

-- CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS --

Acerca do processo de planejamento estratégico, julgue os itens subsequentes.

- 51 A análise dos ambientes interno e externo, na elaboração de um planejamento estratégico, tem como objetivo identificar fatores que podem exercer influência no desempenho da empresa, o que pode ser realizado com a adoção da ferramenta análise de SWOT.
- 52 O quadro de modelo de negócios (*business model canvas*) se baseia na ideia central da criação de valor para os utilizadores do produto ou serviço oferecido pela empresa e pode ser aplicado para a melhoria do estilo de negócios em atividade, mas já ultrapassados.
- 53 No contexto do planejamento estratégico, a definição de objetivos segue, entre outras, a abordagem de objetivos e resultados-chave (*objective and key results — OKR*), que tem como premissa estabelecer um único resultado-chave para cada objetivo.
- 54 O planejamento estratégico, apesar de ser um processo estático, pode necessitar de ajustes no decorrer do tempo e, por isso, é fundamental mensurar e acompanhar os resultados por meio dos KPIs (indicadores-chave de *performance*).

Nos portfólios ou programas, os projetos são um meio de atingir metas e objetivos organizacionais. Esse alinhamento muitas vezes ocorre no contexto de um plano estratégico. Em relação a esse contexto, julgue os itens que se seguem.

- 55 Caso uma organização pretenda instalar um sistema de energia solar que exigirá a realização de estudo de viabilidade, desenho e instalação, esses projetos relacionados poderão ser agrupados em um programa.
- 56 Mudanças nas operações organizacionais não podem ser objeto de um projeto, pois essas operações são consideradas contínuas e estão fora do escopo de um projeto, que tem caráter temporário.
- 57 O gerenciamento de projetos organizacional (GPO), estrutura na qual o gerenciamento de portfólios, programas e projetos é integrado, tem como finalidade garantir que a organização defina os projetos certos e aloque os recursos críticos de forma adequada.
- 58 O valor de negócios de um projeto refere-se ao benefício que esse projeto fornece às partes interessadas e pode ser classificado como tangível, intangível ou ambos.
- 59 No contexto das estratégias organizacionais, o gerenciamento de programas alinha os programas às estratégias organizacionais, por meio da seleção dos portfólios ou projetos corretos, da priorização do trabalho e do fornecimento dos recursos necessários.

No que diz respeito ao gerenciamento de projetos, julgue os itens subsequentes.

- 60 O PMBOK 6, para agrupar de forma lógica um conjunto de processos, restringe as fases do projeto a início do projeto, organização e preparação, execução do trabalho e término.
- 61 O PMBOK 6 orienta que uma revisão de fase seja realizada ao final de cada fase e que o desempenho e o progresso do projeto sejam comparados aos documentos de projeto e de negócio, os quais podem incluir o *business case* do projeto.
- 62 O grupo de processos de execução reúne os processos realizados para concluir o trabalho definido no plano de gerenciamento do projeto, entre os quais se inclui o processo realizar a análise qualitativa dos riscos.
- 63 Os processos de gerenciamento de projetos estão vinculados por entradas e saídas específicas, de maneira que o resultado de um processo pode tornar-se a entrada para outro processo que não esteja necessariamente no mesmo grupo de processos.
- 64 O gerenciamento da integração do projeto inclui os processos e as atividades indispensáveis para assegurar que o projeto contemple todo o trabalho necessário, e apenas o necessário, para que termine com sucesso.

Considerando a metodologia Lean e o método Kanban, julgue os seguintes itens.

- 65 O Kanban é um método de gestão de mudanças que dá ênfase à visualização do trabalho em andamento.
- 66 O WIP descreve o total de trabalho que está em progresso no Kanban, podendo incluir todos os itens ou apenas aqueles selecionados para implementação.
- 67 O Kanban, devido à adoção dos princípios Lean, é um método ideal para utilização em projetos que adotam o Scrum; por outro lado, não se aplica a projetos tradicionais do tipo cascata.
- 68 As equipes que utilizam o método Kanban não utilizam *timeboxes*, embora a maioria das equipes pratique uma cadência fixa de planejamento, revisão e entregas.

Tendo como referência o Scrum 2020, julgue os itens subsequentes, acerca de prática ágil para gerenciamento de projetos.

- 69 A meta da *sprint* descreve um estado futuro do produto, que pode servir como um alvo para o planejamento do *scrum team*.
- 70 Transparência, inspeção e adaptação são valores que orientam o *scrum team* em seu trabalho, suas ações e seu comportamento.
- 71 O *scrum team* pode cancelar uma *sprint* caso conclua que sua meta se tornou obsoleta e que a entrega não agregará valor ao projeto.
- 72 A *sprint planning* é uma cerimônia na qual o *product owner* e os *developers* selecionam, de forma colaborativa, itens do *product backlog* a serem incluídos na *sprint* atual.
- 73 *Daily scrum* é um evento de quinze minutos, realizado diariamente no mesmo horário e local, do qual não participam o *product owner* e o *scrum master*.
- 74 Um incremento surge depois de um *product backlog* alcançar a definição de pronto e, em seguida, ser liberado na *sprint review*.
- 75 O *product backlog*, o *sprint backlog* e o incremento são projetados para maximizar a transparência das principais informações, com o foco no progresso que está sendo medido.

