE APENAS OS PONTOS DE VISTA DO AUTOR, E A COMISSÃO NÃO FAZ QUALQUER DECLARAÇÃO SOBRE A EXACTIDÃO OU INTEGRIDADE DA INFORMAÇÃO NELA CONTIDA. RESPONSÁVEL POR QUALQUER UTILIZAÇÃO QUE POSSA SER FEITA DAS INFORMAÇÕES NELE CONTIDAS.