

Situação	Finalizada
Iniciado	terça-feira, 26 ago. 2025, 20:15
Concluído	terça-feira, 26 ago. 2025, 20:20
Duração	5 minutos 2 segundos
Notas	30,00/30,00
Nota	10,00 de um máximo de 10,00(100%)

Questão 1

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Por que o espaçamento é fundamental no design de interfaces?

- ☐ a. Para garantir que todos os elementos sejam do mesmo tamanho
- ☒ b. Para melhorar a organização visual e a experiência do usuário ✓
- ☐ c. Para reduzir a quantidade de informações na tela
- ☐ d. Para permitir que o layout ocupe toda a tela sem espaços vazios

A resposta correta é: Para melhorar a organização visual e a experiência do usuário

Questão 2

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00



O que é uma hierarquia tipográfica?

- ☐ a. Um estilo de fonte que usa apenas letras maiúsculas
- ☒ b. Uma forma de organizar visualmente o conteúdo para facilitar a leitura ✓
- ☐ c. Um conjunto de regras para combinar diferentes estilos de fontes
- ☐ d. Um método para criar textos artísticos em interfaces

A resposta correta é: Uma forma de organizar visualmente o conteúdo para facilitar a leitura

Questão 3

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Quais são as etapas iniciais para o desenvolvimento de um software?

- ☐ a. Design, Implementação, Manutenção
- ☐ b. Planejamento, Codificação, Testes
- ☒ c. Ideação, Levantamento e Análise de Requisitos, Wireframe e Prototipação ✓
- ☐ d. Pesquisa, Desenvolvimento, Lançamento

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Ideação, Levantamento e Análise de Requisitos, Wireframe e Prototipação

Questão 4

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é Desk Research?

- ☐ a. Um estudo aprofundado da concorrência
- ☐ b. Uma pesquisa primária feita diretamente com usuários
- ☒ c. Uma técnica de pesquisa baseada na coleta de dados secundários de fontes públicas ✓
- ☐ d. Uma técnica para criar protótipos de software



A resposta correta é: Uma técnica de pesquisa baseada na coleta de dados secundários de fontes públicas

Questão 5

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é o objetivo principal da disciplina de Engenharia de Software no semestre?

- ☐ a. Aprender sobre sistemas operacionais
- ☐ b. Aprender sobre redes de computadores
- ☐ c. Aprender sobre hardware
- ☒ d. Aprender processos, métodos e ferramentas para construção de softwares profissionais ✓

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Aprender processos, métodos e ferramentas para construção de softwares profissionais

Questão 6

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é pesquisa qualitativa em UX?

- ☐ a. Pesquisa que considera apenas números e estatísticas
- ☐ b. Pesquisa baseada em dados estatísticos
- ☒ c. Pesquisa baseada na compreensão do comportamento e emoções dos usuários ✓
- ☐ d. Pesquisa feita exclusivamente online

A resposta correta é: Pesquisa baseada na compreensão do comportamento e emoções dos usuários

Questão 7

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Por que a escolha de cores em uma interface deve levar em conta a psicologia das cores?

- ☐ a. Porque apenas cores neutras garantem uma interface profissional
- ☐ b. Porque cada cultura tem uma única interpretação para cada cor
- ☐ c. Porque cores vibrantes sempre aumentam a taxa de conversão
- ☒ d. Porque diferentes cores evocam emoções e influenciam o comportamento do usuário ✓

A resposta correta é: Porque diferentes cores evocam emoções e influenciam o comportamento do usuário



Questão 8

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é UX?

- ☒ a. User Experience ✓
- ☐ b. Ultimate Experience
- ☐ c. Unified Experience
- ☐ d. User Interface

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

User Experience

Questão 9

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é o Efeito Von Restorff?

- ☐ a. Técnica de design de interface
- ☐ b. Método de avaliação de usabilidade
- ☒ c. Fenômeno de memorização de elementos que se destacam ✓
- ☐ d. Tendência de esquecer elementos únicos

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Fenômeno de memorização de elementos que se destacam

Questão 10

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é o produto mais importante distribuído pelo software?

