

**-- CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS --****ESTRATÉGIA****Questão 31**

O BSC (*balanced scorecard*), como técnica de planejamento empresarial voltada para o alinhamento das iniciativas de TI aos objetivos estratégicos do negócio, considera diferentes perspectivas. Assinale a opção que apresenta duas dessas perspectivas.

- A processos; investimento
- B aprendizado e crescimento; processos internos
- C financeira; objetivos estratégicos do negócio
- D cliente; estrutura estratégica do negócio
- E retorno sobre o investimento; fatores críticos de sucesso do negócio

**Questão 32**

O *balanced scorecard*

- A possibilita o monitoramento inicial do planejamento estratégico, devendo ser utilizado como um panorama do ambiente e dos objetivos da organização, não sendo voltado para a análise contínua do planejamento.
- B prescinde de identificação da relação de causa e efeito entre objetivos estratégicos da instituição e de como estes podem contribuir para o alcance da missão e da visão institucionais.
- C não faz correlação com a missão ou estratégia de uma unidade de negócio, tão somente com objetivos e medidas organizacionais macro, os quais permitem avaliar o desempenho global da organização.
- D propõe representar a estratégia organizacional de forma balanceada, clara e objetiva, possibilitando que todos os setores atuem de maneira alinhada com a visão estratégica definida.
- E atua especificamente com quatro focos do processo de planejamento estratégico: força, fraqueza, oportunidade e ameaça.

**Questão 33**

Assinale a opção correta, com base no *balanced scorecard*.

- A Durante o processo de construção do planejamento estratégico com o uso do BSC, são prescindíveis a identificação de objetivos estratégicos e a construção de relações de causa e efeito em relação a esses objetivos.
- B Na construção de um mapa estratégico, todos os indicadores de desempenho devem possuir metas definidas, e as iniciativas estratégicas devem estar alinhadas aos objetivos estratégicos e provisionadas com recursos.
- C Na identificação dos objetivos estratégicos, as metas devem tornar a estratégia privada o suficiente, de modo que somente os gestores envolvidos com o processo possam compreendê-las.
- D A estratégia da organização não deve ser traduzida em termos operacionais, uma vez que o BSC trata de sistemas de medição do desempenho alinhados ao nível estratégico.
- E Em que pese ser útil na definição de estratégias para a organização, não deve haver desdobramento em objetivos quantificados por indicadores, uma vez que indicadores devem ser utilizados no momento da operacionalização das ações, de acordo com a trajetória inicialmente proposta.

**Questão 34**

De acordo com a matriz de análise SWOT, uma variável de ambiente que é, ao mesmo tempo, favorável e externa é

- A o desempenho.
- B a oportunidade.
- C a fraqueza.
- D a ameaça.
- E a força.

**Questão 35**

Assinale a opção em que é apresentada uma ferramenta que auxilia na priorização de resolução de problemas, orientando tomadas de decisões complexas que exigem a análise de vários problemas, de modo a se definir as prioridades dadas às diversas alternativas de ação.

- A diagrama de Ishikawa
- B matriz GUT
- C mapa estratégico
- D análise SWOT
- E análise de cenários

**Questão 36**

- Neste item, deve-se expor a razão ou o motivo pelo qual pessoas adquirem seus produtos e serviços.
- Por meio deste item, questiona-se: por que os clientes comprarão de você e não dos seus concorrentes?

Os tópicos precedentes, no *Business Model Canvas*, são relacionados diretamente

- A a recursos principais.
- B a relacionamento com clientes.
- C a atividades principais.
- D à proposta de valor.
- E ao segmento de cliente.

**Questão 37**

- Neste item, devem-se relacionar as ações importantes para a realização do negócio.

O tópico precedente, no *Business Model Canvas*, refere-se diretamente

- A a atividades principais.
- B a recursos principais.
- C a relacionamento com clientes.
- D à proposta de valor.
- E ao segmento de cliente.

**Questão 38**

Acerca de missão, visão e valores, assinale a opção correta.

- A Os valores representam a tradução da expectativa da organização em relação a seu futuro.
- B A missão é uma declaração concisa da razão de ser da organização, serve de critério básico para orientar a tomada de decisão e a definição de objetivos.
- C A missão traduz as expectativas da organização para o futuro, isto é, o que a organização pretende se tornar em um período determinado.
- D A visão indica como a organização pretende atuar e quais as atitudes básicas esperadas de pessoas que nela atuam.
- E A visão é um conjunto de ideias que representam as crenças e convicções da organização em termos de comportamentos e posturas.

