**SEMANA 4**

## OPCIONAL - DESCUBRA A INFLUÊNCIA DA PSICOLOGIA NO DESIGN DE UX

**Aluno:** *Leonardo Cunha da Silva*

## Parabéns! Você foi aprovado!

Nota recebida 93,33%

Para ser aprovado 80% ou superior

Ir para o próximo item

### 1.

Pergunta 1

Quais são alguns fatores humanos comuns que influenciam o design? Selecione todas as opções aplicáveis.

0.8 / 1 ponto

Renda

Impaciência

Correto

A impaciência é um fator humano comum que afeta a maneira como as pessoas interagem com produtos. Outros fatores humanos comuns incluem (mas não se limitam a) preconceito, equívocos e medo.

Medo

Correto

O medo é um fator humano comum que afeta a maneira como as pessoas interagem com produtos. Outros fatores humanos comuns incluem (mas não se limitam a) preconceito, equívocos e impaciência.

Equívocos

Correto

Equívocos são um fator humano comum que afeta a maneira como as pessoas interagem com produtos. Outros fatores humanos comuns incluem (mas não se limitam a) medo, preconceito e impaciência.

Preconceito

Você não selecionou todas as respostas corretas

### 2.

Pergunta 2

Considere os conceitos psicológicos explorados nesta lição. Qual das opções a seguir é um exemplo de modelo mental?

1 / 1 ponto

Dirigir um carro

Usar uma chave para ligar a ignição de um carro

Estacionar um carro na garagem

Correto

Podemos prever que a ignição do carro vai ligar porque a chave foi girada.

### 3.

Pergunta 3

Preencha a lacuna: Você está testando um jogo novo com um grupo de crianças. Algumas conseguem chegar ao fim do jogo enquanto outras desistem após algumas rodadas. As crianças que conseguem terminar o jogo gostam da experiência por causa do(a) \_\_\_\_\_ positivo.

1 / 1 ponto

proposta de valor

fator humano

ciclo de feedback

reforço

Correto

A crianças que terminaram o jogo tiveram um ciclo de feedback ou resultado positivo.