Componente Curricular: Design Thinking			
Professor: Renato Leite			
Semestre: 2026.2	Período: 5	Turma**: A**	Data**: 10/09/2026**
Assinatura do (a) Aluno(a):			

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

1. Verifique se, além deste **Caderno de prova**, você recebeu o **Cartão-resposta**, destinado à transcrição das respostas das questões de **múltipla escolha**, das **questões discursivas (D)** e das questões de **percepção da prova**.
2. Confira se este Caderno contém as questões discursivas e as objetivas de múltipla escolha, de formação geral e de componente específico da área, e as relativas à sua percepção da prova.
3. As questões estão assim distribuídas:

Partes	**Número de itens**	**Peso das questões no componente**	**Peso dos componentes no cálculo da nota**
Formação Geral: Discursivas	**DG1**	**30%**	**30%**
Componente Específico: Discursivas	**DC1 – DC2**	**50%**	**50%**
Componente Específico: Objetivas de Múltipla escolha	**CM 4-15**	**20%**	**20%**

4. Verifique se a prova está completa e se o seu nome está correto no Cartão-resposta. Caso contrário, avise imediatamente ao docente de Sala.
5. Assine o Cartão-resposta no local apropriado, com caneta esferográfica de tinta preta, fabricada em material transparente.
6. As respostas da prova objetiva, da prova discursiva e do questionário de percepção da prova deverão ser transcritas, com caneta esferográfica de tinta preta, fabricada em material transparente, no Cartão-resposta que deverá ser entregue ao docente de Sala ao término da prova.
7. Responda cada questão discursiva em, no máximo, 15 linhas. Qualquer texto que ultrapasse o espaço destinado à resposta será desconsiderado.
8. Você terá quatro horas para responder às questões de múltipla escolha, às questões discursivas e ao questionário de percepção da prova.
9. Ao terminar a prova, acene para o docente de Sala e aguarde-o em sua carteira. Ele então irá proceder à sua identificação, recolher o seu material de prova e coletar a sua assinatura na Lista de Presença.
10. Atenção! Você deverá permanecer na sala de aplicação por, no mínimo, uma hora e trinta minutos a partir do início da prova e só poderá levar gabarito rascunho quando faltarem 30 minutos para o término do Exame.

CADERNO DE PROVA

FORMAÇÃO GERAL

QUESTÃO DISCURSIVA 01 ----------

Em contextos educacionais, sociais e tecnológicos, a criação de soluções relevantes depende menos de respostas prontas e mais da capacidade de compreender problemas reais sob a perspectiva das pessoas envolvidas. Nessa direção, o Design Thinking é apresentado como uma abordagem que articula empatia, experimentação, criatividade e validação progressiva, permitindo que problemas complexos sejam enfrentados a partir da compreensão das necessidades humanas e da construção iterativa de soluções com geração de valor. No plano de ensino da disciplina, essa perspectiva aparece vinculada à compreensão das necessidades e motivações das pessoas, à co-criação com stakeholders e à validação de processos e produtos em contextos reais. Considerando o texto apresentado, analise a relevância do Design Thinking como abordagem para a solução de problemas em contextos contemporâneos. Em sua resposta:

a) explique o que caracteriza o Design Thinking;

b) relacione essa abordagem à compreensão das necessidades humanas e à geração de valor;

c) justifique por que empatia, colaboração e experimentação são dimensões importantes nesse processo.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

ARRUDA, A. J. V. *Design X Complexidade*. São Paulo: Blucher, 2017.