Com referência às técnicas de levantamento de requisitos, julgue os seguintes itens.

- 76 A arqueologia é uma técnica apropriada quando se busca preservar todas as funcionalidades de um sistema legado em um novo sistema que reutilize as soluções e experiências existentes.
- 77 O levantamento de requisitos com casos de uso é muito eficaz para a elicitaco de requisitos no funcionais.
- 78 A analogia é uma tcnica pouco recomendada quando é necessrio identificar requisitos novos, inovadores ou atrativos, em um ambiente cujo objetivo é encontrar solues criativas.
- 79 Em situaes em que alguma das partes interessadas no consiga expressar de forma oral as suas necessidades com clareza, recomenda-se o emprego da tcnica da etnografia para o levantamento de requisitos.
- 80 Na execuo da tcnica de *apprenticing* (aprendizado), o engenheiro de requisitos deve questionar procedimentos operacionais complexos e pouco claros do domnio do sistema que os *stakeholders* desejam preservar.
- 81 No momento da coleta de dados, os questionrios oferecem ao pesquisador uma percepo imediata sobre erros de formulao e esquecimento de perguntas-chave.

Acerca dos conceitos de experincia do usurio (*user experience*) e dos sistemas de gesto de contedo, julgue os itens subsequentes.

- 82 A arquitetura da informao estuda a operao de uma interface de usurio para avaliar se est assegurado o correto funcionamento e o entendimento dos contedos com a apresentao eficiente e atrativa das informaes.
- 83 A acessibilidade est relacionada  facilidade com que determinada informao é assimilada por pessoas com alguma deficincia.
- 84 A usabilidade é um atributo de qualidade de um projeto que avalia se ele fornece os recursos que os usurios precisam.

Julgue os prximos itens, relativos a metodologias geis e experincia do usurio, suas tnicas e processos de apoio.

- 85 O pensamento abduivo é uma tcnica utilizada no *design thinking* para encontrar oportunidades de inovao com base nas hipteses explicativas que so formuladas e postas para validao.
- 86 Para encontrar o que faz sentido para as pessoas, o *design thinking* tem como fundamento a no aceitao de restries e de limites para as suas solues.
- 87 A tcnica *storytelling* é usada no *design thinking* para transmitir o valor de uma soluo para pessoas nela interessadas, a partir de histrias sob vrias perspectivas para explicar as ideias propostas.
- 88 Para criar e validar solues de acordo com a experincia do usurio, a prototipao com *wireframes* é adequada para representar a hierarquizao da informao, o fluxo de navegao e interaes de um determinado *software*.
- 89 O DevOps melhora a experincia do cliente ao dar ateno aos testes manuais contnuos por membros da equipe de operaes e de desenvolvimento para garantir a adequao do produto s necessidades dos usurios.

Julgue os prximos itens, relativos ao uso de Lean UX e Lean UX Canvas nas metodologias geis e experincia do usurio.

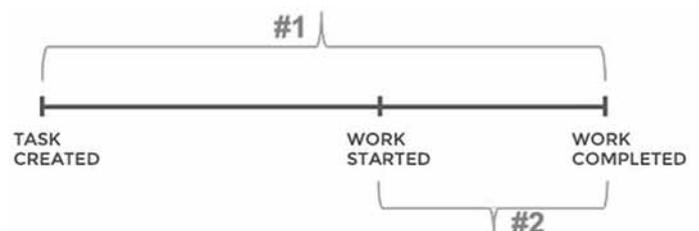
- 90 O primeiro passo no Lean UX é implementar um mnimo produto vivel (MVP), o qual apoia a avaliao e o aprendizado sobre as funcionalidades da aplicao.
- 91 Ao preencher o quadro de solues do Lean UX Canvas, as equipes so provocadas a identificar solues de todas as dimenses, aceitando-se a considerao de modelos de negcio no usuais.
- 92 O princpio GOOB (*getting out of the building*) do Lean UX significa desconsiderar no projeto, o mais cedo possvel, a funcionalidade que est sendo construda e no estiver alcanando o resultado esperado.

Acerca da metodologia Scrum, julgue os itens subsequentes.

- 93 Durante a *sprint planning* do Scrum, na definio de como o trabalho escolhido ser realizado, fica a critrio exclusivo dos *developers* a forma de planejamento do trabalho necessrio para criar um incremento que atenda  definio de pronto.
- 94 O Product Owner é auxiliado pelo Scrum Master na criao de tnicas a serem usadas na definio de meta do produto.
- 95 Como unidade fundamental, os Scrum Teams so auto-organizados, o que significa que seus integrantes decidem, de forma coesa, os seus limites e o melhor a ser feito nas atividades relacionadas ao produto.
- 96 No Scrum, para maximizar a transparncia das principais informaes, o compromisso do artefato incremento é com a meta do produto.

