

UX e UI

Instruções: Escolha a melhor resposta para cada questão.

Tópicos:

- Significado UX
- Significado UI
- Acessibilidade
- Personas
- Jornadas
- Design

Questões

1. Qual é a principal diferença entre UX (Experiência do Usuário) e UI (Interface do Usuário)?

- a) UX se concentra na aparência visual, enquanto UI se concentra na usabilidade.
- b) UX se concentra na usabilidade, enquanto UI se concentra na aparência visual.
- c) UX é um processo, e UI é o resultado final.
- d) UX é a mesma coisa que UI.

2. Quais são os principais elementos que contribuem para uma boa experiência do usuário (UX)?

- a) Design visual, animações e transições.
- b) Usabilidade, acessibilidade e satisfação do usuário.
- c) Funcionalidade, performance e segurança.
- d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

3. O que é "usabilidade" em UX?

- a) A facilidade com que um usuário pode entender e utilizar um produto.
- b) O tempo que um usuário leva para completar uma tarefa em um produto.
- c) A capacidade de um produto ser usado por pessoas com deficiência.
- d) O número de vezes que um usuário usa um produto.

4. O que é "hierarquia visual" em UI?

- a) A forma como os elementos visuais são organizados em uma interface para guiar o olhar do usuário.
- b) A forma como os elementos de um produto é organizada em camadas.
- c) A forma como as informações são estruturadas em uma página.
- d) A forma como o conteúdo de um produto é classificada por importância.

5. Quais são os princípios básicos de design de UI?

- a) Simplicidade, clareza, consistência e feedback.
- b) Criatividade, inovação, beleza e exclusividade.
- c) Funcionalidade, desempenho, segurança e acessibilidade.
- d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

6. Qual é a função de um "protótipo" em UX?

- a) Criar um modelo visual do produto final.
- b) Testar a funcionalidade do produto final.
- c) Validar a usabilidade e o fluxo de trabalho do produto.
- d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

7. Qual ferramenta de design é conhecida por sua flexibilidade e uso em projetos de design de interface para web e mobile?

- a) Figma
- b) Adobe XD
- c) Sketch
- d) Balsamiq

11. Qual é o principal objetivo de um "teste de usabilidade"?

- a) Validar o design visual de um produto.
- b) Testar a performance de um produto.
- c) Identificar problemas de usabilidade e coletar feedback dos usuários.

d) Criar um protótipo de alta fidelidade.

12. Quais são os princípios básicos de design de UX?

a) Simplicidade, clareza, consistência e feedback.

b) Criatividade, inovação, beleza e exclusividade.

c) Funcionalidade, desempenho, segurança e acessibilidade.

d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

13. Quais são os principais elementos visuais de uma interface do usuário (UI)?

a) Cores, fontes, imagens, ícones e botões.

b) Usabilidade, acessibilidade e satisfação do usuário.

c) Funcionalidade, performance e segurança.

d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

14. O que é um "persona" em UX?

a) Um avatar que representa um usuário típico.

b) Uma lista de funcionalidades que um produto deve ter.

c) Um diagrama que mostra o fluxo de trabalho de um usuário.

d) Um conjunto de requisitos para um produto.

15. O que é um "mapa de jornada do usuário" (user journey map) em UX?

a) Um diagrama que mostra o fluxo de trabalho de um usuário.

b) Um conjunto de requisitos para um produto.

c) Uma lista de tarefas que um usuário realiza em um produto.

d) Um perfil detalhado de um usuário típico.

16. Qual princípio de design se concentra na organização visual de elementos para guiar o olhar do usuário?

a) Alinhamento

b) Contraste

c) Hierarquia visual

d) Espaçamento

17. Qual princípio de design se concentra na distância entre elementos para criar clareza e organização visual?

a) Alinhamento

b) Contraste

c) Hierarquia visual

d) Espaçamento

18. Qual é o objetivo principal do "design responsivo" (responsive design)?

a) Criar uma interface que se adapta automaticamente a diferentes tamanhos de tela.

b) Criar uma interface que seja visualmente atraente.

c) Criar uma interface que seja fácil de usar.

d) Criar uma interface que seja inovadora.

19. Quais são os principais aspectos a serem considerados para garantir a acessibilidade de uma interface?

a) Contraste de cores, tamanhos de fonte, alternativas textuais para imagens, navegação por teclado, etc.

b) Usabilidade, performance, segurança e acessibilidade.

c) Criatividade, inovação, beleza e exclusividade.

d) Simplicidade, clareza, consistência e feedback.

20. Quais são os principais métodos de pesquisa de UX?

a) Testes de usabilidade, pesquisas, entrevistas e observações.

b) Análise de dados, criação de protótipos e desenvolvimento de interfaces.

c) Marketing digital, gerenciamento de conteúdo e análise de redes sociais.

d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

21. O que é "acessibilidade" em UX?

- a) A capacidade de um produto ser usado por pessoas com deficiência.
- b) A capacidade de um produto ser usado em diferentes dispositivos.
- c) A capacidade de um produto ser usado por pessoas em diferentes idiomas.
- d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

22. Qual princípio de design se concentra na diferenciação visual de elementos para destacar informações importantes?

- a) Alinhamento
- b) Contraste
- c) Hierarquia visual
- d) Espaçamento

23. Qual princípio de design se concentra na capacidade de uma interface fornecer informações sobre o estado de uma ação?

- a) Consistência
- b) Feedback
- c) Simplicidade
- d) Clareza

24. Quais são os principais aspectos a serem considerados para garantir a acessibilidade de uma interface?

- a) Contraste de cores, tamanhos de fonte, alternativas textuais para imagens, navegação por teclado, etc.
- b) Usabilidade, performance, segurança e acessibilidade.
- c) Criatividade, inovação, beleza e exclusividade.
- d) Simplicidade, clareza, consistência e feedback.

25. Quais são as principais etapas de um teste de usabilidade?

a) Recrutar participantes, definir tarefas, observar os usuários, coletar feedback e analisar os resultados.

b) Desenvolver protótipos, testar os protótipos, coletar feedback dos usuários, refinar o design.

c) Definir o problema, gerar ideias, criar protótipos, testar os protótipos, implementar a solução.

d) Criar personas, mapas de jornada do usuário, testes de usabilidade, análise de dados.