RASCUNHO PARA A QUESTÃO DISCURSIVA DE FORMAÇÃO GERAL	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Área livre para rascunho

COMPONENTE ESPECÍFICO

QUESTÃO DISCURSIVA 02 ----------

No desenvolvimento de produtos e serviços, a fase de imersão ocupa papel decisivo porque antecede a proposição de soluções e amplia a compreensão do problema a partir do contexto vivido pelos usuários. No plano da disciplina, o Design Thinking é associado à compreensão das necessidades e motivações das pessoas, à construção de personas por meio do processo de discovery e à valorização do user-centered design, da iteração e da participação ativa no processo criativo. Assim, a imersão não é uma etapa meramente exploratória, mas uma base investigativa que orienta a ideação, a prototipação e a validação. Com base no texto, explique a importância da fase de Imersão no Design Thinking. Em sua resposta:

a) justifique por que essa fase é essencial para identificar necessidades reais dos usuários;

b) explique como os dados obtidos na imersão influenciam a ideação;

c) relacione a imersão às etapas posteriores de prototipação e validação.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

CARDOSO, L. C. *Design Digital*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

RASCUNHO PARA A QUESTÃO DISCURSIVA DE CONHECIMENTO ESPECÍFICO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Área livre para rascunho

QUESTÃO DISCURSIVA 03 ----------

O plano de ensino da disciplina destaca que o Design Thinking envolve co-criação, análise de personas, criação de valor, desenvolvimento de MVP, testes de usabilidade, avaliação e validação de soluções. Em problemas ligados a sistemas digitais, essas etapas permitem compreender necessidades reais, estruturar hipóteses e testar soluções com base em evidências obtidas junto aos usuários, antes de investimentos mais amplos em desenvolvimento. Um dos problemas enfrentados por alunos de cursos superiores é a dificuldade de acessar informações sobre horários, disciplinas e requisitos no sistema acadêmico. Utilizando o processo de Design Thinking, proponha como você conduziria a fase de Imersão para compreender melhor essa dificuldade. Em sua resposta:

a) indique métodos de coleta de informações que poderiam ser aplicados;

b) apresente perguntas-chave a serem feitas aos alunos;

c) explique que tipos de insights poderiam orientar a construção da solução.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

PHILLIPS, P. L. *Briefing: a gestão do projeto de design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2015.

RASCUNHO PARA A QUESTÃO DISCURSIVA DE CONHECIMENTO ESPECÍFICO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Área livre para rascunho

QUESTÃO OBJETIVA 04 ----------

O Design Thinking é apresentado na disciplina como uma metodologia voltada à experimentação, à criatividade e à inovação, articulando compreensão do usuário, construção colaborativa e validação progressiva de soluções. No conteúdo programático, as fases aparecem organizadas de modo a permitir entendimento do problema, geração de ideias, materialização inicial da proposta e verificação de sua aderência ao contexto real. Considerando as informações apresentadas, assinale a alternativa que corresponde corretamente às quatro fases do processo de Design Thinking.

A) Ideação, Teste, Desenvolvimento e Produção.

B) Imersão, Ideação, Prototipação e Validação.

C) Planejamento, Execução, Controle e Encerramento.

D) Empatia, Criatividade, Estratégia e Implementação.

E) Descoberta, Programação, Produção e Entrega.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 05 ----------

Entre os fundamentos do Design Thinking, destacam-se a centralidade no usuário, a experimentação, a construção colaborativa e a possibilidade de revisar hipóteses ao longo do processo. No plano de ensino, a disciplina enfatiza a compreensão das necessidades e motivações das pessoas, a co-criação com stakeholders, a valorização da iteração e o desenvolvimento de MVPs com testes e validação de hipóteses. Analise as asserções a seguir.

I. O Design Thinking é centrado no usuário e parte da empatia para compreender suas necessidades.

PORQUE

II. O processo valoriza interação, co-criação e aprendizagem progressiva com base em hipóteses testadas.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

A) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.

B) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.

C) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.

D) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.

