

GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ
SECRETARIA DA SAÚDE DO CEARÁ (SESA)
ESCOLA DE SAÚDE PÚBLICA DO CEARÁ - PAULO MARCELOS MARTINS RODRIGUES (ESP/CE)

EDITAL Nº 03/2025

PROVA - 3

UX

CADERNO DE QUESTÕES
11 DE MAIO DE 2025

INSTRUÇÕES

Prezado(a) Participante,

Para assegurar a tranquilidade no ambiente de prova, a eficiência da fiscalização e a segurança do processo de avaliação, lembramos a indispensável obediência aos itens do Edital e aos que seguem:

1. Deixe sobre a carteira APENAS caneta esferográfica de material transparente, tinta azul ou preta e documento de identidade. Os demais pertences deverão ser dispostos abaixo da carteira.
2. Antes de iniciar a resolução das 30 (trinta) questões, verifique se o Caderno de Prova está completo.
3. Qualquer imposição de defeito no Caderno deverá ser feita nos primeiros 30 (trinta) minutos após o início da prova.
4. Ao receber a Folha de Respostas, confira os dados do cabeçalho. Havendo necessidade de correção de algum dado, chame o fiscal. Não rasure a Folha de Respostas.
5. A prova tem duração de 3 (três) horas e o tempo mínimo de permanência em sala de prova é de 1 (uma) hora.
6. O Gabarito preliminar será disponibilizado exclusivamente pela internet, por meio do site da ESP/CE (www.esp.ce.gov.br) na seção de Seleções / Seleções Públicas 2025.
7. Ao terminar a prova, não esqueça de assinar a Ata de Aplicação e a Folha de Respostas no campo destinado à assinatura, bem como entregar a Folha de Respostas ao Fiscal de sala.
8. O candidato poderá levar o Caderno de Questões faltando **UMA HORA E TRINTA MINUTOS** para o término da prova, conforme disposto em Edital.



Os três últimos participantes só poderão deixar a sala simultaneamente e após
a assinatura da Ata de Aplicação.

Nome: _____



CONHECIMENTOS GERAIS

QUESTÃO 01. Segundo o PPP/ESP/CE-2024-2027, qual é a abordagem pedagógica prioritária para o desenvolvimento das ações formativas?

- a) Ensino tradicional centrado na transmissão de conteúdo.
- b) Educação baseada em competências, com ênfase na aprendizagem ativa e contextualizada.
- c) Ensino exclusivamente teórico, sem práticas de campo.
- d) Educação baseada em métodos expositivos e avaliações sumativas.

QUESTÃO 02. De acordo com o PPP/ESP/CE-2024-2027, qual é o papel da avaliação institucional no processo de implementação do projeto pedagógico?

- a) Ser utilizada apenas para fins de classificação dos estudantes.
- b) Monitorar, avaliar e promover melhorias contínuas na formação e na gestão da escola.
- c) Ser realizada apenas ao final do ciclo de formação, sem impacto nas ações pedagógicas.
- d) Ser exclusiva para avaliação dos professores, sem envolver estudantes ou gestores.

QUESTÃO 03. De acordo com o PPP/ESP/CE-2024-2027, qual é o princípio norteador para a elaboração das ações pedagógicas na Escola de Saúde Pública do Ceará?

- a) A centralidade na transmissão de conhecimentos teóricos.
- b) A integração entre teoria e prática, promovendo a formação contextualizada.
- c) A priorização de atividades administrativas e burocráticas.
- d) A segregação entre ensino, pesquisa e extensão, mantendo-os isolados.

QUESTÃO 04. De acordo com o PPP/ESP/CE-2024-2027, qual estratégia é priorizada para garantir a formação continuada dos docentes na Escola de Saúde Pública do Ceará?

- a) Oferecer cursos de curta duração sem relação com as demandas do SUS.
- b) Promover programas de formação continuada alinhados às necessidades do sistema de saúde.
- c) Manter os docentes em formação apenas no início da carreira, sem ações posteriores.
- d) Priorizar atividades administrativas em detrimento do desenvolvimento profissional docente.

QUESTÃO 05. De acordo com o PPP/ESP/CE-2024-2027, qual é a principal estratégia para promover a integração entre ensino, pesquisa e extensão na Escola de Saúde Pública do Ceará?

