Perguntas sobre Engenharia de Software

## 1. \*\*O que trata a Engenharia de Software?\*\*

A Engenharia de Software trata da aplicação de princípios e práticas de engenharia para o desenvolvimento, manutenção e evolução de sistemas de software de forma sistemática e controlada.

## 2. \*\*Nossa visão pode ser afetada por ilusões?\*\*

Sim, nossa visão pode ser afetada por ilusões, que são distorções ou interpretações errôneas da realidade causadas por diversos fatores, como expectativas, crenças e experiências anteriores.

## 3. \*\*De acordo com as boas práticas, as mensagens de erro devem ser construídas para que?\*\*

As mensagens de erro devem ser construídas de forma clara, informativa e orientada a soluções, para que os usuários entendam o problema e saibam como resolvê-lo.

## 4. \*\*Qual a diferença entre UI e UX?\*\*

UI (User Interface) refere-se à interface do usuário, ou seja, como os elementos visuais são apresentados em um sistema. UX (User Experience) refere-se à experiência do usuário, incluindo a forma como ele interage com a interface e a satisfação que obtém com essa interação.

## 5. \*\*Qual a importância do UX?\*\*

O UX é importante porque uma boa experiência do usuário pode aumentar a satisfação, a fidelidade e a eficácia de um sistema, além de reduzir custos com suporte e retrabalho.

## 6. \*\*O que são deficiências situacionais? \*\*

Deficiências situacionais são limitações temporárias ou específicas de uma situação que podem dificultar ou impedir o uso normal de um sistema por parte do usuário.

## 7. \*\*O que são deficiências temporárias?\*\*

Deficiências temporárias são limitações físicas ou cognitivas que podem afetar temporariamente a capacidade de um usuário de interagir com um sistema de forma eficaz.

## 8. \*\*Personas são objetos de estudo de UI?\*\*

Sim, as personas são utilizadas como ferramenta de design de UI para representar os diferentes perfis de usuários e suas necessidades, ajudando a criar interfaces mais adequadas e eficazes.

## 9. \*\*O que é modelo mental?\*\*

O modelo mental é a representação que o usuário constrói em sua mente sobre como um sistema funciona e como ele pode interagir com ele.

## 10. \*\*O que é modelo conceitual?\*\*

O modelo conceitual é uma representação abstrata dos conceitos e relações em um sistema, ajudando a compreender a estrutura e o funcionamento do sistema.

## 11. \*\*Como se chama o esforço que o usuário faz para entender como utilizar uma aplicação?\*\*

Esse esforço é chamado de "carga cognitiva", que se refere à quantidade de esforço mental necessário para realizar uma tarefa.

## 12. \*\*Cite um item que pode influenciar emocionalmente os usuários.\*\*

As cores utilizadas na interface gráfica podem influenciar emocionalmente os usuários, transmitindo sensações como calma, energia, confiança, entre outras.

## 13. \*\*Para que serve a Jornada do Usuário?\*\*

A Jornada do Usuário é uma representação visual das etapas pelas quais um usuário passa ao interagir com um produto ou serviço, desde a descoberta até a fidelização, ajudando a entender suas necessidades e experiências.

## 14.\*\*O que é a Jornada do Usuário e por que é importante para o design de produtos e serviços?\*\*

A Jornada do Usuário é o processo que um usuário percorre ao interagir com um produto, serviço ou sistema, desde o primeiro contato até o objetivo final, como a realização de uma tarefa, a resolução de um problema ou a obtenção de informações. É importante para o design porque ajuda a entender as necessidades, expectativas e emoções dos usuários em cada etapa da interação, permitindo que os designers criem experiências mais eficazes e satisfatórias. Ao mapear a jornada do usuário, os designers podem identificar pontos de fricção ou oportunidades de melhoria, resultando em produtos e serviços mais alinhados com as necessidades e desejos dos usuários.

## 15. \*\*Para que serve a Proto-Persona?\*\*

A Proto-Persona é uma representação simplificada de um perfil de usuário, baseada em suposições e dados comportamentais. Ela permite criar experiências iguais, a partir de comportamentos diferentes e permite identificar comportamentos iguais, a partir de personas diferentes.

## 16.\*\* Qual é a sua função no desenvolvimento de produtos e serviços?\*\*

A Proto-Persona representa um grupo de pessoas, e não um usuário específico. Ajuda a equipe de design a ter uma compreensão inicial dos usuários-alvo, permitindo que comecem a desenvolver soluções que atendam às necessidades e expectativas desses usuários.

## 17.\*\*O que é o Efeito Von Restorff e como ele foi descoberto?\*\*

O Efeito Von Restorff é um fenômeno psicológico que descreve a tendência de lembrarmos mais dos elementos que se destacam dos demais. Ele foi descoberto pela psicóloga alemã Hedwig Von Restorff em 1933, em um estudo em que ela pediu a um grupo de voluntários que memorizassem uma lista de palavras. A lista era composta por 12 palavras, sendo que uma delas era diferente das demais. Os voluntários foram capazes de lembrar mais facilmente a palavra que se destacava.

Parte superior do formulário