E) As asserções I e II são proposições falsas.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

MUNIZ, A. et al. *Jornada Business Agility*. Rio de Janeiro: Brasport, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 06 ----------

Na fase inicial do Design Thinking, busca-se compreender o problema a partir do contexto dos usuários, seus comportamentos, suas dores e suas expectativas. Essa etapa subsidia a construção de personas, jornadas e hipóteses de solução, evitando que o processo comece por respostas descoladas da realidade observada. Na lógica do Design Thinking, a fase de _____ busca compreender necessidades, motivações e contextos reais dos usuários antes da formulação de ideias.

A) validação

B) imersão

C) prototipação

D) implementação

E) produção

Referencial teórico

CARDOSO, L. C. *Design Digital*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 07 ----------

O Design Thinking não deve ser entendido como uma sequência rígida e sem retorno. Ao contrário, a disciplina ressalta a importância da iteração, da revisão de hipóteses e do aprendizado ao longo das etapas, especialmente quando novas evidências surgem a partir da interação com usuários e stakeholders. Considere as afirmações a seguir sobre princípios do Design Thinking.

I. O Design Thinking é centrado no usuário e parte da empatia para compreender suas necessidades.

II. O processo é linear e sequencial, não permitindo revisões entre as etapas.

III. A prototipação rápida permite validar hipóteses antes de grandes investimentos.

IV. A co-criação e o trabalho em equipe são elementos importantes no processo.

É correto o que se afirma em:

A) I e II, apenas.

B) II e IV, apenas.

C) I, III e IV, apenas.

D) I, II, III e IV.

E) III e IV, apenas.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 08 ----------

No Design Thinking, a fase de ideação depende da qualidade das informações levantadas na imersão. Quanto mais consistente for a compreensão do problema, maior a possibilidade de gerar alternativas pertinentes. Assim, a ideação não decorre apenas

de criatividade espontânea, mas de interpretação estruturada dos dados obtidos junto aos usuários. Considerando esse contexto, assinale a alternativa correta.

A) A ideação deve ocorrer antes de qualquer contato com os usuários, para evitar interferências externas.

B) A ideação substitui a necessidade de observação, já que a criatividade da equipe é suficiente.

C) A ideação é favorecida quando se apoia em achados relevantes obtidos na fase de imersão.

D) A ideação elimina a necessidade de prototipação, pois as melhores ideias já surgem prontas.

E) A ideação é restrita a especialistas, sem participação de usuários ou stakeholders.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

PHILLIPS, P. L. *Briefing: a gestão do projeto de design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2015.

QUESTÃO OBJETIVA 09 ----------

Em processos de inovação, a prototipação rápida permite transformar ideias em representações iniciais de solução, tornando possível testar hipóteses com baixo custo e em menor tempo. No plano da disciplina, o desenvolvimento de MVPs, os testes de usabilidade e a validação de soluções aparecem como parte essencial da experimentação. Analise as asserções a seguir.

I. A prototipação rápida permite validar hipóteses antes de grandes investimentos.

PORQUE

II. Protótipos iniciais permitem observar reações, identificar falhas e ajustar a proposta antes de ampliar o desenvolvimento.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

A) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.

B) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.

C) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.

D) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.

E) As asserções I e II são proposições falsas.

Referencial teórico

CARDOSO, L. C. *Design Digital*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 10 ----------

A construção de personas integra o conjunto de ferramentas que auxiliam a explicitar perfis, comportamentos, necessidades e expectativas dos usuários. No plano de ensino, a análise de personas é apresentada como parte importante da formação em Design Thinking, em articulação com jornadas, blueprints e criação de valor. Assinale a alternativa que melhor expressa a finalidade do uso de personas no Design Thinking.

A) Substituir totalmente a pesquisa com usuários reais.
B) Representar perfis de usuários para apoiar decisões mais aderentes ao contexto de uso.
C) Limitar a criação da solução à visão da equipe técnica.
D) Definir apenas requisitos gráficos e estéticos da interface.
E) Eliminar a necessidade de testes de usabilidade.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.
PAZ, M. *Webdesign*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 11 ----------

A criação de valor no Design Thinking pode ser apoiada por instrumentos como jornadas, blueprints e diagramas, que ajudam a visualizar a experiência do usuário, os pontos de contato e as dificuldades presentes na interação com produtos e serviços. O plano de ensino destaca esses instrumentos como parte dos métodos e ferramentas do componente curricular. Analise as afirmações a seguir.