- a) Manter essas atividades isoladas para garantir foco específico.
- b) Promover ações integradas que articulam ensino, pesquisa e extensão de forma contínua e contextualizada.
- c) Priorizar apenas a pesquisa, relegando o

ensino e a extensão a um segundo plano.

d) Limitar a participação dos estudantes nas atividades de extensão para evitar dispersão.

QUESTÃO 06. De acordo com o PPP/ESP/CE-2024-2027, qual é a abordagem prioritária para a formação de profissionais de saúde na perspectiva de integralidade e atenção básica?

a) Focar exclusivamente na formação técnica especializada, sem integração com a atenção básica.

b) Promover uma formação que valorize a integralidade, a atenção primária e a interdisciplinaridade, articulando teoria e prática.

c) Priorizar atividades administrativas e burocráticas, relegando a prática clínica.

d) Concentrar a formação apenas em ambientes acadêmicos, sem contato com os serviços de saúde.

QUESTÃO 07. Considerando a seção do PPP/ESP/CE-2024-2027 que trata da avaliação institucional e seu papel no aprimoramento contínuo da ESP-CE, qual das seguintes abordagens metodológicas demonstra maior aderência aos princípios de uma avaliação formativa e participativa, conforme preconizado no documento?

a) Aplicação de questionários padronizados ao final de cada ciclo formativo, com foco em indicadores quantitativos de desempenho discente.

b) Implementação de um sistema de acompanhamento individualizado do progresso dos estudantes, baseado em

portfólios e autoavaliações supervisionadas.

c) Realização de reuniões periódicas com representantes de diferentes segmentos da comunidade acadêmica para análise qualitativa dos processos e resultados, culminando na elaboração de planos de melhoria consensuais.

d) Utilização de provas objetivas somativas, com o objetivo de classificar os estudantes e identificar lacunas de aprendizagem em nível macroinstitucional.

QUESTÃO 08. O PPP/ESP/CE-2024-2027 enfatiza a importância da integração curricular e da interdisciplinaridade como eixos estruturantes dos processos formativos. Qual das seguintes iniciativas pedagógicas representa a aplicação mais efetiva desses princípios?

a) Organização dos conteúdos disciplinares em módulos estanques, com avaliações separadas para cada disciplina.

b) Desenvolvimento de projetos de intervenção na realidade social e de saúde, envolvendo diferentes áreas do conhecimento e a participação ativa dos estudantes.

c) Utilização de metodologias ativas de ensino-aprendizagem em disciplinas específicas, mantendo a estrutura curricular tradicional.

d) Oferta de disciplinas eletivas que abordam temas transversais, permitindo que os estudantes complementem sua formação de forma individualizada.

QUESTÃO 09. Considerando o eixo

estratégico de “Gestão e Avaliação da Formação” presente no PPP/ESP/CE-2024-2027, qual das seguintes ações representa a abordagem mais alinhada com a proposta de avaliação formativa e continuada dos processos educativos, visando o aprimoramento constante das ofertas formativas da Escola?

- a) A aplicação de provas objetivas ao final de cada módulo ou curso, com o objetivo de classificar os participantes e identificar aqueles que atingiram o desempenho mínimo esperado.
- b) A implementação de um sistema de coleta de feedback dos participantes ao final de cada atividade educativa, utilizando questionários padronizados com foco na satisfação com o conteúdo e os facilitadores.
- c) O desenvolvimento de instrumentos de avaliação diversificados que incluam a autoavaliação dos participantes, a avaliação por pares, a análise de portfólios e a observação de práticas, integrados ao longo do processo formativo para fornecer insights para ajustes pedagógicos.
- d) A realização de avaliações externas periódicas por órgãos competentes, com o objetivo de certificar a qualidade das ofertas formativas da Escola em relação a padrões nacionais e internacionais.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

QUESTÃO 10. Um designer de interação está avaliando duas versões diferentes da interface de um aplicativo móvel para agendamento de consultas. O objetivo é determinar qual versão oferece a melhor experiência emocional para o usuário, tornando o processo mais agradável e menos frustrante. Qual dos seguintes métodos de avaliação seria mais adequado para obter insights sobre a resposta emocional dos usuários às diferentes interfaces?

