

Design Thinking Professional Certificate (DTPC®)

Perguntas de Apoio V012020

1. Qual é a melhor maneira de comunicar sua visão?
 - a) Criando experiências, usando elementos visuais ilustrativos e contando boas histórias.
 - b) Impondo seu ponto de vista sobre os demais porque você sabe mais do que eles.
 - c) Fornecer-lhes informações detalhadas sobre a motivação da sua pesquisa.
 - d) Basta dar-lhes o documento de visão, eles são inteligentes o suficiente para entender.

2. O que significa se concentrar nos valores humanos?
 - a) Criticar decisões de outros e ensinar-lhes quais devem ser seus valores.
 - b) Fazer parecer que você se importa com o que os usuários pensam, mas fazendo realmente o que achar melhor.
 - c) Usar sua plataforma para educá-los sobre ética.
 - d) Ter empatia com as pessoas, e projetar e utilizando seus comentários para desenvolver ainda mais a sua ideia.

3. A que se refere “Crie com clareza”?
 - a) Certificar-se de que a sala na qual você fala esteja limpa.
 - b) Ter um documento acessível e fácil de entender.
 - c) Produzir uma visão clara e precisa para enfrentar desafios difíceis.
 - d) Nenhuma das alternativas.

4. Por que é importante abraçar a experimentação?
 - a) Porque um protótipo não é apenas uma validação para sua ideia.
 - b) Porque a construção de protótipos é uma parte essencial do processo de inovação.
 - c) Porque a experimentação permite pensar e aprender.
 - d) Todas as alternativas.

5. Como alguém pode estar atento ao processo?
 - a) Saiba o que você está fazendo.
 - b) Saiba onde você está no processo de design, quais métodos você deseja usar e quais são seus objetivos.
 - c) Tenha uma visão clara.
 - d) Mantenha-se atualizado com o seu trabalho.

6. O que significa ter tendência à ação?
 - a) Seja parcial e apoie apenas as pessoas que você gosta.
 - b) Não pense, apenas faça!
 - c) Esteja orientado à ação, porém isso não significa que você negligencie o poder do pensamento e do discurso, você deve garantir que você se concentre em fazê-lo.
 - d) Nenhuma das opções acima.

7. O que é “Colaboração Radical”?
 - a) Reunir inovadores com diversos pontos de vista e permitir ideias e soluções inovadoras através da diversidade da coleta.
 - b) Reunir inovadores com diversos pontos de vista e forçá-los a trabalhar no que você acredita ser a abordagem correta.
 - c) Reunir inovadores com diferentes pontos de vista e incentivá-los a lutar entre si para ver qual deles vence.
 - d) Seguir o conselho de todos, mas fazendo o que acredita ser certo.

8. Por que a empatia é a base de um processo de design centrado no ser humano?
 - a) Porque se está centrado no ser humano, precisa entender o que o indivíduo deseja.
 - b) Porque é isso que diz o livro.
 - c) Porque a empatia permite o desenvolvimento de mentes mais críticas.
 - d) Porque se você disser que é empático, as pessoas serão mais receptivas.

9. O que você precisa fazer para criar empatia?
- a) Observação.
 - b) Envolvimento.
 - c) Imersão.
 - d) Todas as alternativas.
10. Por que uma abordagem empática é importante?
- a) Porque o problema que você está tentando resolver raramente é seu.
 - b) Para que as pessoas se sintam atraídas pela sua ideia.
 - c) Como todos afirmam estar centrados no ser humano, devemos dizer que somos empáticos, caso contrário os competidores vencerão.
 - d) Nenhuma das alternativas.
11. Por que a observação é importante para desenvolver uma abordagem empática centrada no ser humano?
- a) Observar o que as pessoas fazem tornará possível desenvolver uma compreensão do que as impulsiona.
 - b) Ver as pessoas interagirem nos fornece informações sobre o que elas pensam e sentem, o que nos ajuda a compreender suas necessidades.
 - c) A e B.
 - d) Nenhuma das alternativas.
12. Por que devemos nos comprometer com os demais?
- a) Para podermos dizer a eles o que é certo.
 - b) Para podermos mostrar que nossa abordagem é a melhor.
 - c) Para que eles acreditem que estamos ouvindo a eles.
 - d) Para que possamos entender completamente quais são os seus pontos de vista, pensamentos e necessidades.