I. Jornadas do usuário ajudam a mapear experiências e pontos de contato ao longo do uso de um serviço.
II. Blueprints podem contribuir para explicitar etapas visíveis e invisíveis envolvidas na entrega de valor.
III. Diagramas e mapeamentos visuais podem apoiar a identificação de gargalos e oportunidades de melhoria.

É correto o que se afirma em:

A) I, apenas.
B) II, apenas.
C) I e III, apenas.
D) II e III, apenas.
E) I, II e III.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.
PHILLIPS, P. L. *Briefing: a gestão do projeto de design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2015.

QUESTÃO OBJETIVA 12 ----------

Em uma proposta de solução para monitoramento de sinais vitais em pacientes idosos, a fase de imersão exige que a equipe investigue não apenas aspectos técnicos do sistema, mas também limitações de uso, rotinas, receios e necessidades dos usuários e de seus cuidadores. Nesse sentido, perguntas de entrevista devem favorecer compreensão do contexto real e não apenas confirmação de suposições prévias. Considerando esse contexto, assinale a alternativa que apresenta uma pergunta mais adequada para uma entrevista de imersão.

A) Você prefere que a solução use banco relacional ou não relacional?

B) Qual linguagem de programação a equipe deveria utilizar no sistema?

C) Em quais situações você sente mais dificuldade para acompanhar ou registrar seus sinais vitais?

D) Você considera que a arquitetura do sistema deve ser monolítica ou distribuída?

E) Qual framework front-end deveria ser adotado no produto final?

Referencial teórico

CARDOSO, L. C. *Design Digital*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 13 ----------

A validação de um protótipo no Design Thinking depende da observação de seu uso, da coleta de feedbacks e da verificação de aderência entre a proposta e as necessidades inicialmente identificadas. No plano de ensino, testes de usabilidade, avaliação e validação de soluções são tratados como componentes centrais da etapa de aplicação e experimentação. Assinale a alternativa que melhor descreve uma forma adequada de validar um protótipo inicial.

A) Evitar contato com usuários para não comprometer a neutralidade da equipe.

B) Solicitar apenas a opinião dos desenvolvedores responsáveis pela solução.

C) Submeter o protótipo a uso inicial por usuários e analisar feedbacks, dificuldades e sugestões de melhoria.

D) Considerar a solução validada assim que a interface visual estiver concluída.

E) Limitar a validação à verificação estética da proposta.

Referencial teórico

CARDOSO, L. C. *Design Digital*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

PAZ, M. *Webdesign*. Curitiba: Intersaberes, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 14 ----------

No Design Thinking, a co-criação amplia a qualidade do processo ao incorporar diferentes perspectivas na compreensão do problema e na formulação de alternativas. O plano de ensino destaca a participação de diferentes stakeholders e a colaboração interdisciplinar como elementos importantes para o desenvolvimento de soluções inovadoras. Analise as asserções a seguir.

I. A co-criação é relevante no Design Thinking porque amplia o repertório de perspectivas sobre o problema e sobre a solução.

PORQUE

II. A colaboração entre diferentes participantes pode favorecer maior aderência da proposta às necessidades reais do contexto.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

A) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
B) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
C) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
D) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
E) As asserções I e II são proposições falsas.

Referencial teórico

MUNIZ, A. et al. *Jornada Business Agility*. Rio de Janeiro: Brasport, 2021.
MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.

