

Desafio semanal 1: Os fundamentos do design de experiência do usuário.

Aluno: *Leonardo Cunha da Silva*

Nota recebida 100%

1. O que é a experiência do usuário?

1 / 1 ponto

☐

A experiência do usuário é como o desenvolvedor se sente em relação a um usuário.

☒

A experiência do usuário é como o usuário se sente quando usa ou interage com um produto.

☐

A experiência do usuário é a atitude que o designer de UX tem em relação a um produto.

Correto

A experiência do usuário é como uma pessoa, o usuário, se sente quando usa ou interage com um produto.

2. Que tipo de designer de UX se especializa em um tipo de design de UX e tem amplo conhecimento em outras áreas?

1 / 1 ponto

☐

Especialista

☒

T-shaped

☐

Y-shaped

☐

Generalista

Correto

A linha vertical do T representa a área do design de UX em que você se especializou, enquanto a linha horizontal do T representa suas habilidades complementares.

3. O que um designer visual faz?

1 / 1 ponto

☐

Concentra-se em traduzir a intenção do design em uma experiência funcional.

☐

Concentra-se na sensação do usuário ao navegar por um produto.



Concentra-se na experiência de um produto e em como ele funciona.



Concentra-se na aparência de um produto ou tecnologia.

Correto

Designers visuais se concentram na aparência de um produto ou tecnologia. Eles podem ser responsáveis pelo design de logotipos, ilustrações ou ícones. Também podem decidir a cor e o tamanho da fonte ou trabalhar no layout do produto.

4. Quais são algumas das qualidades de um produto que proporcionam uma boa experiência do usuário? Selecione todas as opções aplicáveis.

1 / 1 ponto



O produto é complexo.



O produto é equitativo.

Correto

Produtos equitativos são importantes porque os designs são úteis e podem ser vendidos para pessoas com diversas habilidades e experiências.



O produto é útil.

Correto

Produtos úteis são importantes porque resolvem os problemas do usuário.



O produto é usável.

Correto

Produtos usáveis são mais fáceis de usar para todos.



O produto é agradável.

Correto

Produtos agradáveis geram conexões positivas entre o usuário e o produto.

5. A depuração faz parte das tarefas diárias de um designer de UX iniciante.

1 / 1 ponto



Verdadeiro



Falso

Correto

A depuração faz parte das tarefas diárias de um desenvolvedor. Ela serve para implementar um design e corrigir os problemas que surgem durante o processo de desenvolvimento. Designers de UX têm a tarefa de projetar os recursos que serão implementados pelos desenvolvedores.

6. Que tipo de designer tem uma ampla gama de conhecimentos e responsabilidades?

1 / 1 ponto

☐

Especialista

☐

T-shaped

☒

Generalista

☐

Y-shaped

Correto

A maioria dos designers de UX começa a carreira como generalista e tem uma ampla gama de responsabilidades.

7. Escolha o ambiente que melhor se adequa a um generalista. Selecione todas as opções aplicáveis.

1 / 1 ponto

☒

Startups

Correto

As startups combinam melhor com um generalista de UX, que é capaz de fazer um pouco de tudo. Embora não sejam especialistas em nenhuma habilidade específica, generalistas podem cumprir muitas funções, o que é crucial em uma pequena empresa.

☒

Pequenas empresas

Correto

Como uma startup, pequenas empresas tendem a ter departamentos menores e um orçamento minúsculo para designers de UX. A capacidade de um generalista de assumir várias tarefas e funções seria útil aqui.

☒

Agências de design

Correto

Designers de UX que trabalham em agências de design costumam se mover entre as equipes e trabalhar em diferentes etapas do desenvolvimento de um produto. A capacidade do generalista de assumir diferentes tarefas e funções é ideal para prosperar em agências de design.



Grandes corporações

8. Alex está começando uma carreira em UX e quer se especializar em uma função em que possa se concentrar em um projeto do início ao fim. Qual trabalho é ideal para Alex?
1 / 1 ponto



Trabalhar em uma grande empresa de tecnologia



Trabalhar em uma agência de propagandas



Trabalhar para clientes como freelancer



Trabalhar em um estúdio de design

Correto

Especialistas geralmente trabalham em grandes empresas, onde é possível que haja uma equipe ampla de designers de UX,. Dessa forma, os designers não precisam cumprir várias funções. Uma desvantagem é que há menos oportunidades para desenvolver habilidades fora da sua função específica, então, o desejo de querer se especializar é fundamental.

9. Por que gerentes de programa são necessário para o trabalho de design de UX?
1 / 1 ponto



Gerentes de programa traduzem a intenção do design em uma experiência funcional.



Gerentes de programa garantem que a linguagem de um produto seja clara.



Gerentes de programa garantem que o processo de criação de um produto ocorra sem problemas do início ao fim, graças à comunicação clara e pontual.



Gerentes de programa atuam como uma ponte entre designers de interação e engenheiros.

Correto

Gerentes de programa garantem uma comunicação clara e pontual para que o processo de desenvolvimento de um produto útil ocorra perfeitamente do início ao fim.

10. Qual das opções abaixo é uma característica comum de mentorias?

1 / 1 ponto

☐

Mentorias são sempre pagas.

☐

Mentorias permitem trabalhar por conta própria e vender seus serviços para encontrar clientes.

☐

Mentorias geralmente duram muito tempo, cerca de um ou dois anos.

☒

Mentorias costumam ser de curta duração, cerca de alguns meses, com responsabilidade limitada.

Correto

Como as mentorias costumam ser de curta duração e com responsabilidade limitada, a pessoa geralmente trabalha com um supervisor para aprender mais sobre o trabalho ou o setor. É uma ótima maneira de conseguir experiência profissional prática que pode resultar em um emprego de tempo integral no futuro.