**PERGUNTA 1**

1. Durante o lançamento do primeiro iPhone em 2007, muitos desenvolvedores questionaram-se sobre quais tecnologias e ferramentas seriam necessárias para o desenvolvimento de aplicativos. Foi apenas em 2010 que o sistema operacional IOS foi lançado para iPhone, iPad e iPod Touch, e, com isso, o ambiente de desenvolvimento XCode. Com base no texto, qual linguagem de programação é considerada nativa em ambiente IOS?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | C++. |
|  |  | Java. |
|  |  | C#. |
|  |  | Live Code. |
|  |  | *Swift*. |

**PERGUNTA 2**

1. O *Design Thinking*é uma filosofia que incentiva a mudança e torna o desenvolvimento mais humano, pois privilegia o usuário final. A concepção de uma aplicação considera aspectos físicos (facilidade de uso) e psicológicos (percepção sensorial) para solucionar um problema; é a integração de um elemento com o meio que o cerca e o impacto das suas características na percepção dos indivíduos.  
      
   A partir dessas informações, assinale a alternativa correta em relação ao método do *Design Thinking*na escolha de determinada solução.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | O D*esign Thinking*propõe uma nova perspectiva para um problema existente, levando em consideração as várias facetas (geração de ideias, escolha da cor, forma e contexto de uso) do desenvolvimento do projeto. Tais características têm impacto direto na escolha de determinada solução. |
|  |  | O *Design Thinking*propõe um estudo das metodologias utilizadas no projeto, para considerar as várias facetas (geração de ideias, escolha da cor, forma e contexto de uso) da percepção dos indivíduos. Tais características têm impacto direto na escolha de determinada solução. |
|  |  | O *Design Thinking*propõe uma nova perspectiva para compreender o projeto, levando em consideração as várias facetas (geração de ideias, escolha da cor, forma e contexto de uso) da percepção dos indivíduos. Tais características têm impacto direto na escolha de determinada solução. |
|  |  | O *Design Thinking*propõe um método para avaliar um problema na concepção de uma aplicação, levando em consideração as várias facetas (geração de ideias, escolha da cor, forma e contexto de uso) da percepção dos indivíduos. Tais características têm impacto direto na escolha de determinada solução. |
|  |  | O *Design Thinking*propõe uma nova perspectiva para gerar valor econômico no projeto, levando em consideração as várias facetas (geração de ideias, escolha da cor, forma e contexto de uso) do desenvolvimento do projeto. Tais características têm impacto direto na escolha de determinada solução. |

**PERGUNTA 3**

1. O *Design Thinking*  
   não é apenas estética visual, pois muitos desenvolvedores cometem o erro de acreditar que *Thinking* é puramente a construção da interface do usuário. O significado correto para a experiência do usuário não pode ser pautado apenas em uma preocupação estética, mas também na compreensão do usuário e o ambiente que o cerca. A experiência do usuário está relacionada às experiências dele, como ele se sente, interagindo com sua página de destino.  
   A partir das informações do texto, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) Verdadeira(s) e F para a(s) Falsa(s).  
      
      
      
   I. ( v) O fator humano é a chave para melhorar a experiência do usuário.  
   II. (v )  Eficiência representa uma mudança de percepção para criar uma solução centrada na experiência do usuário.  
   III. ( v)  Inovar é criar algo do zero, é repensar funcionalidades e novas maneiras de utilizar um elemento existente.  
   IV. ( f)  O segredo do sucesso é entender a necessidade da equipe e propor novas maneiras de resolver problemas antigos.  
      
   Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | V, F, V, F. |
|  |  | F, V, F, V. |
|  |  | V, V, V, V. |
|  |  | V, V, F, F. |
|  |  | F, F, F, F. |

**PERGUNTA 4**

1. A pesquisa é um dos aspectos mais importantes no processo de desenvolvimento de uma aplicação, é uma etapa essencial para entender as necessidades do cliente. A construção do *design*requer um processo contínuo de investigação. A pesquisa é uma ferramenta analitica que norteia todo o projeto, pois o *Design Thinking*  
   é o uso da empatia para construir a estética e a usabilidade. A pesquisa precisa ser vista como um processo indispensável para definir as diretrizes de um projeto.   
      
   NOBLE, I.; BESTLEY, R. **Pesquisa visual** : introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico, 2. ed. São Paulo: Bookman, 2013.  
     
   A partir da leitura desse texto, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.  
      