- a) Medir a taxa de cliques e o tempo gasto em cada tela nas duas versões do aplicativo utilizando ferramentas de análise de dados.
- b) Aplicar a técnica de “Thinking Aloud” (pensar em voz alta) durante os testes de usabilidade das duas versões, focando nas expressões e comentários dos usuários que indicam emoções.
- c) Realizar entrevistas semiestruturadas com os usuários após a interação com cada versão, explorando suas impressões gerais, sentimentos e associações evocadas pela interface.
- d) Conduzir testes de preferência visual, apresentando as telas das duas versões lado a lado e solicitando aos usuários que indiquem qual design eles acham mais atraente esteticamente.

QUESTÃO 11. Em um sistema de aprendizado online, a equipe de design instrucional busca aumentar o engajamento e a motivação dos alunos através da gamificação. Qual dos seguintes elementos de gamificação, quando bem implementado, tem o maior potencial para fomentar a motivação

intrínseca e o senso de maestria a longo prazo?

- a) A atribuição de pontos por cada atividade concluída e a exibição de um ranking geral dos alunos com maior pontuação.
- b) A concessão de badges digitais com designs elaborados e a possibilidade de exibi-los em um perfil público dentro da plataforma.
- c) A incorporação de desafios progressivos com níveis de dificuldade crescente, feedback imediato sobre o desempenho e a oportunidade de revisar conceitos e repetir atividades para melhorar o aprendizado.
- d) A implementação de um sistema de recompensas extrínsecas, como descontos em cursos futuros ou brindes físicos, para os alunos que acumularem mais pontos ou badges.

QUESTÃO 12. Uma organização busca otimizar seus processos internos para aumentar a eficiência e a satisfação de seus colaboradores. Aplicando os princípios da "Arte da Simplicidade" e do design de interfaces intuitivas, qual das seguintes estratégias de Inteligência Estratégica focada em processos internos teria o maior impacto na redução da complexidade desnecessária e na melhoria da experiência dos colaboradores?

- a) Implementar um sistema de gestão do conhecimento abrangente, documentando todos os procedimentos e políticas da empresa em um único repositório online, com ferramentas avançadas de busca e filtragem.
- b) Adotar uma metodologia de análise de processos "As-Is" e

"To-Be" detalhada, mapeando todos os fluxos de trabalho existentes e redesenhando-os com base em princípios de eficiência e otimização de custos.

- c) Investir em tecnologias de automação de tarefas repetitivas e na integração de diferentes sistemas de software utilizados pela empresa, visando eliminar a necessidade de intervenção manual em processos rotineiros.
- d) Conduzir entrevistas e workshops com os colaboradores para identificar os principais pontos de fricção e complexidade em seus processos de trabalho, prototipando novas soluções de fluxo de trabalho e interfaces de sistema que priorizem a clareza, a facilidade de uso e a redução de etapas desnecessárias.

QUESTÃO 13. Em um projeto de desenvolvimento de um novo aplicativo móvel utilizando metodologias ágeis, a equipe multidisciplinar prioriza a entrega contínua de valor ao usuário e a adaptação flexível a mudanças nos requisitos. Considerando os princípios de design centrado no usuário e a importância de iterações rápidas e feedback constante, qual das seguintes práticas ágeis se alinha mais diretamente com a garantia de que o produto evolua de forma a atender às necessidades e expectativas dos usuários de maneira eficaz e emocionalmente satisfatória?

- a) A realização de reuniões diárias de stand-up para sincronizar o trabalho da equipe e identificar impedimentos.
- b) A criação de um Product Backlog priorizado com base no valor de negócio e na estimativa de esforço das funcionalidades.

c) A incorporação de ciclos curtos de desenvolvimento (Sprints) seguidos por revisões com stakeholders e retrospectivas da equipe.

d) A definição de histórias de usuário detalhadas com critérios de aceitação claros antes do início de cada Sprint.

QUESTÃO 14. Em um projeto de reformulação de um website com um grande volume de conteúdo e funcionalidades diversas, a equipe de arquitetura da informação busca otimizar a forma como os usuários encontram e navegam pelas informações. Considerando os princípios de organização e a importância da clareza e da previsibilidade para a usabilidade, qual das seguintes estratégias de arquitetura da informação teria o maior impacto na melhoria da eficácia e da satisfação do usuário?

a) Adotar uma arquitetura de informação rasa e ampla, com um número limitado de categorias principais claramente definidas e uma navegação consistente, complementada por ferramentas de busca robustas e filtros avançados.

b) Implementar uma estrutura de navegação profunda e ramificada, categorizando o conteúdo em múltiplos níveis para garantir a cobertura de todos os tópicos e funcionalidades.

c) Utilizar uma taxonomia complexa e detalhada, com termos altamente específicos e técnicos para descrever o conteúdo, garantindo a precisão e a consistência na organização da informação.

d) Organizar o conteúdo de forma dinâmica e personalizada para cada usuário, com base em seu histórico de navegação e preferências inferidas, minimizando a necessidade de navegação explícita.

