

Situação	Finalizada
Iniciado	quarta-feira, 24 set. 2025, 20:18
Concluído	quarta-feira, 24 set. 2025, 20:21
Duração	2 minutos 34 segundos
Nota	10,00 de um máximo de 10,00(100%)

Questão 1

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Como o viés de status quo pode afetar a experiência do usuário?

- ☐ a. A decisão do usuário é sempre racional e bem fundamentada
- ☐ b. O usuário busca testar todas as possibilidades antes de escolher
- ☐ c. Usuários tendem a preferir mudanças constantes
- ☒ d. Os usuários evitam modificar configurações padrão mesmo que existam opções melhores ✓

A resposta correta é: Os usuários evitam modificar configurações padrão mesmo que existam opções melhores

Questão 2

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00



De acordo com o Efeito Estética-Usabilidade:

- ☐ a. Designs simples são considerados menos eficientes
- ☐ b. A experiência do usuário independe da estética
- ☒ c. A estética influencia a percepção de usabilidade, mesmo que a funcionalidade seja ruim ✓
- ☐ d. Interfaces bonitas são sempre mais usáveis

A resposta correta é: A estética influencia a percepção de usabilidade, mesmo que a funcionalidade seja ruim

Questão 3

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O Efeito Von Restorff sugere que:

- ☐ a. A decisão do usuário depende apenas da clareza da informação
- ☒ b. O usuário se lembra melhor de elementos que se destacam dos demais ✓
- ☐ c. Interfaces esteticamente agradáveis são sempre mais eficazes
- ☐ d. Opções padronizadas melhoram a retenção do usuário

A resposta correta é: O usuário se lembra melhor de elementos que se destacam dos demais

Questão 4

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O princípio da Caixa de Skinner em UX sugere que:

- ☐ a. Design visual é mais importante do que usabilidade
- ☒ b. Usuários aprendem melhor quando recompensados por suas interações ✓
- ☐ c. A melhor abordagem para UX é eliminar qualquer forma de recompensa
- ☐ d. O comportamento do usuário independe de estímulos

A resposta correta é: Usuários aprendem melhor quando recompensados por suas interações

Questão 5

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que caracteriza a aversão à perda?

- ☐ a. A preferência do usuário por designs esteticamente agradáveis
- ☐ b. A necessidade de explorar todas as opções disponíveis antes de decidir
- ☒ c. O impacto emocional maior da perda em relação ao ganho equivalente ✓
- ☐ d. A tendência de ignorar opções vantajosas

A resposta correta é: O impacto emocional maior da perda em relação ao ganho equivalente

**Questão 6**

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que caracteriza o Dark UX?

- ☐ a. Estratégias que tornam a experiência do usuário mais agradável
- ☒ b. Práticas de design que enganam ou manipulam os usuários para benefício do negócio ✓
- ☐ c. Técnicas de UX voltadas exclusivamente para acessibilidade
- ☐ d. Interfaces minimalistas e intuitivas

A resposta correta é: Práticas de design que enganam ou manipulam os usuários para benefício do negócio

Questão 7

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual das alternativas é um exemplo de viés do custo afundado?

- ☒ a. Um usuário continua assinando um serviço que não usa porque já pagou por ele ✓
- ☐ b. Um botão de ação grande melhora a taxa de cliques
- ☐ c. Um site facilita a navegação reduzindo a complexidade das opções
- ☐ d. Um formulário longo faz com que os usuários desistam antes de concluir

A resposta correta é: Um usuário continua assinando um serviço que não usa porque já pagou por ele

Questão 8

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é o objetivo da gamificação em UX?

- ☒ a. Aumentar o engajamento e retenção do usuário por meio de recompensas ✓
- ☐ b. Reduzir a atratividade do sistema para usuários inexperientes
- ☐ c. Tornar a navegação mais complexa para desafiar o usuário
- ☐ d. Desestimular o uso contínuo de uma aplicação

A resposta correta é: Aumentar o engajamento e retenção do usuário por meio de recompensas

**Questão 9**

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é o principal efeito do viés de ancoragem?

- ☐ a. Reduzir a importância da estética no design de interfaces
- ☐ b. Impedir o usuário de tomar decisões rápidas
- ☒ c. Influenciar decisões com base em informações iniciais, mesmo que imprecisas ✓
- ☐ d. Levar o usuário a rejeitar informações novas

A resposta correta é: Influenciar decisões com base em informações iniciais, mesmo que imprecisas

Questão 10

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual princípio está relacionado à Regra do Pico-Fim?

- ☒ a. A experiência é julgada com base nos momentos de maior impacto e no final ✓
- ☐ b. As decisões dos usuários são sempre racionais
- ☐ c. Os usuários lembram apenas do início das interações
- ☐ d. Um design visualmente bonito é automaticamente considerado melhor

A resposta correta é: A experiência é julgada com base nos momentos de maior impacto e no final

