**PERGUNTA 1**

1. Leia o trecho a seguir:  
      
   Donald A. Norman é autor da obra “O design do dia a dia” (2006), na qual defende haver sete princípios básicos, simples e objetivos que são capazes de nortear a prática de um design centrado no usuário, com base na “transformação de tarefas difíceis em tarefas simples”. Segundo ele, o profissional deve projetar uma interface intuitiva, para o usuário descubra facilmente o que fazer e ter segurança em suas ações.  
      
   NORMAN, D. A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006, p. 222.  
      
   Com base no segundo princípio de Norman, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.  
      
   I. É essencial que o designer construa um sentido para as interações do usuário através da simplificação da estrutura das tarefas.  
   Pois:  
   II. A simplificação da estrutura das tarefas auxilia na memorização do usuário, sem que recorra a um manual ou tutorial.  
      
   A seguir, assinale a alternativa correta:

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

**PERGUNTA 2**

1. O termo em inglês *User Experience* *Design* refere-se a uma prática que tem como principal objetivo o foco total na experiência do usuário, por meio de testes, *feedbacks* e análises realizadas a partir da interação do indivíduo com um produto. A empresa, em conjunto com a equipe desenvolvedora, consegue obter informações precisas a respeito do mesmo.  
      
   A respeito do *User Experience*, analise as afirmativas a seguir e assinale **V** para a(s) Verdadeira(s) e **F**para a(s) Falsa(s).  
      
   I. ( v) Para que o usuário tenha uma experiência positiva, é preciso que a usabilidade do produto desenvolvido seja intuitiva sem, obrigatoriamente, o uso de extensos manuais e tutoriais.  
   II. ( v) O profissional de UX Design deve estar conectado às redes e atento às novidades do mercado, para que seus produtos tenham um diferencial dos já encontrados no mercado.  
   III. (f ) Com o objetivo de proporcionar uma experiência positiva, a usabilidade do produto deve ser desenvolvida focando no uso massivo de manuais, para que o usuário não cometa erros.  
   IV. (f ) O UX Design não se preocupa com a sensação vivida pelo consumidor ao interagir com o produto desenvolvido pela marca.  
      
   Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

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

**PERGUNTA 3**

1. Leia o trecho a seguir:  
      
   A expressão \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ refere-se à experiência de uma pessoa em relação a um produto criado, isto é, o elo entre o indivíduo e o mundo digital, de modo a permitir o desenvolvimento de projetos com o foco na experiência dos usuários, aprimorando a usabilidade e a interface de um sistema.  
      
   Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Design industrial; |
|  |  | Interação digital; |
|  |  | User Experience; |
|  |  | Feedback; |
|  |  | Interatividade; |

**PERGUNTA 4**

1. Leia o trecho a seguir:  
      
   “[...] A observação direta do cotidiano do usuário [...] pode revelar espaços valiosos para a inovação [...]. Além disso, para que alguém use um produto com sucesso, compreenda-o e aprenda seu uso, essa pessoa deve compartilhar o modelo mental do designer que projetou o artefato. Nesse ponto, a usabilidade é a palavra-chave. Por que, então, tantos produtos falham? Segundo Norman (2004), porque designers e engenheiros são comumente autocentrados e acreditam dominar as respostas para os problemas de uso”.  
      
   TONETTO, Leando M.; COSTA, Filipe C. X. da. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. **Strategic Design Research Journal**, v. 4, n. 3, set.-dez./2011.  
      
   O User Experience é um método que busca prevenir as falhas referidas no excerto. Com base nisso, assinale a alternativa que apresente o principal objetivo do UX Design:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Desenvolver produtos, incluindo os digitais, que visam proporcionar uma experiência positiva, fácil e dinâmica ao usuário. |
|  |  | Desenvolver produtos e serviços que simplesmente cumprem sua função, sem se preocupar com o conforto do usuário. |
|  |  | Projetar de objetos que causem incômodo no indivíduo que o adquiriu, de modo que gere reflexão a respeito de um tema. |
|  |  | Criar artefatos para um público restrito de designers que possuem a mesma linha de raciocínio do criador do produto, para que não seja preciso recorrer a manuais de instrução. |
|  |  | Elaborar máquinas complexas que necessitam de longas cadeias de memorização e o uso massivo de manuais de instrução e tutoriais. |

**PERGUNTA 5**

1. Leia o excerto a seguir:  
      
   “A gamificação tem como princípio despertar emoções positivas e explorar aptidões, atreladas a recompensas virtuais ou físicas durante a execução de determinada tarefa, por isso é aplicada em situações e circunstâncias que exijam a criação ou a adaptação da experiência do usuário a um produto, serviço ou processo”.  
      
   BUSARELLO, R. I. **Gamificação**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016, p. 15.  
      
   Considerando o excerto apresentado, sobre gamificação,  analise as afirmativas a seguir e assinale V para a(s) Verdadeira(s) e F para a(s) Falsa(s).  
      
   I. (v ) A gamificação busca por mecanismos que estimulem a motivação extrínseca e a motivação intrínseca nos usuários.  
   II. (v ) A gamificação pode ser utilizada em diferentes áreas do conhecimento, como a área de saúde, por exemplo.  
   III. (f ) A gamificação não deve ser utilizada em empresas, pois aumentaria a chance dos funcionários perderem o foco.  
   IV. (v ) O cenário lúdico é o espaço no qual o usuário interage com a gamificação.  
      
   Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

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

**PERGUNTA 6**

1. Leia o excerto a seguir:  
      
   Norman (2006, p. 223) aponta que, para garantir o sucesso da manipulação de produtos, sistemas ou serviços, é necessário que esses “objetos” proporcionem uma experiência simples e objetiva aos usuários. Para que isso ocorra, o design da interface deve se basear na intuição dos indivíduos, evitando a utilização de manuais de instrução e tutoriais. O autor estabelece sete princípios do design centrados no usuário, visando uma experiência satisfatória de usabilidade.  
      
   NORMAN, D. A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006, p.223.  
      
   Considerando o excerto apresentado sobre os setes princípios apresentados por Norman, analise as afirmativas a seguir:  
      
   I. É preciso simplificar a estrutura das tarefas; v  
   II. O designer deve aumentar o número de lacunas de execução e avaliação; f  
   III. É necessário que se projete para o erro.v  
   IV. É essencial ter em mente que, quando tudo falhar, a padronização não é uma saída viável. f  
      
   Está correto o que se afirma em:

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

**PERGUNTA 7**

1. Leia o trecho a seguir:  
      
   O \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ princípio do UX Design, segundo Norman (2006), prevê a criação, por parte do profissional de design, de mapeamentos naturais e intuitivos, em que o usuário preveja quais decisões tomar ao usufruir do produto ou serviço criado. Segundo o autor, o usuário deve ter condições de determinar as relações entre “as ações e os efeitos sobre o sistema”.  
      
   NORMAN, D. A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006, p. 234.  
      
   Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Primeiro; |
|  |  | Terceiro; |
|  |  | Quarto; |
|  |  | Sétimo; |
|  |  | Oitavo; |

**PERGUNTA 8**

1. Os profissionais de *User Experience Design* devem entender as necessidades, as expectativas e até mesmo as reações advindas do usuário. Por isso, devem empenhar-se para promover experiências positivas e, assim, garantir a aproximação entre o usuário e o produto.  
      
   Nesse sentido, assinale a alternativa que indique um dos resultados gerados pela aplicação do *UX Design* :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | O UX Designer é um profissional desconhecido ou, até mesmo, reconhecido apenas em nichos específicos e, por esse motivo, não gera benefícios à empresa. |
|  |  | Perda de capital financeiro pela empresa que deseja aplicar essa técnica de Design, pois ela não gera nenhum tipo de ganho. |
|  |  | Afastamento de clientes em potencial, concentrando-se estritamente nos indivíduos que já são clientes da empresa. |
|  |  | Criação de um laço de fidelidade, melhor comunicação entre usuário e empresa, além de melhor usabilidade do produto. |
|  |  | O resultado de aplicação do UX Design é a irrelevância da empresa em meio a tantas outras, isto é, não gera nenhum tipo de destaque. |

**PERGUNTA 9**

1. A ISO (International Organization for Standardization) é uma organização internacional independente e não governamental, que atua como agente regulador das normas de padronização industrial. A norma ISO 9241-210, apresenta requisitos e recomendações para atividades voltadas ao design centrado no homem, visando aprimorar a experiência de interação entre humanos e sistemas.  
      
   INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION - ISO. **ISO 9241-210:**Ergonomics of human-system interaction - Part 210: Human-centred design for interactive systems. 2019. Disponível em: <https://www.iso.org/standard/52075.html>. Acesso: 30 jan. 2020.  
      
   A respeito dos princípios listados pela norma ISO 9241-210 para a realização de projetos, analise as afirmativas a seguir e assinale **V** para a(s) Verdadeira(s) e **F**para a(s) Falsa(s).  
      
   I. (v ) O projeto é baseado no entendimento explícito de usuários, tarefas e ambientes.  
   II. (v) Os usuários estão envolvidos em todo projeto e desenvolvimento.  
   III. (f) O processo não é interativo.  
   IV. (f) A equipe de design exclui competências multidisciplinares e perspectivas do processo.  
      
   Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

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

**PERGUNTA 10**

1. Leia o trecho a seguir:  
      
   “Os produtos fabricados também poderão ter sensores e atuadores, para que possam, em adição, enviar e receber informações, e serem comandados remotamente, como é o caso de uma televisão ou uma câmera de segurança, que poderia ser acionada de qualquer lugar do mundo em que houvesse sinal de internet. Assim, antes de chegar em casa, seria possível ligar as luzes da garagem e ligar a cafeteira pelo seu celular”.  
      
   SACOMANO, J. B.; GONÇALVES, R. F.; BONILLA, S. H. **Indústria 4.0**: conceitos e fundamentos. São Paulo: Blucher, 2018. p.31.  
      
   O trecho apresentado refere-se a um elemento-base da Indústria 4.0. Nesse sentido, assinale a alternativa que indique qual é o elemento-base referido:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Internet das Coisas (IoT). |
|  |  | Realidade Virtual (RV). |
|  |  | Realidade Aumentada (RA). |
|  |  | Sistema Ciber-Físico (CBS). |
|  |  | Inteligência Artificial (AI). |