QUESTÃO 15. Em um projeto de design de um aplicativo para um público diversificado com diferentes níveis de conhecimento técnico, a equipe de arquitetura da informação precisa definir rótulos e categorias para as funcionalidades e conteúdos. Considerando os princípios de design emocional e a busca pela simplicidade na comunicação, qual das seguintes abordagens para a rotulagem e categorização seria a mais eficaz para garantir a compreensão e a acessibilidade por todos os usuários?

a) Utilizar jargões técnicos e acrônimos específicos da área para descrever as funcionalidades, garantindo a precisão e a concisão para usuários experientes.

b) Empregar uma linguagem clara, concisa e orientada ao usuário, utilizando termos familiares e evitando ambiguidades, além de fornecer tooltips ou textos de apoio para funcionalidades menos comuns.

c) Adotar metáforas visuais complexas e abstratas para representar as categorias, buscando criar uma experiência de usuário memorável e inovadora.

d) Organizar as funcionalidades em categorias amplas e genéricas, minimizando o número de rótulos para simplificar a navegação, mesmo que isso resulte em categorias com conteúdo muito diverso.

QUESTÃO 16. Em um projeto de melhoria da experiência do cliente para um serviço de resultado de exames, a equipe de UX utiliza o mapeamento da jornada do usuário para identificar pontos de atrito e oportunidades de otimização. Considerando os princípios de design emocional, qual dos seguintes aspectos da jornada do usuário deve receber a maior atenção para criar uma experiência consistentemente positiva e emocionalmente engajadora?

- a) A análise detalhada das métricas de conversão em cada etapa do funil de assinatura para identificar gargalos no processo.
- b) A identificação dos momentos “chave” da jornada (momentos da verdade) onde a interação do usuário tem o maior impacto em sua percepção geral do serviço e o mapeamento de suas necessidades, expectativas e possíveis frustrações nesses pontos.
- c) A documentação exaustiva de todos os possíveis caminhos que um usuário pode percorrer dentro do serviço, incluindo cenários de erro e fluxos alternativos.
- d) A comparação da jornada do usuário atual com as jornadas de usuários de serviços concorrentes para identificar as melhores práticas do mercado.

QUESTÃO 17. Uma equipe de design está utilizando o mapeamento da jornada do usuário para o lançamento de um novo produto digital. Para garantir que o produto

seja não apenas funcional, mas também intuitivo e alinhado com as expectativas dos usuários, qual das seguintes atividades durante o processo de mapeamento da jornada é mais crucial para identificar oportunidades de simplificação e melhoria da usabilidade?

- a) A criação de personas detalhadas que representem os diferentes tipos de usuários e seus objetivos ao interagir com o produto.
- b) A visualização da jornada do usuário em um diagrama linear, destacando as etapas principais e os pontos de contato com o produto.
- c) A identificação das emoções, pensamentos e ações dos usuários em cada etapa da jornada, incluindo seus pontos de dor e momentos de prazer.
- d) A realização de testes de usabilidade com usuários reais para validar as hipóteses levantadas durante o mapeamento da jornada e observar suas interações com o produto.

QUESTÃO 18. Em um projeto de design de um sistema de controle de pacientes com uma interface gráfica complexa, a equipe de UX deve considerar princípios de ergonomia, usabilidade e acessibilidade para garantir a segurança, eficiência e conforto dos operadores. Qual das seguintes abordagens integradas representa a estratégia mais eficaz para atender a esses três aspectos simultaneamente?