Com referncia s tnicas de facilitao e mediao de atividades cocriativas e Design Sprints, julgue os seguintes itens.

- 97 Observando-se as orientaes do Google Design Sprint, a tcnica *storyboard* é apropriada para a fase de Prottipo, no tempo em que a equipe do Design Sprint cria em conjunto um prottipo do conceito decidido na fase anterior.
- 98 No Design Sprint em cinco estgios, a fase da divergncia inspira as equipes a encontrar quais ideias podem funcionar mais adequadamente no teste das opes de soluo.
- 99 Empregando-se o Design Sprint de quatro dias, como proposto no Design Sprint 2.0, o fluxo de teste do usurio é uma tcnica apropriada para apoiar o roteiro para o prottipo no dia dedicado  votao das solues.
- 100 Na utilizao do Google Design Sprint, a tcnica *crazy 8's* é recomendada para a fase Definir, em que a equipe avalia todo o conhecimento adquirido na fase Compreender.



A partir da figura anterior, que mostra o fluxo temporal de determinado processo com base em métricas ágeis, julgue os itens a seguir.

- 101 O *lead time* está representado por #2 nessa figura.
- 102 Em metodologias ágeis, o *cycle time* é maior que o *lead time*.
- 103 *Lead time* é o período de tempo em que determinada equipe ágil planeja o produto, ou seja, o tempo compreendido entre a solicitao do usurio e a entrega do plano de trabalho a ser adotado pela equipe para realizar a entrega do produto.

Determinada equipe de produção textual foi avaliada quanto à sua produtividade de entrega, no período de quatro semanas, num contexto de gerenciamento ágil. Verificou-se que, na primeira semana, a equipe entregou 4 histórias; na segunda semana, entregou 6 histórias; na terceira semana, entregou outras 6 histórias; e na quarta semana, entregou 4 histórias. A média de produtividade foi de 5 histórias e o desvio padrão foi 1.

Com base na situação hipotética apresentada, julgue os itens que se seguem.

- 104 O *delivery rate* de todo o período avaliado é igual a 1.
 105 O *throughput* da equipe é 5 ± 1 .
 106 O *delivery rate*, por semana, está entre 6 e 6,5.

Julgue os itens a seguir, em relação a NPS (Net Promoter Score) e métricas de UXD (User Experience Design).

- 107 O NPS é um KPI (*key performance indicator*) usado para avaliar a satisfação geral e a probabilidade de recomendação de determinado serviço.
 108 No NPS, os clientes são categorizados em neutros, promotores ou detratores.
 109 As dimensões de resultado das métricas de UX descrevem os clientes que compraram a solução de *software*, assim como suas percepções a respeito dessa compra.
 110 A dimensão descritiva das métricas de UX mostra ao analista o que aconteceu em relação aos produtos digitais da organização.

No que se refere a *frameworks* de inovação e a inovação aberta, julgue os itens a seguir.

- 111 Uma organização que adota uma inovação aberta tem como princípio a incorporação, no seu quadro de pessoal, dos melhores especialistas na área de atuação da empresa.
 112 O *framework* de inovação *lean startup* propõe o desenvolvimento de um produto mínimo viável, ou MVP (*minimum viable product*), que, uma vez pronto, viabiliza a decisão sobre a realização do processo de *pivot* (ou *pivotar*).
 113 No modelo mental do *framework* de inovação Design Thinking, a divergência é o momento em que se identificam várias ideias oriundas de diferentes técnicas de levantamento de dados e informações.
 114 A inovação aberta acoplada é um processo interativo e colaborativo de criação de valor conjunto, no qual as saídas inovadoras são criadas externamente a uma empresa individual, por meio da cooperação entre clientes, gerentes, funcionários e outras partes interessadas da empresa.
 115 Um exemplo do tipo de inovação aberta de fora para dentro é a realização da separação de uma divisão para formar uma nova empresa independente.

A respeito dos modelos de tripla e quádrupla hélice para um sistema de inovação, julgue os itens seguintes.

- 116 O modelo de quatro hélices difere dos modelos anteriores a ele na medida em que tem como foco a consideração do impacto do meio ambiente natural no ecossistema de inovação.
 117 Na visão da hélice quádrupla, para a elaboração de estratégias políticas de conhecimento e inovação, deve-se valer do sistema midiático para influenciar a cultura e os valores públicos.
 118 No desenvolvimento de uma hélice tripla regional a partir de organizadores e de iniciadores regionais de inovação, o início da inovação se dá por um processo auto-organizado e autorregulado pelo conjunto universidade-indústria-governo.
 119 Um caminho para o modelo de hélice tripla é o *laissez-faire*, no qual se espera que a indústria opere ligada às universidades, que as empresas atuem com intensa colaboração entre si e que o governo evite, nessas interações, assumir um papel de regulação.
 120 Em um processo de inovação e desenvolvimento econômico regional baseado no conhecimento, a hélice tripla de ligações apoia um espaço de consenso para a geração de ideias e estratégias advindas do relacionamento entre setores institucionais (acadêmico, público e privado).

Espaço livre