**Questão 39**

Em gestão dos indicadores de desempenho (*key performance indicators*), os indicadores que avaliam formalmente a eficiência dos processos e recursos organizacionais, incluindo tempo de ciclo, tempo de entrega e produtividade por trabalhador, são os indicadores de

- A valor.
- B produtividade.
- C inovação.
- D competitividade.
- E qualidade.

## GESTÃO DE PROJETOS

### Questão 40

A primeira onda em gestão de projetos caracteriza-se

- A) pela melhora do conhecimento em gerenciamento de riscos.
- B) pelo enfoque na organização.
- C) pela preocupação central no escopo, prazos, custo e qualidade de um projeto.
- D) pelo destaque na eficácia.
- E) pelo surgimento de abordagens ágil.

### Questão 41

Em relação à gestão de projetos, julgue os itens a seguir.

- I Um projeto é definido como um esforço único, temporário, multidisciplinar e organizado para realizar entregas conforme requisitos predefinidos.
- II Programas são grupo de projetos relacionados e gerenciados de forma coordenada, envolvendo uma série de atribuições repetitivas ou cíclicas.
- III Aprovação do projeto, nomeação do gerente, equipe e mapeamento de *stakeholders* são fundamentais para a iniciação de projetos.

Assinale a opção correta.

- A) Apenas o item I está certo.
- B) Apenas o item II está certo.
- C) Apenas os itens I e III estão certos.
- D) Apenas os itens II e III estão certos.
- E) Todos os itens estão certos.

### Questão 42

A área do ciclo de vida do projeto com forte ligação com a integração e o escopo do projeto, com foco no cliente e na importância de compreender, controlar e influenciar as necessidades dos *stakeholders*, de modo a atender a suas expectativas, é denominada

- A) gerenciamento de riscos.
- B) gerenciamento da comunicação.
- C) gerenciamento de recursos.
- D) gestão da qualidade.
- E) gestão do cronograma.

### Questão 43

Em relação à abordagem tradicional e ágil de projetos, julgue os itens que se seguem.

- I A abordagem tradicional de gestão de projetos é orientada ao particionamento do escopo e a entregas e pacotes, sendo muito influenciada pela engenharia de sistemas.
- II Em um projeto no qual o escopo não esteja claro, havendo, contudo, uma perspectiva do que se pretende desenvolver, parte-se para uma visão mais participativa dos *stakeholders*, sendo, nesse caso, mais indicada a gestão ágil.
- III A abordagem tradicional prima pela entrega de *software* que funcione frequentemente, na escala de semanas até meses, preferentemente em períodos mais curtos.

Assinale a opção correta.

- A) Apenas o item I está certo.
- B) Apenas o item III está certo.
- C) Apenas os itens I e II estão certos.
- D) Apenas os itens II e III estão certos.
- E) Todos os itens estão certos.

### Questão 44

Acerca do método de gestão da visão de produto bem como de suas etapas, julgue os seguintes itens.

- I Esse método envolve a participação de diversas partes interessadas, incluindo-se os clientes, para a definição da visão do produto de forma conjunta.
- II Na etapa de comunicação da visão, analisa-se o mercado e identificam-se o público-alvo, seus problemas e necessidades, bem como tendências e oportunidades.
- III Na última etapa, a equipe interna relaciona todas as informações geradas, descrevendo as entregas necessárias para a consecução da visão devidamente traduzida, com as datas planejadas.

Assinale a opção correta.

- A) Apenas o item II está certo.
- B) Apenas o item III está certo.
- C) Apenas os itens I e II estão certos.
- D) Apenas os itens I e III estão certos.
- E) Todos os itens estão certos.

### Questão 45

As cadências Kanban consistem em uma sequência de reuniões que facilitam a coordenação bidirecional adequada em todos os níveis da organização ou equipe. A cadência em que a periodicidade é mensal, com duração de 1 hora a 2 horas, com participação do gestor da prestação de serviços, da equipe e de outros gestores, é denominada

- A) revisão de operações.
- B) revisão de entrega de serviço.
- C) reunião de reabastecimento.
- D) reunião Kanban.
- E) revisão de risco.