- ☐ a. Performance
- ☒ b. Informação ✓
- ☐ c. Código fonte
- ☐ d. Interface



Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Informação

Questão 11

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Por que os wireframes são úteis no processo de design?

- ☐ a. Eles eliminam a necessidade de revisões no design
- ☒ b. Eles ajudam a estruturar a interface antes de aplicar o design visual ✓
- ☐ c. Eles definem as cores finais da interface
- ☐ d. Eles substituem completamente os testes de usabilidade

A resposta correta é: Eles ajudam a estruturar a interface antes de aplicar o design visual

Questão 12

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual das alternativas melhor descreve a importância da tipografia em design de interfaces?

- ☒ a. A tipografia influencia na legibilidade e na comunicação visual ✓
- ☐ b. Todas as fontes possuem o mesmo impacto na experiência do usuário
- ☐ c. A escolha da fonte não afeta a usabilidade da interface
- ☐ d. Fontes decoradas são sempre a melhor escolha para interfaces

A resposta correta é: A tipografia influencia na legibilidade e na comunicação visual

Questão 13

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é uma característica da memória de curto prazo?

- ☐ a. Armazena informações por muito tempo
- ☐ b. É ilimitada
- ☒ c. Conhecida como memória de trabalho ✓
- ☐ d. Está relacionada a tarefas e habilidades



Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Conhecida como memória de trabalho

Questão 14

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é um exemplo de Dark UX?

- ☒ a. Projetar um botão de "Cancelar" que na verdade confirma uma ação ✓
- ☐ b. Criar interfaces inclusivas para usuários com deficiência
- ☐ c. Fornecer informações claras sobre a política de privacidade
- ☐ d. Criar um sistema de navegação intuitivo

A resposta correta é: Projetar um botão de "Cancelar" que na verdade confirma uma ação

Questão 15

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é Netnografia?

- ☐ a. Pesquisa que não considera a opinião dos usuários
- ☐ b. Pesquisa baseada apenas em dados estatísticos
- ☒ c. Pesquisa baseada na observação e análise das interações sociais online ✓
- ☐ d. Pesquisa feita exclusivamente em laboratório

A resposta correta é: Pesquisa baseada na observação e análise das interações sociais online

Questão 16

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é o objetivo das interações emocionais nas interfaces?

- ☐ a. Evitar a personalização das experiências
- ☒ b. Manipular sentimentos para atingir objetivos específicos ✓
- ☐ c. Simular interações humanas
- ☐ d. Melhorar a memorização dos usuários



Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Manipular sentimentos para atingir objetivos específicos

Questão 17

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual o benefício de utilizar a regra 60/30/10 na escolha das cores de uma interface?

- ☒ a. Facilita a combinação equilibrada das cores e melhora a experiência visual ✓
- ☐ b. Reduz a necessidade de testes de acessibilidade
- ☐ c. Garante que todas as cores tenham a mesma importância na tela
- ☐ d. Impede que o usuário personalize a interface

A resposta correta é: Facilita a combinação equilibrada das cores e melhora a experiência visual

Questão 18

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que diferencia o preto e o branco das outras cores no design?

- ☒ a. Preto e branco não são cores do ponto de vista científico, mas são essenciais no design ✓
- ☐ b. Ambos são cores vibrantes que chamam mais atenção do que outras cores
- ☐ c. O branco é uma cor fria e o preto é uma cor quente
- ☐ d. O preto representa sempre negatividade e o branco sempre positividade

A resposta correta é: Preto e branco não são cores do ponto de vista científico, mas são essenciais no design

Questão 19

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Quais são alguns fatores que podem causar atrito cognitivo?

- ☐ a. Consistência de design
- ☐ b. Feedback claro e orientação
- ☒ c. Sobrecarga de informações e complexidade excessiva ✓
- ☐ d. Estruturas de design de interface



Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Sobrecarga de informações e complexidade excessiva

Questão 20

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é pesquisa quantitativa em UX?

- ☐ a. Pesquisa que considera apenas as emoções do usuário
- ☒ b. Pesquisa baseada na coleta de dados numéricos e estatísticos ✓
- ☐ c. Pesquisa feita apenas com entrevistas abertas
- ☐ d. Pesquisa exclusivamente presencial

A resposta correta é: Pesquisa baseada na coleta de dados numéricos e estatísticos

Questão 21

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é o conceito de "software Tailor Made"?