13. Como o compromisso orienta os esforços de inovação?
- a) O compromisso nos permite identificar os usuários certos para os quais devemos projetar.
 - b) Através do compromisso, podemos entender diferentes abordagens e encontrar formas inovadoras de integrar essas abordagens em nosso design.
 - c) O compromisso nos permite descobrir as emoções que guiam os comportamentos, o que nos permite entender como será o comportamento de cada um.
 - d) Todas as alternativas.
14. O que significa imersão na experiência?
- a) Significa estabelecer uma conexão emocional com os usuários.
 - b) Imersão significa ficar entusiasmado com o projeto.
 - c) Imersão na experiência refere-se a experimentar o design você mesmo, para poder compreender a situação dos usuários estão.
 - d) Nenhuma das alternativas.
15. O que significa “definir”?
- a) Identificar quais são seus objetivos.
 - b) Um resumo do seu projeto.
 - c) A síntese de suas descobertas de empatia e a compreensão das necessidades do consumidor em um projeto específico e significativo.
 - d) A geração de alternativas radicais de design.
16. Qual é objetivo de definir?
- a) Responder facilmente a qualquer um que pergunte sobre o que é seu projeto.
 - b) Saber exatamente para qual desafio você está trabalhando e quais problemas você está tentando resolver.
 - c) Compreender as preocupações dos seus usuários.
 - d) Ter uma declaração do problema processável.

17. Por que a definição é tão importante para o processo de design?
- a) Compreender o desafio significativo a ser abordado é essencial para criar uma solução de sucesso.
 - b) Definir sempre permitirá que o acompanhamento dos problemas que você está abordando e, portanto, ajudará a criar melhores soluções.
 - c) Uma vez que o conhecimento recebido está integrado em sua definição, cada ação subsequente será focada automaticamente no ser humano.
 - d) Todas as alternativas.
18. Qual é o objetivo de um ponto de vista (POV)?
- a) Um ponto de vista facilita o brainstorming.
 - b) Um ponto de vista lhe permitirá desenvolver um objetivo guia que priorize o tratamento do conhecimento e as necessidades de seus usuários.
 - c) O ponto de vista é uma boa ferramenta para garantir que todos os que trabalham no projeto estejam na mesma página.
 - d) Um bom ponto de vista irá impressionar os usuários.
19. O que não é um bom ponto de vista (POV)?
- a) Um que não fornece uma estrutura focada para o problema.
 - b) Um que não inspire a equipe.
 - c) Aquele que não fornece uma referência para avaliar ideias completas.
 - d) Todas as alternativas.
20. Quais qualidades possui um bom POV?
- A. Incentiva o brainstorming.
 - B. Captura os corações e mentes das pessoas.
 - C. Orienta os esforços de inovação.
 - D. Todas as alternativas.

21. O que significa ideação?
- a) Ideação refere-se à geração de alternativas radicais de design.
 - b) Ideação refere-se a ser idealista e otimista em relação ao seu projeto.
 - c) Ideação refere-se a criar uma estrutura para resolver seu problema.
 - d) Ideação refere-se a entender o que o usuário quer e precisa.
22. Qual é o objetivo da ideação?
- a) Ajuda você a convencer seus usuários de que você está pensando.
 - b) Pensar na transição entre a identificação de problemas e a exploração de soluções para seus usuários.
 - c) A ideação permite que você se torne otimista e seguro.
 - d) A ideação permite desenvolver um ponto de vista coerente.
23. Quais são os benefícios da ideação?
- a) A ideação permite que você vá além de soluções óbvias e aumente seu potencial inovador.
 - b) A ideação ajuda você a adicionar volume e flexibilidade às suas opções de inovação.
 - c) A ideação força a equipe a pensar em soluções mais radicais e revolucionárias.
 - d) Todas as alternativas.
24. Qual é o princípio fundamental da ideação?
- a) Certificar-se de avaliar e criar novas ideias simultaneamente.
 - b) Certificar-se de que cada ideia está pronta para uso.
 - c) Certificar-se de que você sabe exatamente quando está gerando novas ideias e quando as está avaliando.
 - d) Certificar-se de que tudo o que ele faz está alinhado com o ponto de vista.

25. Qual é a diferença entre gerar e avaliar ideias?
- a) Quando você gera ideias, pensa e quando avalia ideias, está em ação.
 - b) Quando você gera ideias, não critica e quando avalia ideias não críticas.
 - c) Gerar ideias refere-se a pensar em novas soluções para enfrentar o desafio enquanto testar ideias, refere-se a pensar se a solução efetivamente resolve o problema ou não.
 - d) Nenhuma das anteriores.
26. Qual é o modo de prototipação?
- a) É uma maneira de ver suas ideias de uma maneira mais coerente, criando uma forma física de sua solução.
 - b) É o produto de design final.
 - c) É um mecanismo para decidir como definir o problema.
 - d) Protótipos são usados para enganar os usuários com relação ao produto real.
27. Quando os protótipos são mais bem-sucedidos?
- a) Quando a equipe de design pode experimentar e interagir com eles.
 - b) Quando eles parecem bons.
 - c) Quando eles são feitos rapidamente.
 - d) Quando são feitos pouco antes do produto final.
28. Como protótipos ajudam no processo de pensamento?
- a) Permitem que você mostre como seu produto ficará.
 - b) Ajudam a provar que os outros estão errados.
 - c) Ensinam mais sobre o produto.
 - d) Permitem testar e refinar as soluções, e vê-las de forma coletiva e coerente.