   I. A pesquisa é uma parte importante de um projeto de desenvolvimento de um aplicativo. A informação é o principal aliado de um projeto, quanto mais dados forem coletados, mais úteis serão os resultados. Para fins internos, a equipe pode usar seus resultados para melhorar e nortear o desenvolvimento de uma aplicação.  
   PORQUE  
   II. É um processo orientado à decisão e desafia as estruturas e os processos tradicionais para realmente atender às necessidades do usuário em qualquer circunstância.  
      
   A respeito dessas asserções, assinale a alternativa correta.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I. |
|  |  | As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I. |
|  |  | A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira. |
|  |  | As asserções I e II são proposições falsas. |
|  |  | A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa. |

**PERGUNTA 5**

1. A chamada “estética” do produto tem papel fundamental no desenvolvimento de uma aplicação que desperte fatores emocionais em seus usuários. Segundo Löbach (2001, p.17), a “percepção é um processo pelo qual uma aparência estética se transforma em significado”.  
      
   LÖBACH, B. **Design Industrial** : bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blücher, 2001.  
      
   A estética é mais que o visual do produto, ela está situada em um nível sensorial, no qual suas características são percebidas:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | pela emoção. |
|  |  | pela lógica. |
|  |  | pelos sentidos. |
|  |  | pela alma. |
|  |  | pela razão. |

**PERGUNTA 6**

1. Apple criou um *Software Development Kit* (SDK), um pacote de *software que* fornece todas as ferramentas para desenvolver, implantar e executar aplicações no seu dispositivo. Existem diversas ferramentas para o desenvolvimento de uma aplicação, mas é necessário entender o contexto para o seu uso, pois cada uma proporciona uma experiência única para o projeto.  
      
   A partir das informações do texto, analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) Verdadeira(s) e F para a(s) Falsa(s).  
   I. ( ) O InVision é um *software*de prototipagem que lida com o *design*gráfico e a criação audiovisual da aplicação.  
   II. (f)  O Axure RP é um *software*para criação de protótipos, um dos seus benefícios é a integração entre o IOS e o ANDROID.  
   III. (f )  Mockplus é uma ferramenta com suporte para diversas plataformas; seu objetivo é criar protótipos de baixa fidelidade em curto espaço de tempo.  
   IV. ( f)  Balsamiq é uma ferramenta baseada no desenvolvimento cascata; sua mecânica linear é eficiente para projetos grandes.  
      
   Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | F, V, F, V. |
|  |  | F, F, F, F. |
|  |  | V, V, V, V. |
|  |  | F, F, V, F. |
|  |  | V, F, V, F. |

**PERGUNTA 7**

1. Leia o excerto a seguir:  
   “O pensamento sistêmico corresponde, em sua essência, à lógica da indústria. Beneficiamento e aproveitamento, gestão e logística, organização de muitas partes em um sistema cada vez mais integrado. Não é à toa que o design, por ser fenômeno da era industrial, reflete esse tipo de pensamento em sua maneira de abordar o mundo” (CARDOSO, 2012, p. 244).  
      
   CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo** . São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
      
   Atualmente, um programador pode desenvolver um aplicativo para *smartphone*que será usado por milhões de usuários. O *design*tradicional está quase lotado no mercado, são milhões de aplicações construídas para atender uma determinada demanda, mas sem propor nenhuma solução a um problema específico. O diferencial é propor aplicações levando em consideração os interesses de todos os usuários.  
   De acordo com o enunciado anterior, qual das afirmativas abaixo não é uma característica da acessibilidade empregada em aplicações?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Capacidade de alterar o tamanho da fonte. |
|  |  | Capacidade de alterar a cor e o texto do plano de fundo. |
|  |  | Acesso guiado para auxiliar em atividades que requerem foco. |
|  |  | Leitor de tela para auxiliar o uso da interface. |
|  |  | Agrupamento de ícones no android na tela inicial para facilitar acesso. |

**PERGUNTA 8**

1. Leia o excerto a seguir:  
   “O pensamento sistêmico corresponde, em sua essência, à lógica da indústria. Beneficiamento e aproveitamento, gestão e logística, organização de muitas partes em um sistema cada vez mais integrado. Não é à toa que o design, por ser fenômeno da era industrial, reflete esse tipo de pensamento em sua maneira de abordar o mundo” (CARDOSO, 2012, p. 244).  
      
   CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo** . São Paulo: Cosac Naify, 2012.  
      