- ☐ a. Software pré-fabricado
- ☐ b. Software proprietário
- ☒ c. Software sob medida ✓
- ☐ d. Software open source

Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Software sob medida

Questão 22

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Para que serve a Proto-Persona?

- ☐ a. Para criar um personagem para jogos
- ☐ b. Para criar um usuário fictício sem base em dados reais
- ☐ c. Para substituir a pesquisa de UX
- ☒ d. Para representar um grupo de usuários baseado em pesquisas iniciais ✓



A resposta correta é: Para representar um grupo de usuários baseado em pesquisas iniciais

Questão 23

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é UX Writing?

- ☐ a. Escrita de códigos para UX Designers
- ☐ b. Desenvolvimento de conteúdo para blogs
- ☒ c. Criação de textos para interfaces digitais visando clareza e eficiência ✓
- ☐ d. Estratégia para enganar usuários

A resposta correta é: Criação de textos para interfaces digitais visando clareza e eficiência

Questão 24

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é Microcopy?

- ☒ a. Pequenos textos de interface que guiam o usuário e melhoram a usabilidade ✓
- ☐ b. Nome de um software de UX
- ☐ c. Um tipo de pesquisa qualitativa
- ☐ d. Um método de desenvolvimento ágil

A resposta correta é: Pequenos textos de interface que guiam o usuário e melhoram a usabilidade

Questão 25

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Por que é importante testar o contraste das cores em uma interface?

- ☐ a. Para aumentar o tempo de permanência do usuário na página
- ☐ b. Para deixar o design mais sofisticado
- ☐ c. Para tornar a interface mais chamativa e visualmente impactante
- ☒ d. Para garantir acessibilidade e boa legibilidade para todos os usuários ✓

A resposta correta é: Para garantir acessibilidade e boa legibilidade para todos os usuários



Questão 26

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual o principal problema do uso excessivo de fontes decoradas em interfaces?

- ☐ a. Elas são sempre melhores que fontes sem serifa
- ☒ b. Elas dificultam a legibilidade e prejudicam a experiência do usuário ✓
- ☐ c. Elas aumentam a velocidade de carregamento da página
- ☐ d. Elas reduzem o contraste da interface

A resposta correta é: Elas dificultam a legibilidade e prejudicam a experiência do usuário

Questão 27

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

O que é benchmarking?

- ☒ a. Técnica usada para avaliar e comparar produtos e serviços com concorrentes ✓
- ☐ b. Método de desenvolvimento de software
- ☐ c. Processo de criação de protótipos visuais
- ☐ d. Técnica usada apenas em pesquisas qualitativas

A resposta correta é: Técnica usada para avaliar e comparar produtos e serviços com concorrentes

Questão 28

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual é a principal função da memória de longo prazo?

- ☐ a. É limitada
- ☐ b. Armazenar informações por pouco tempo
- ☐ c. Conhecida como memória de trabalho
- ☒ d. Armazenar tudo o que sabemos e somos ✓



Sua resposta está correta.

A resposta correta é:

Armazenar tudo o que sabemos e somos

Questão 29

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Para que serve a Jornada do Usuário?

- ☐ a. Para validar apenas aspectos técnicos do software
- ☐ b. Para testar apenas a usabilidade do sistema
- ☒ c. Para mapear o processo e sentimentos do usuário ao interagir com um sistema ✓
- ☐ d. Para criar personas fictícias

A resposta correta é: Para mapear o processo e sentimentos do usuário ao interagir com um sistema

Questão 30

Correto

Atingiu 1,00 de 1,00

Qual a principal função de um protótipo de alta fidelidade?

- ☐ a. Definir a estrutura de código do sistema
- ☒ b. Simular a interação real do usuário antes da implementação final ✓
- ☐ c. Servir como esboço inicial da interface, sem interatividade
- ☐ d. Substituir totalmente o wireframe no processo de design

A resposta correta é: Simular a interação real do usuário antes da implementação final