29. Por que é importante fazer um protótipo?
- a) Os protótipos permitem que você ganhe empatia ao aprofundar sua compreensão da experiência do usuário.
 - b) Eles ajudam você a refinar ideias e desenvolver várias soluções.
 - c) Atuar como fonte de inspiração para soluções mais radicais.
 - d) Todas as alternativas.
30. Em qual momento se encaixa a prototipação no processo de solução?
- a) Ajudam a descobrir qual é o desafio.
 - b) Ajudam a evitar que todos aqueles que têm más opiniões se retirem.
 - c) Ajudam a identificar as diferentes variáveis que afetam a criação de uma boa solução e também ajudam a analisar o problema.
 - d) Ajudam a convencer os usuários a investir em sua ideia.
31. O que significam os testes?
- a) É uma fase preliminar na qual você disponibiliza uma versão de baixa resolução do seu artefato no contexto da experiência do usuário.
 - b) É o mesmo que a fase de prototipação.
 - c) É um teste para o produto final.
 - d) Nenhuma das alternativas.
32. Por que é importante testar?
- a) Os testes criam entusiasmo nos usuários.
 - b) Os testes ajudam a mostrar que somos pragmáticos e responsáveis.
 - c) Os testes ajudam a obter feedback sobre as soluções, refiná-las e integrá-las ao projeto, aprendendo mais sobre o usuário.
 - d) Os testes ajudam a garantir que qualquer ideia contrária seja descartada.

33. Como os testes podem refinar os protótipos?
- a) Ajudando a identificar problemas que a equipe de design não pôde ver.
 - b) Estando um passo em frente.
 - c) Ajudando a mostrar que todo mundo está errado.
 - d) É uma boa maneira de se certificar de que o problema está corretamente definido.
34. Como os testes podem ajudá-lo a conhecer mais sobre seu usuário?
- a) Ajudando a criar empatia através da observação e compromisso.
 - b) Fornecendo ideias que não puderam ser vistas antes.
 - c) Ajudando a observar as experiências dos usuários e a produzir soluções mais eficazes e inovadoras.
 - d) Todas as alternativas.
35. Como é possível redefinir o seu POV?
- a) Pensando muito sobre se o que você está fazendo é uma solução para o desafio que você está enfrentando.
 - b) Revelando, através de testes, possíveis falhas na definição do problema.
 - c) Revendo minuciosamente o protótipo.
 - d) Através de fortes críticas.
36. Qual é o primeiro estágio de uma abordagem de design centrada no ser humano?
- a) Definir o desafio.
 - b) A fase de Prototipação.
 - c) Empatia.
 - d) Testes.

37. Qual é a etapa final de uma abordagem de design focado no ser humano?
- a) Empatia.
 - b) Ideação.
 - c) A fase de Prototipação.
 - d) Testes.
38. Qual é a diferença entre definição e ideação?
- a) Definir refere-se à definição do desafio e a ideação refere-se a encontrar soluções para o desafio/problema.
 - b) Definir refere-se a entender as necessidades do usuário e a ideação refere-se a encontrar soluções para o desafio/problema.
 - c) Definir refere-se à definição do desafio e a ideação refere-se ao teste do produto.
 - d) Definir refere-se a encontrar soluções para o problema e a ideação refere-se a definir o desafio.
39. Qual é a ligação entre o modo de prototipação e o modo de teste?
- a) O modo de prototipação é um avanço do modo de teste.
 - b) O modo de prototipação é a primeira tentativa de criar o produto e o modo de teste é a última tentativa.
 - c) O modo de prototipação é uma versão preliminar, enquanto o modo de teste coloca o produto no contexto da experiência do usuário.
 - d) O modo prototipação é usado para definir o problema, e o modo de teste é usado para encontrar soluções.
40. Qual é a ordem dos cinco estágios da abordagem do design centrada no ser humano?
- a) Definição, Ideação, Empatia, Prototipação, Testes.
 - b) Empatia, Definição, Ideação, Prototipação, Testes.
 - c) Empatia, Ideação, Definir, Testes, Prototipação.
 - d) Ideação, Definição, Empatia, Prototipação, Testes.

Respostas

1. A
2. D
3. C
4. D
5. B
6. C
7. A
8. A
9. D
10. A
11. C
12. D
13. D
14. C
15. C
16. B
17. D
18. B
19. D
20. D

21. A
22. B
23. D
24. C
25. C
26. A
27. A
28. D
29. D
30. C
31. A
32. C
33. A
34. D
35. B
36. C
37. D
38. A
39. C
40. B