**Faculdade Impacta**

Disciplina: UX e Design Thinking

Profa: Roberta Costa

Aluno: Gabriel Aquila Santos Silva

**Marque a alternativa correta**

**1) Qual a abordagem do Design Thinking? (1pt.)**

a - Abordagem única do design

b - É uma abordagem que enxerga a maneira como o designer pensa em

solução de problemas

c - Abordagem multidisciplinar da computação

d - Abordagem de desenho

e - É uma abordagem que enxerga a maneira como o programador pensa em

solução de programas

**R:** B

**2) Quais são os níveis do Design Emocional? (1pt.)**

a - Agradável, comportamental e reflexivo

b - Visceral, comportamental e reflexivo

c - Visceral, agradável e reflexivo

d - Visceral, comportamental e agradável

e - Visceral, entediante e reflexivo

**R:** B

**3) Quais são os 4 tipos de *affordance*? (1pt.)**

a - Explícito, formal, escondido e metafórico

b - Formal, padrão, escondido e metafórico

c - Explícito, padrão, escondido e formal

d - Explícito, padrão, formal e metafórico

e - Explícito, padrão, escondido e metafórico

**R:** E

**4) O que se entende por Design Thinking? (1pt.)**

a - Uma abordagem à inovação poderosa, eficaz e amplamente acessível

b - Uma abordagem à inovação lenta, ineficaz e amplamente inacessível

c - Uma abordagem à economia poderosa, eficaz e amplamente acessível

d - Uma abordagem à economia lenta, ineficaz e amplamente inacessível

e - Uma abordagem ao patrimônio lenta, ineficaz e amplamente inacessível

**R:** A

**5) O que é o Duplo Diamante? (0,5pt)**

a - É uma joia do Design Thinking

b - É um diagrama do Design Thinking

c - É um usuário do Design Thinking

d - É um programador do Design Thinking

e - É um ideograma do Design Thinking

R: B

**6)** **Leia o trecho a seguir e complete a afirmativa. (1pt.)**

Os 3 níveis do design emocional devem ser atendidos por um produto bem-sucedido. A experiência emocional desejada pelo \_\_\_\_\_\_ caracteriza a eficácia do produto.

a - Usuário

b - Design

c - Tempo

d - Projeto

e – Desenvolvedor

R: A

**7) O teste de usabilidade contribui de que forma em um projeto? (1pt.)**

a - Beleza do projeto

b - Assertividade do projeto

c - Utilidade do projeto

d - Piora do projeto

e - Exigência do projeto

R: C

**8) O que significa “UX”? (0,5pt.)**

a - Unit Experimental

b - User Experience

c - User Expression

d - User X

e - Unit Experience

R: B

**9) Quais são as etapas do Duplo Diamante? (1pt.)**

a - Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar

b - Identificar, Definir, Desenvolver e Entregar

c - Descobrir, Definir, Desenvolver e Arquivar

d - Descobrir, Identificar, Desenvolver e Entregar

e - Descobrir, Definir, Dissolver e Entregar

R: A

**10) Em poucas palavras comente sobre o texto “O Design Thinking pretendia consertar o mundo. O que foi que deu errado?” de Rebecca Ackerman. (2pts)**

**R:** O texto de Rebecca aborda as críticas e limitações do design thinking como método para resolver problemas complexos e sociais. O Autor argumenta que, ao focar nos usuários e na empatia, o design thinking pode criar soluções superficiais sem considerar questões estruturais e políticas mais profundas. Além disso, Ackerman aponta que o design thinking é frequentemente usado por grandes corporações para fins comerciais, perdendo assim seu potencial. No entanto, os autores também apontam que o design thinking pode ser uma ferramenta valiosa quando usado em conjunto com outras abordagens e com uma consciência crítica de suas limitações.