

Sistema Acadêmico



João Pedro∨

Home () / Publicação de Avaliação (/ExamPublish/ExamStudent/111921)

/ Avaliação de User Experience (UX) II (23/11/2023)



Avaliação de User Experience (UX) II (23/11/2023)

User Experience (UX) II

Professor: Guilhermo Almeida dos Reis

Avaliação realizada por:

Avaliação realizada em: 28/11/2023



Tentativa

2 de 3

Nota

10,0

Questões Respondidas

10 de 10



Questão #1

Qual o fluxo correto do processo de Design Thinking?

- Prototipar, definir, idealizar e testar
- Definir, idealizar, prototipar e testar
- Testar, prototipar, idealizar, definir e empatizar
- Empatizar, definir, idealizar, prototipar e testar 🗲

João Pedro - jpampereira@gmail.com

João Pedro - jpampereira@gmail.com



Questão #2

Qual das alternativas abaixo não é um componente do sistema de busca?

- Ajuda
- Página sem resultados
- Breadcrumb ←
- Página de resultados

João Pedro - jpampereira@gmail.com

João Pedro - jpampereira@gmail.com



Questão #3

O termo "Design Squiggle" é associado a:	
Um estilo de tipografia amplamente utilizado em design	gráfico.
Uma técnica de desenho abstrato utilizada na fase inicia	l de brainstorming.
Um modelo visual que representa a flexibilidade e o processo não linear do design. ←	
Um método de organização de documentos de design.	
João Pedro - jpampereira@gmail.com	João Pedro - jpampereira@gmail.com
Questão #4	1
Qual das alternativas abaixo são recomendações para a p	aágina de resultados do sistema de busca?
Facilitar o acesso aos itens encontrados e a realizaçã	ío de uma nova busca (
Facilite a realização de uma nova busca e explicar o que	está sendo procurado
Mostre a quantidade de itens encontrados e informar que não foram encontrados resultados	
Ordenar o resultado e fazer a caixa de busca grande	
João Pedro - jpampereira@gmail.com	João Pedro - jpampereira@gmail.com
Questão #5	1
Quais são as três perguntas que o sistema de navegação	precisa tentar responder em todas as
páginas?	
Onde estou?, O que tem aqui?, De onde eu vim?	
Onde estou?, Quem está acessando?, Para onde posso i	r?
Onde estou?, O que tem aqui?, Para onde posso ir? 🗲	•
Onde estou?, O que tem aqui?, Por que preciso disso?	
João Pedro - jpampereira@gmail.com	João Pedro - jpampereira@gmail.com
Questão #6	1
Os projetos de UX possuem cinco fases distintas que form	nam um processo de design cíclico. Quais são
essas fases?	
Pesquisa, concepção, especificação, implementação	e avaliação ←
Avaliação, implementação, especificação e pesquisa	
Avaliação, implementação, especificação, concepção e te	este

oão Pedro - jpampereira@gmail.com	João Pedro - jpampereira@gmail.co
? Questão #7	1
Das recomendações abaixo para o projeto do sistema de n	navegação, qual é a mais importante?
Ser eficiente	
Suportar as necessidades e comportamentos do usuário	
Equilibrar flexibilidade e confusão	
○ Ter consistência ←	
ião Pedro - jpampereira@gmail.com	João Pedro - jpampereira@gmail.co
? Questão #8	
Na mensagem "Erro de login: Você não pode se logar na ap	olicação", qual heurística de Nielsen está
sendo desobedecida?	
Visibilidade do estado do sistema.	
Consistência e padrões.	
Auxiliar o usuário a reconhecer, diagnosticar e recupe	erar ações erradas. <
Prevenção de erros.	
oão Pedro - jpampereira@gmail.com	João Pedro - jpampereira@gmail.co
? Questão #9	
Em um formulário de cadastro, um campo de telefone sem	n máscara está desobedecendo qual
heurística de Nielsen?	
Visibilidade do estado do sistema.	
○ Prevenção de erros. ←	
Consistência e padrões.	
Auxiliar o usuário a reconhecer, diagnosticar e recuperar	ações erradas.

Questão #10

1

Qual é	o propósito da primeira fase do m	odelo de processo criativo "Double Diamond"?
O A	valiar o desempenho do produto.	
○ Se	elecionar a solução final.	
	lentificar problemas e oportunidad	les. ←
O In	nplementar a solução escolhida.	
João Pedro - j	pampereira@gmail.com	João Pedro - jpampereira@gmail.com
Voltar (/E	xamPublish/ExamStudent/111921)	

Versão 1.32.23