QUESTÃO OBJETIVA 15 ----------

O desenvolvimento de um MVP no Design Thinking está relacionado à construção de uma versão mínima da solução que permita testar hipóteses centrais com menor custo, menor tempo e maior capacidade de aprendizagem. No plano de ensino, projetar e implementar MVPs aparece articulado à realização de testes, validação de hipóteses e iteração com base em feedbacks reais. Considerando as informações apresentadas, assinale a alternativa que melhor define a finalidade de um MVP no contexto do Design Thinking.

A) Entregar o produto final completo antes de qualquer contato com usuários.
B) Formalizar exclusivamente a documentação técnica do projeto.
C) Testar hipóteses centrais da solução com uma versão mínima e passível de aprendizagem.
D) Substituir permanentemente a necessidade de validação posterior.
E) Limitar o processo criativo a requisitos previamente fixos e imutáveis.

Referencial teórico

MELLO, C. M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. *Para compreender o Design Thinking*. Rio de Janeiro, 2021.
PHILLIPS, P. L. *Briefing: a gestão do projeto de design*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2015.

QUESTIONÁRIO DE PERCEPÇÃO DA PROVA

As questões abaixo visam conhecer sua opinião sobre a qualidade e a adequação da prova que você acabou de realizar. Assinale as alternativas correspondentes a sua opinião nos espaços apropriados:

Qual foi o tempo gasto por você para concluir a prova?	**Em relação ao tempo total de aplicação, você considera que a prova foi**
A. Menos de uma hora. B. Entre uma e duas horas. C. Entre duas e três horas. D. Entre três e quatro horas. E. Cinco horas e trinta minutos, e não consegui terminar	A. muito longa. B. longa. C. adequada. D. curta. E. muito curta.
As informações/instruções fornecidas para a resolução das questões foram suficientes para resolvê-las?	**Você se deparou com alguma dificuldade ao responder à prova? Qual?**
A. Sim, até excessivas. B. Sim, em todas elas. C. Sim, na maioria delas. D. Sim, somente em algumas. E. Não, em nenhuma delas.	A. Desconhecimento do conteúdo. B. Forma diferente de abordagem do conteúdo. C. Espaço insuficiente para responder às questões. D. Falta de motivação para fazer a prova. E. Não tive qualquer tipo de dificuldade para responder à prova
Considerando apenas as questões objetivas da prova, você percebeu que	**Em relação à clareza e à redação das questões objetivas (enunciados, textos de apoio e alternativas), você considera que:**
A. não estudou ainda a maioria desses conteúdos. B. estudou alguns desses conteúdos, mas não os aprendeu. C. estudou a maioria desses conteúdos, mas não os aprendeu. D. estudou e aprendeu muitos desses conteúdos. E. estudou e aprendeu todos esses conteúdos.	**A.** Os enunciados eram claros e os textos de apoio ajudaram diretamente na resolução. **B.** Os enunciados eram claros, mas alguns textos de apoio eram desnecessários ou cansativos. **C.** Alguns enunciados eram confusos, dificultando a interpretação do que era solicitado. **D.** A maioria das questões apresentava termos técnicos desconhecidos ou ambiguidade nas alternativas. **E.** As questões estavam mal redigidas, impedindo a compreensão lógica do problema proposto.

Componente Curricular: Arquitetura de Software			
Professor: Renato Leite			
Semestre: 2026.1	Período: 2	Turma: **A**	Data: **26/03/2026**
Assinatura do (a) Aluno(a):			

CARTÃO-RESPOSTA OFICIAL

RESPOSTA DA QUESTÃO 01 DISCURSIVA DE FORMAÇÃO GERAL	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

RESPOSTA DA QUESTÃO 02 DISCURSIVA DE COMPONENTE ESPECÍFICO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

13	
14	
15	

RESPOSTA DA QUESTÃO 03 DISCURSIVA DE COMPONENTE ESPECÍFICO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Questão	**Alternativas**				
04	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
05	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
06	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
07	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
08	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
09	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)

Questão	Alternativas				
10	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
11	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
12	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
13	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
14	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
15	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)