**SEMANA 4**

## Revisão da semana 4

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

### 1.

Pergunta 1

Preencha a lacuna: Uma declaração de problema é um(a) \_\_\_\_\_.

1 / 1 ponto

série de etapas que podem ser transformadas em ações e apresentadas em um mapa de empatia

palpite sobre qual seria a solução para um problema de design

descrição clara da necessidade do usuário que deve ser abordada

conjunto de restrições identificadas no plano de pesquisa do usuário

Correto

Uma declaração de problema é uma descrição clara da necessidade do usuário que deve ser abordada. Declarações de problemas alinham a equipe em relação a qual problema do usuário deve ser o foco, apontando uma meta clara para todos.

### 2.

Pergunta 2

Qual das alternativas a seguir é um exemplo de uma boa declaração de problema?

1 / 1 ponto

Usuários navegam pela loja de apps móveis porque querem comprar um jogo para dispositivos móveis ou um app de produtividade.

Sadia gosta de tecnologia, usa dispositivos desktop e mobile e quer saber das novidades sobre os lançamentos tecnológicos mais recentes.

Kwame tem muitos amigos na lista de endereços e se confunde na hora de organizá-los quando compra um celular novo.

Lawrence é pintor e quer uma maneira de encontrar as melhores ofertas de equipamentos para arte, porque ele quer economizar no custo dos materiais.

Correto

Uma declaração de problema começa pelo nome do usuário e uma descrição breve das características dele. Em seguida, ela inclui uma descrição da necessidade do usuário e uma explicação sobre por que ele tem essa necessidade.

### 3.

Pergunta 3

Declarações de produto eficazes podem ajudar designers de UX a definir benchmarks para o sucesso?

0 / 1 ponto

Sim. Declarações de problema explicam a necessidade do usuário, o que ajuda designers a definir o benchmark para o sucesso de uma solução de design.

Não. Declarações de problema abordam o processo de resolver um problema de design, não como definir benchmarks para o sucesso.

Às vezes. Declarações de problema podem definir o benchmark para o sucesso posteriormente ao longo do processo de design, após o desenvolvimento do protótipo e os testes com usuários.

Incorreto

Revise [o vídeo sobre como criar declarações de problema](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/lecture/NC282/criar-declaracoes-de-problemas).

### 4.

Pergunta 4

Depois de elaborar uma declaração de problema, uma designer começa a fazer um brainstorm de soluções de design que podem resolver o problema do usuário. Como a designer pode documentar essas possíveis soluções de design?

0 / 1 ponto

Em uma declaração de hipótese

Em um benchmark para o sucesso

Em um mapa mental

Em um plano de pesquisa

Incorreto

Revise [o vídeo sobre como documentar soluções de design](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/lecture/xOOwk/definir-declaracoes-de-hipoteses).

### 5.

Pergunta 5

O que você deve fazer para identificar um ponto fraco do seu produto?

0 / 1 ponto

Definir o problema como algo que sua equipe de UX pode resolver

Pedir para a equipe colaborar para criar uma lista de possíveis necessidades de usuários

Escrever histórias de usuários para descobrir o que eles precisam do seu produto

Criar personas para entender quem são seus usuários

Incorreto

Revise [o texto sobre declarações de problemas de design](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/DDRka/definir-declaracoes-de-problemas).

### 6.

Pergunta 6

Na estrutura de seis perguntas, os pesquisadores fazem seis perguntas com base em quem, o quê, quando, onde, por que e como. Qual das alternativas a seguir é um exemplo de uma pergunta “quem”?

0 / 1 ponto

Quem está passando pelo problema?

Quem desistiu de atender às necessidades?

Quem provavelmente usará o produto?

Quem tem pontos fracos com soluções de design limitadas?

Incorreto

Revise [o texto sobre como definir declarações de problemas de design](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/DDRka/definir-declaracoes-de-problemas).

### 7.

Pergunta 7

Dentre as cinco perguntas (“quem”, “o quê”, “quando”, “onde” ou “por quê”), qual está faltando na declaração de problema a seguir?

O usuário, Shandel, é fã de obras de arte e mora em uma cidade grande. Shandel vai a museus várias vezes por mês. Shandel quer uma maneira fácil de reservar entradas para museus com horário marcado. O produto que Shandel usa para reservar as entradas exige uma compra antecipada, o que é frustrante quando Shandel tenta reservar entradas para exposições populares de maneira espontânea. Shandel quer reservar entradas com facilidade pelo app em tempo real, no final de semana à tarde, sem precisar planejar com antecedência.

0 / 1 ponto

Por quê

Quem

O quê

Quando

Onde

Incorreto

Revise [o texto sobre como definir declarações de problemas de design](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/DDRka/definir-declaracoes-de-problemas).

### 8.

Pergunta 8

Imagine que um designer está pronto para criar uma proposta de valor para um novo app mobile. Para começar, ele precisa conduzir uma pesquisa para responder qual das perguntas a seguir? Selecione todas as opções aplicáveis.