- a) Priorizar a estética visual da interface, utilizando cores vibrantes e layouts inovadores para aumentar o engajamento e reduzir a

fadiga visual dos operadores.

b) Implementar um sistema de navegação hierárquico profundo com múltiplas opções de interação, permitindo que operadores experientes acessem funcionalidades avançadas rapidamente através de atalhos de teclado personalizáveis.

c) Adotar um design modular e flexível que permita a personalização da interface de acordo com as necessidades individuais dos operadores, oferecendo opções de contraste ajustável, tamanho de fonte escalável, comandos de voz e feedback tátil para ações críticas.

d) Concentrar-se na otimização do desempenho do sistema, minimizando o tempo de resposta e o consumo de recursos para evitar a frustração dos operadores e garantir a confiabilidade em situações de alta demanda.

QUESTÃO 19. Em um projeto de desenvolvimento de um aplicativo móvel para agendamento de serviços, a equipe de design busca criar uma experiência que seja eficiente (usabilidade), agradável (design emocional) e acessível a todos os usuários. Qual das seguintes estratégias de design prioriza a acessibilidade sem comprometer a usabilidade e o potencial de conexão emocional com os usuários?

a) Utilizar animações sutis e transições fluidas para guiar o usuário através do fluxo de agendamento, dependendo exclusivamente de indicações visuais para o feedback e a navegação.

b) Adotar um design minimalista com alto contraste de cores, tipografia clara e tamanhos de fonte adequados, fornecendo alternativas textuais para todos os elementos não textuais e garantindo a navegabilidade por teclado.

c) Implementar funcionalidades avançadas de reconhecimento de voz para facilitar a interação dos usuários com deficiências motoras, mantendo a interface visual padrão para os demais usuários.

d) Concentrar-se na criação de uma interface visualmente atraente e intuitiva para a maioria dos usuários, fornecendo um modo de acessibilidade separado com funcionalidades básicas para aqueles que necessitam.

QUESTÃO 20. Em um projeto de desenvolvimento de uma plataforma digital complexa com múltiplos produtos e equipes de design e desenvolvimento trabalhando simultaneamente, a adoção de um Design System robusto é considerada essencial. Considerando os princípios de consistência, eficiência e escalabilidade no design de interfaces, qual dos seguintes benefícios representa a maior vantagem estratégica da implementação de um Design System nesse contexto?

a) Acelerar o processo de prototipagem de novas funcionalidades, permitindo que os designers criem interfaces rapidamente utilizando componentes pré-definidos.

b) Garantir uma identidade visual unificada em todos os produtos da plataforma, fortalecendo o reconhecimento da marca e a

confiança do usuário.

c) Reduzir a duplicação de esforços entre as equipes de design e desenvolvimento, promovendo a reutilização de componentes e padrões de interface testados e documentados.

d) Facilitar a realização de testes de usabilidade em larga escala, permitindo a coleta de feedback consistente sobre os componentes e padrões utilizados em diferentes partes da plataforma.

QUESTÃO 21. Durante a fase de design de um aplicativo móvel inovador com funcionalidades não convencionais, a equipe de UX precisa validar as soluções de navegação propostas com usuários reais. Considerando a importância da usabilidade e da descoberta de funcionalidades, qual das seguintes abordagens de prototipagem de navegação seria mais eficaz para obter insights sobre a intuitividade e a facilidade de aprendizado da arquitetura de navegação do aplicativo?

a) Criar wireframes de baixa fidelidade que representem apenas a estrutura básica das telas e os fluxos de navegação lineares principais, focando na validação da arquitetura geral.

b) Desenvolver um protótipo interativo de alta fidelidade com todas as funcionalidades visuais e animações detalhadas, permitindo que os usuários experimentem a estética e a sensação do aplicativo final.

c) Construir um protótipo de média fidelidade com as principais telas e elementos

interativos, focando na simulação dos fluxos de navegação essenciais e permitindo que os usuários realizem tarefas completas.

d) Utilizar um protótipo em papel com desenhos das telas e gestos simulados para testar rapidamente diferentes modelos de navegação em sessões informais com os usuários.

QUESTÃO 22. Em um projeto de branding digital para uma marca com forte apelo emocional, a equipe de visual design busca criar uma identidade visual que não apenas seja reconhecível e memorável, mas que também evoque os sentimentos desejados nos usuários. Considerando os princípios do design emocional e a influência da estética na percepção do usuário, qual dos seguintes aspectos do visual design teria o maior potencial para estabelecer uma conexão emocional positiva com o público-alvo?

a) A utilização de elementos gráficos abstratos e minimalistas para transmitir uma sensação de modernidade e sofisticação.

b) A adoção de uma paleta de cores neutras e suaves para criar uma atmosfera de calma e confiança.

c) A implementação de animações complexas e interações visuais inovadoras para surpreender e encantar os usuários.

d) A escolha de imagens e ilustrações autênticas e relacionáveis que representem os valores e aspirações do público-alvo, juntamente com uma tipografia que transmita a personalidade da marca.