   Sobre o pensamento sistemático na concepção de um *design*de uma aplicação, assinale a alternativa correta:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Para projetar algo, é preciso modificar a visão de que o produto não pertence a um todo. A visão do todo é essencial. |
|  |  | O *design*passa a ser visto como uma “ação”, não apenas a projeção ou construção de um objeto, mas a sua usabilidade, que vai além do aspecto visual. |
|  |  | Permite que uma pessoa use a mente e tente explicar logicamente os objetos que a rodeiam. |
|  |  | *Design*é muitas vezes relacionado a estética, criando um conceito popular de que *design*é apenas a camada visível de um objeto. |
|  |  | É um processo individual e complexo, a maneira como uma pessoa percebe algo nunca estará sob nosso controle total, mas podemos prever como se comportam certos grupos de pessoas. |

**PERGUNTA 9**

1. Quando falamos em desenhar algo, não estamos nos referindo puramente em rabiscar algo no papel, mas escrever as especificações desse objeto, o seu propósito, os requisitos, a sua forma, e não apenas a sua estética. Sendo assim, o *design*atual é utilizado para transmitir uma mensagem entre a marca e os clientes. Assinale a alternativa correta em relação a essa definição:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Pensamento sistêmico. |
|  |  | Psicologia. |
|  |  | Percepção sensorial. |
|  |  | *Design*. |
|  |  | Teoria da Gestalt. |

**PERGUNTA 10**

1. O *Design Thinking*é uma abordagem baseada no princípio do antropocentrismo, que ajuda a encontrar soluções não padronizadas para problemas focados nos interesses do usuário. O princípio é entender o seu público-alvo, para criar soluções baseadas em um contexto específico.  
      
   Considere as seguintes afirmativas referentes a essa abordagem:  
      
   I. A Empatia é o primeiro pilar do *Design Thinking* .  
   II. O *Design Thinking*não pode ser aplicado em qualquer área, é recomendado o uso apenas a projetos de *design*e prototipagem.  
   III. Você não precisa entender o seu público-alvo, apenas os problemas que quer solucionar.  
   IV. *Design Thinking* é um processo de pensamento ativo e sequencial para geração de ideias.  
      
   Em relação ao *Design Thinking* , é correto o que se afirma em:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | II, apenas. |
|  |  | II e IV, apenas. |
|  |  | I, apenas. |
|  |  | II e III, apenas. |
|  |  | III e IV, apenas. |

**PERGUNTA 9**

1. Os humanos recebem, pelo sistema sensorial, informações do meio externo, processam-nas e tomam as ações necessárias de acordo com o contexto. Existe um longo sistema de codificação e decodificação das informações processadas pelos seres humanos, classificado como sistema máquina-operador.  Diante de determinada situação, o indivíduo precisa tomar decisões, para isso ele recorre às informações recebidas ou previamente estabelecidas anteriormente (Experiência). A usabilidade considera os processos perceptivos, cognitivos e motor do usuário para construir sistemas eficientes e intuitivos. A partir dessas informações, assinale a alternativa correta em relação a um fator fundamental da usabilidade.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Criatividade em quantidade e qualidade. |
|  |  | Compatibilidade. |
|  |  | Autoavaliação. |
|  |  | Priorização baseada em valor. |
|  |  | Desenvolvimento ágil. |

**PERGUNTA 1**

1. *Design Thinking*é, antes de tudo, uma nova percepção sobre um problema existente, uma das suas principais características é “tentar” compreender o comportamento e a consciência humana. Tais características são benéficas para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, e entender a experiência do usuário permite projetar soluções “convenientes” para o público-alvo. Para aplicar o *Design Thinking* em aplicações, é necessário o estudo da consciência humana que norteia o projeto, com base nas características da percepção.  
      
   Analise as afirmativas quanto às competências necessárias para aplicar o *Design Thinking*   em um projeto de aplicativos para dispositivos móveis.  
      
   I. Ser capaz de se colocar no lugar do outro e de ver as coisas do ponto de vista deste.  
   II.  Uma visão de mundo subjetiva.  
   III. O uso efetivamente correto de uma determinada tarefa.  
   IV. Interagir consigo e com o ambiente ao seu redor.  
   V. Uma experiência única, garantindo qualidade e focando em aspectos intrínsecos para o uso.  
      
   Está correto o que se afirma em:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | I, apenas. |
|  |  | I e II, apenas. |
|  |  | II e IV, apenas. |
|  |  | IV e V, apenas. |
|  |  | III e IV, apenas. |