0.75 / 1 ponto

Quanto o produto deve custar?

O que o produto faz?

Correto

O que o produto oferece pode estar claro para o designer, mas ele precisa considerar o usuário quando for elaborar uma proposta de valor. Para fazer isso, ele precisa articular o que produto faz e por que os usuários deveriam se importar.

A qual público-alvo o design deve ser voltado?

Não deve ser selecionado

Revise [o texto sobre como determinar uma proposta de valor](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/FNFGw/determinar-uma-proposta-de-valor).

Por que o usuário deveria se importar?

Correto

O que o produto oferece pode estar claro para o designer, mas ele precisa considerar o usuário quando for elaborar uma proposta de valor. Para fazer isso, ele precisa articular o que produto faz e por que os usuários deveriam se importar.

### 9.

Pergunta 9

Considere o seguinte cenário:

Uma designer começa a desenvolver uma proposta de valor para um novo app mobile de fotos. Primeiro, ela cria uma lista dos recursos e benefícios do produto. Depois, ela explica o valor do produto. Ela identifica como o recurso principal, um armazenamento de fotos ilimitado e gratuito, resolve pontos fracos significativos para os usuários. Ela combina essa proposta de valor a uma persona de usuário e determina que ele entrega um valor real.

Qual é a próxima etapa da designer no processo de desenvolvimento de uma proposta de valor?

0 / 1 ponto

Começar a pesquisa de mercado para definir o preço do produto

Lançar uma versão beta do app para coletar feedback de usuários

Revisar a lista oficial de propostas de valor

Revisar as personas de usuário com base na proposta de valor

Incorreto

Revise [o texto sobre como determinar uma proposta de valor](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/FNFGw/determinar-uma-proposta-de-valor).

### 10.

Pergunta 10

Um designer está desenvolvendo uma proposta de valor para um produto. Ele deve considerar o que é valioso para o usuário?

1 / 1 ponto

Sim. O objetivo é identificar o que de fato é valioso para o usuário e relacionar benefícios e recursos às necessidades reais do usuário.

Não. O objetivo é desenvolver propostas de valor diferentes da concorrência e garantir que os recursos e benefícios excedam os dos concorrentes.

Às vezes. O objetivo é equilibrar as necessidades dos usuários com as práticas recomendadas de design e direcionar os designs a usuários mais propensos a gostar deles.

Correto

Um designer deve conectar recursos e benefícios com as necessidades dos usuários. O objetivo é identificar o que é realmente valioso para o usuário e não apenas um recurso legal que os usuários não pediram.

### 1.

Pergunta 1

Quais das afirmações sobre o escopo de uma boa declaração de problema são verdadeiras? Selecione todas as opções aplicáveis.

0.5 / 1 ponto

Ela é ampla o suficiente para que haja espaço para a liberdade criativa

Ela é limitada o suficiente para ser resolvida por uma solução de design

Correto

Uma boa declaração de problema deve ser ampla o suficiente para que haja espaço para a liberdade criativa, mas limitada o suficiente para que possa ser de fato resolvida por uma solução de design.

Ela é segmentada o suficiente para que uma única solução possa resolver o problema

Ela é específica o bastante para que a solução de design seja aparente

Não deve ser selecionado

Revise [o vídeo sobre como criar declarações de problema](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/lecture/NC282/criar-declaracoes-de-problemas).

### 2.

Pergunta 2

Preencha a lacuna: Para escrever uma declaração de problema, você precisa incluir o nome do usuário, as características e uma descrição do(a) \_\_\_\_\_.

1 / 1 ponto

recurso preferido do produto para o usuário

segmento demográfico do usuário

necessidade do usuário

expectativa de design do usuário

Correto

Uma declaração de problema começa pelo nome do usuário e uma descrição breve das características dele. Em seguida, ela inclui uma descrição da necessidade do usuário e uma explicação sobre por que ele tem essa necessidade.

### 3.

Pergunta 3

Declarações de produto eficazes podem ajudar designers de UX a definir benchmarks para o sucesso?

0 / 1 ponto

Sim. Declarações de problema explicam a necessidade do usuário, o que ajuda designers a definir o benchmark para o sucesso de uma solução de design.

Não. Declarações de problema abordam o processo de resolver um problema de design, não como definir benchmarks para o sucesso.

Às vezes. Declarações de problema podem definir o benchmark para o sucesso posteriormente ao longo do processo de design, após o desenvolvimento do protótipo e os testes com usuários.

Incorreto

Revise [o vídeo sobre como criar declarações de problema](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/lecture/NC282/criar-declaracoes-de-problemas).

### 4.

Pergunta 4

Depois de elaborar uma declaração de problema, uma designer começa a fazer um brainstorm de soluções de design. Essas soluções devem ser documentadas em uma declaração de hipótese, que reflete o melhor palpite sobre qual pode ser a solução para o problema de design.

1 / 1 ponto

Verdadeiro

Falso

Correto

Uma declaração de hipótese reflete o melhor palpite sobre qual poderia ser a solução para um problema de design.