QUESTÃO 23. Em um projeto de

desenvolvimento de uma nova marca digital para um público jovem e engajado, a equipe de design utiliza um moodboard como ferramenta inicial para comunicar a direção estética e emocional da marca aos stakeholders. Considerando os princípios do design emocional e a importância de evocar os sentimentos desejados nos usuários, qual dos seguintes elementos seria mais crucial incluir em um moodboard eficaz para este projeto?

- a) Um diagrama de fluxo do usuário detalhado, mostrando as principais interações e funcionalidades do futuro website e aplicativo.
- b) Uma análise comparativa das paletas de cores e estilos visuais utilizados por concorrentes diretos no mercado.
- c) Uma coleção diversificada de imagens, tipografias, texturas, cores e até mesmo sons que capturem a essência da marca desejada, seus valores e a atmosfera emocional que se busca criar.
- d) Um conjunto de wireframes de baixa fidelidade das principais telas do website e aplicativo, focando na estrutura e no layout do conteúdo.

QUESTÃO 24. Em um projeto de desenvolvimento de um aplicativo complexo de edição de vídeo, a equipe de UX planeja realizar testes de usabilidade para identificar problemas na interface antes do lançamento. Considerando os objetivos e as metodologias de testes de usabilidade, qual das seguintes abordagens de teste seria mais eficaz para descobrir problemas críticos de usabilidade relacionados à eficiência, eficácia e satisfação

dos usuários ao realizar tarefas complexas de edição?

- a) Realizar testes remotos não moderados com um grande número de participantes, focando na coleta de métricas quantitativas como tempo de conclusão de tarefas e taxas de erro.
- b) Conduzir uma análise heurística da interface prototipada por especialistas em usabilidade, identificando potenciais violações de princípios de design.
- c) Implementar testes A/B com diferentes variações da interface para funcionalidades específicas, medindo a preferência e o desempenho dos usuários em cada variação.
- d) Conduzir testes presenciais moderados com um número representativo de usuários-alvo, observando seu comportamento, coletando dados qualitativos sobre suas dificuldades e percepções enquanto realizam tarefas de edição realistas.

QUESTÃO 25. Em um ciclo de desenvolvimento de produto iterativo, a criação de protótipos e a realização de testes de usabilidade são etapas cruciais para validar hipóteses de design e identificar problemas de interação. Considerando os diferentes níveis de fidelidade de prototipagem e os objetivos dos testes de usabilidade, qual das seguintes combinações de protótipo e método de teste seria mais eficaz para avaliar a arquitetura de navegação e o fluxo de tarefas de um aplicativo móvel em suas fases iniciais de design?

- a) Protótipo de alta fidelidade com testes remotos não moderados, focando na coleta de

métricas quantitativas de tempo de conclusão e taxa de sucesso.

b) Protótipo de baixa fidelidade (wireframes interativos) com testes presenciais moderados, observando o comportamento dos usuários e coletando feedback qualitativo sobre a facilidade de navegação e a clareza dos fluxos.

c) Protótipo em papel com análise heurística conduzida por especialistas, identificando potenciais problemas de usabilidade com base em princípios gerais de design.

d) Protótipo funcional (MVP - Minimum Viable Product) com testes A/B, comparando diferentes abordagens de navegação com um grande número de usuários reais.

QUESTÃO 26. Durante um teste de usabilidade de um protótipo de alta fidelidade de um novo recurso em um aplicativo já existente, a equipe de UX percebe que os usuários estão consistentemente encontrando dificuldades em completar uma tarefa específica, apesar da interface visualmente atraente e das animações fluidas. Considerando os princípios de design emocional e a importância de criar uma experiência de usuário eficaz e satisfatória, qual das seguintes ações seria a mais apropriada para a equipe realizar após identificar esse problema de usabilidade?

a) Ajustar as animações e os detalhes visuais da interface para tornar a tarefa mais agradável esteticamente, na esperança de que isso melhore a percepção da usabilidade.

b) Coletar dados quantitativos adicionais sobre o tempo gasto e a taxa de erro nessa tarefa

específica para quantificar a magnitude do problema.

c) Investigar as razões subjacentes à dificuldade da tarefa através de perguntas de acompanhamento com os usuários, buscando entender seus modelos mentais, expectativas e frustrações durante a interação.

d) Comparar o design dessa tarefa com a forma como ela é realizada em aplicativos concorrentes bem-sucedidos e adotar a solução mais comum.

