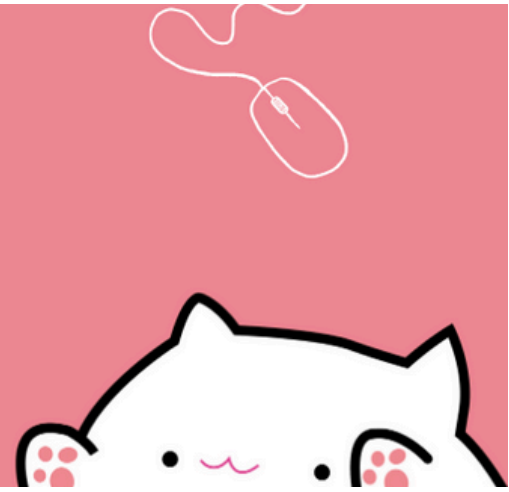


> EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO: FASE DE TESTES



@BRIDGETOCROSS



Questão 01

Em relação a testes de software e testes de usabilidade, podemos dizer que:

- a) Teste de software é melhor.
- b) Teste de usabilidade é melhor.
- ☒ c) São complementares.
- d) Os dois são iguais.
- e) Não devemos fazer nenhum dos dois.

Questão 02

O ideal para testes de usabilidade é que eles sejam feitos:

- a) com seus amigos próximos.
- b) apenas com você mesmo.
- ☒ c) com usuários reais.
- d) com colegas da equipe.
- e) com qualquer pessoa, sem critérios.

Questão 03

Quando devemos aplicar os testes com usuários?

- a) Apenas no início do projeto.
- b) Apenas antes do lançamento do produto.
- c) Antes e durante a fase de pesquisa.
- d) Apenas depois do produto ser lançado.
- ☒ e) Sempre e em qualquer momento

Questão 04

Depois dos testes, haverá atividades:

- a) somente para ux writers
- b) para ux writers e designers
- ☒ c) provavelmente para profissionais diversas áreas
- d) para desenvolvedores e front-ends
- e) apenas para a área de negócio.

Questão 05

Indique corretamente o termo que descreve o momento que exige uma entrega intensa e rápida, justamente para identificar e ajustar problemas encontrados.

Nessa fase é preciso coletar as informações, reações e opiniões a respeito do contato com o protótipo.

- a) ideação.
- b) imersão.
- c) empatia.
- d) prototipação.
- ☒ e) teste.

Questão 06

Leia o excerto a seguir.

"A fase de Teste é a última da abordagem de Design Thinking e, por essa razão, crucial para o sucesso de um determinado projeto. Agora as ideias serão colocadas à prova para sua validação pelos usuários dos serviços/produtos e perante o mundo real e seus stakeholders [...] Na fase de teste, as soluções devem ser aperfeiçoadas e refinadas até que todos os aspectos problemáticos tenham sido removidos ou aperfeiçoados, até que não haja mais valores a serem agregados dentro do escopo e do contexto do projeto".

A partir do apresentado, analise as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

I. Os testes com usuários devem ser feitos para que o time possa errar rápido, para errar mais barato.

Pois

II. Nessa fase é preciso coletar as informações, reações e opiniões a respeito do contato com o protótipo.

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