### 5.

Pergunta 5

Na estrutura de seis perguntas, os pesquisadores fazem seis perguntas com base em quem, o quê, quando, onde, por que e como. Quais são os benefícios de responder as seis perguntas para criar uma declaração de problema?

1 / 1 ponto

Os pesquisadores podem listar possíveis problemas do usuário do ponto de vista dos designers

Os pesquisadores podem desenvolver empatia com o usuário e ao mesmo tempo definir claramente o problema do usuário

Os usuários podem fazer perguntas para os pesquisadores, para ajudar a alinhar as decisões de design

Os usuários podem compartilhar feedback com pesquisadores usando declarações abertas

Correto

Ao responder essas perguntas, os pesquisadores desenvolvem empatia com o usuário e ao mesmo tempo definem claramente o problema do usuário que uma equipe de design de UX precisa resolver. Isso é importante porque coloca o usuário como prioridade.

### 6.

Pergunta 6

Na estrutura de seis perguntas, os pesquisadores fazem seis perguntas com base em quem, o quê, quando, onde, por que e como. Qual das alternativas a seguir é um exemplo de uma pergunta “quem”?

1 / 1 ponto

Quem provavelmente usará o produto?

Quem desistiu de atender às necessidades?

Quem está passando pelo problema?

Quem tem pontos fracos com soluções de design limitadas?

Correto

Designers precisam conhecer os usuários para criar uma solução de sucesso. Por exemplo, isso pode incluir considerar o que um usuário específico está procurando dado o histórico pessoal dele.

### 7.

Pergunta 7

Dentre as cinco perguntas (“quem”, “o quê”, “quando”, “onde” ou “por quê”), qual está faltando na declaração de problema a seguir?

O usuário, Shandel, é fã de obras de arte e mora em uma cidade grande. Shandel vai a museus várias vezes por mês. Shandel quer uma maneira fácil de reservar entradas para museus com horário marcado. O produto que Shandel usa para reservar as entradas exige uma compra antecipada, o que é frustrante quando Shandel tenta reservar entradas para exposições populares de maneira espontânea. Shandel quer reservar entradas com facilidade pelo app em tempo real, no final de semana à tarde, sem precisar planejar com antecedência.

0 / 1 ponto

Quem

Onde

O quê

Por quê

Quando

Incorreto

Revise [o texto sobre como definir declarações de problemas de design](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/DDRka/definir-declaracoes-de-problemas).

### 8.

Pergunta 8

Imagine que um designer está pronto para criar uma proposta de valor para um novo app de organização de fotos. Para começar, ele descreve claramente como o produto resolve pontos fracos para os usuários. Isso responde qual pergunta de pesquisa sobre a proposta de valor?

1 / 1 ponto

Quais recursos o produto deve incluir?

O que o produto faz?

Por que o usuário deveria se importar?

Qual público-alvo o design deve levar em consideração?

Correto

O que o produto oferece pode estar claro para o designer, mas ele precisa considerar o usuário quando for elaborar uma proposta de valor. Para fazer isso, ele precisa articular o que produto faz e por que os usuários deveriam se importar.

### 9.

Pergunta 9

Imagine que uma designer começa a desenvolver uma proposta de valor para um novo app móvel de fotos. Na primeira etapa, ela lista todos os benefícios e recursos do app, como o armazenamento de fotos ilimitado e gratuito e a integração com redes sociais. Qual a segunda etapa que a designer precisa realizar?

1 / 1 ponto

Desenvolver um protótipo de alta fidelidade do app

Revisar a lista oficial de propostas de valor

Criar personas de usuário para o público-alvo

Explicar o valor do produto

Correto

A designer precisa explicar o valor do produto, não simplesmente listar os benefícios e recursos do app.

### 10.

Pergunta 10

Uma designer chegou à fase final da criação de propostas de valor. Ela revisa a lista oficial de propostas de valor. Usando essa lista, o que ela pode fazer para garantir que o produto se diferencia dos concorrentes? Selecione todas as opções aplicáveis.

0.25 / 1 ponto

Criar novas propostas de valor alinhadas ao produto dos concorrentes

Não deve ser selecionado

Revise [o texto sobre como determinar uma proposta de valor](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/FNFGw/determinar-uma-proposta-de-valor).

Identificar as propostas de valor exclusivas do produto

Correto

Depois de determinar quais recursos de fato atendem às necessidades do usuário, a designer pode revisar a lista de propostas de valor do produto. A partir dessa lista, ela pode destacar os recursos exclusivos que os concorrentes não oferecem. Isso ajuda o produto a se destacar da concorrência.

Remover as propostas de valor que os concorrentes oferecem

Programar uma rodada de pesquisa com usuários para validar as propostas de valor

Não deve ser selecionado

Revise [o texto sobre como determinar uma proposta de valor](https://www.coursera.org/learn/iniciar-o-processo-de-design-de-ux/supplement/FNFGw/determinar-uma-proposta-de-valor).