QUESTÃO 27. Em um sistema de recomendação de produtos online que utiliza Aprendizado de Máquina para personalizar a experiência do usuário, a forma como as recomendações são apresentadas na interface pode impactar significativamente a confiança e o engajamento do usuário. Considerando os princípios de transparência e feedback no design de interfaces, qual das seguintes abordagens de apresentação de recomendações geradas por IA seria mais eficaz para construir a confiança do usuário?

a) Exibir apenas os produtos recomendados com base no histórico de compras e navegação do usuário, sem fornecer explicações sobre os critérios utilizados.

b) Apresentar as recomendações de forma concisa e visualmente integrada à interface, sem destacar que são resultados de um algoritmo de IA.

c) Fornecer explicações claras e concisas sobre os motivos por trás de cada recomendação (por exemplo, “Baseado em suas compras recentes de livros de ficção

científica" ou "Outros usuários com interesses similares também visualizaram este item").

d) Utilizar carousels de produtos recomendados com rolagem automática e animações complexas para chamar a atenção do usuário para as sugestões.

QUESTÃO 28. Um aplicativo móvel para pacientes monitorarem seus sinais vitais e interagirem com seus médicos está sendo avaliado por especialistas em usabilidade através da técnica de avaliação heurística. Considerando as heurísticas de Nielsen e os princípios de design, qual das seguintes situações identificadas durante a avaliação representaria uma violação mais grave da heurística de "Prevenção de Erros" em um contexto onde a precisão e a segurança são críticas?

- a) A ausência de um campo de confirmação ao agendar um novo exame, permitindo que o usuário selecione uma data e hora incorretas sem revisão.
- b) A utilização de ícones ambíguos para representar diferentes tipos de dados de saúde, exigindo que o usuário consulte uma legenda para entender seu significado.
- c) A apresentação de informações sobre medicamentos com uma linguagem excessivamente técnica, dificultando a compreensão por pacientes com diferentes níveis de escolaridade.
- d) A falta de feedback visual imediato ao tocar em um botão para registrar uma nova medição, deixando o usuário incerto se a ação

foi bem-sucedida.

QUESTÃO 29. Em um projeto de desenvolvimento de um aplicativo móvel para pacientes diabéticos monitorarem seus níveis de glicose e insulina, a equipe de UX utiliza sketches nas fases iniciais do design. Considerando os princípios de design iterativo e a importância da comunicação rápida de ideias, qual das seguintes vantagens representa o principal benefício da utilização de sketches de baixa fidelidade nesse estágio do projeto?

- a) Permitir a validação precisa da estética visual e da tipografia do aplicativo com os stakeholders e usuários.
- b) Facilitar a exploração rápida de diversas soluções de layout e fluxo de tarefas, com baixo investimento de tempo e recursos.
- c) Possibilitar a realização de testes de usabilidade detalhados com usuários, coletando métricas precisas de tempo de conclusão de tarefas.
- d) Servir como documentação formal das especificações da interface para a equipe de desenvolvimento durante a implementação.

QUESTÃO 30. Uma equipe de UX está iniciando o projeto de um aplicativo móvel para auxiliar pacientes com hipertensão a monitorarem sua pressão arterial e seguirem as recomendações médicas. Considerando a importância da Desk Research nas fases iniciais do design, qual dos seguintes objetivos representa o benefício mais estratégico da realização de uma pesquisa secundária

abrangente nesse contexto?

- a) Obter feedback direto de pacientes hipertensos sobre suas necessidades e expectativas em relação a aplicativos de saúde.
- b) Validar as hipóteses iniciais da equipe de design sobre os fluxos de interação e a arquitetura de informação do aplicativo.
- c) Compreender o panorama competitivo de aplicativos de saúde para hipertensão existentes no mercado, identificando seus pontos fortes, fracos e as lacunas não atendidas.
- d) Definir as personas dos usuários com base em dados demográficos e comportamentais coletados através de questionários online.