### Questão 46

Constitui princípio da metodologia *Lean*

- I a identificação do que é considerado valor para o entendimento das necessidades do cliente, tendo como objetivo o fornecimento daquilo que é exatamente o que ele necessita.
- II o mapeamento da cadeia de valor, para melhorar os processos e manter o fluxo contínuo das atividades, além de constatar possíveis falhas antes de se iniciar a execução do projeto.
- III a mitigação do tempo na produção dos produtos ou serviços e a elaboração de um fluxo que seja capaz de produzir e distribuir o produto de forma ágil, atendendo às necessidades no tempo o mais breve possível.
- IV a máxima produção possível com os recursos disponíveis, para que haja aumento da oferta, queda no valor do produto final e, conseqüentemente, aumento das vendas.

Estão certos apenas os itens

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

### Questão 47

Assinale a opção em que é citado o princípio do Scrum aplicado no gerenciamento do planejamento e na execução do projeto e que tem como elementos as *sprints*, as reuniões de planejamento de *sprints* e as reuniões de revisão de *sprints*.

- A) desenvolvimento iterativo
- B) colaboração
- C) empirismo
- D) *time-boxing*
- E) priorização orientada a valor

**Questão 48**

Acerca da definição do MVP (produto mínimo viável) e de suas etapas de construção, julgue os itens subsequentes.

- I Um MVP é a versão mais simples possível de um produto, a qual pode ser disponibilizada para uso com o objetivo de validar determinado conjunto de hipóteses de negócio.
- II Definir o fluxo do usuário é uma das etapas de criação de um MVP, na qual se destaca a técnica de mapeamento de histórias, uma abordagem bidimensional para gerenciar histórias de usuários.
- III Um MVP fragmentado é uma abordagem na qual se utilizam ferramentas ou componentes existentes, em vez de se construir uma solução a partir do zero.

Assinale a opção correta.

- A Apenas o item I está certo.
- B Apenas o item II está certo.
- C Apenas os itens I e III estão certos.
- D Apenas os itens II e III estão certos.
- E Todos os itens estão certos.

**Questão 49**

A respeito de métricas para produtos digitais e OKR (*objectives and key results*), julgue os itens a seguir.

- I Os OKR definem metas que conectam grandes objetivos a resultados mensuráveis.
- II Em uma fase de crescimento e escala (aumentando-se a base de usuários), a métrica-chave para fazer o acompanhamento é a NPS (*net promoter score*).
- III Os resultados da entrega são aqueles que realmente fazem diferença para o usuário ou para o negócio.

Assinale a opção correta.

- A Apenas o item II está certo.
- B Apenas o item III está certo.
- C Apenas os itens I e II estão certos.
- D Apenas os itens I e III estão certos.
- E Todos os itens estão certos.

**GESTÃO DE PRODUTOS****Questão 50**

Na fase de maturidade do ciclo de vida do produto,

- A não há necessidade de ajustes no *mix* de *marketing*, pois a demanda permanece constante e previsível.
- B o lucro por unidade atinge seu pico, mas as vendas totais começam a estabilizar, o que requer diferenciação ou redução de custos.
- C o foco principal é educar o mercado sobre as funcionalidades do produto, com altos investimentos em propaganda.
- D a produção é interrompida imediatamente, e os recursos são alocados para novos produtos.
- E as vendas crescem exponencialmente devido à baixa concorrência e à alta demanda insatisfeita.

**Questão 51**

No contexto do *user story map*, a funcionalidade única “comunicar atualizações” classifica-se como

- A uma iniciativa.
- B uma *subtask*.
- C um épico.
- D um *backbone*.
- E uma tarefa.

**Questão 52**

Na elaboração de um *roadmap* de produto, é uma boa prática

- A contar uma história coerente sobre o provável crescimento do produto.
- B comunicar os resultados de negócios que serão alcançados em dado período, com detalhes operacionais.
- C manter os objetivos em sigilo para evitar expectativas desalinhadas de *stakeholders* e clientes.
- D incluir datas exatas de lançamento e alocação detalhada de recursos por *sprint*.
- E criar um documento estático, como uma planilha Excel para a garantia de consistência ao longo do tempo.

**Questão 53**

Na elaboração de histórias de usuário eficazes em métodos ágeis, recomenda-se seguir o princípio INVEST, um acrônimo que descreve seis qualidades essenciais dessas histórias. De acordo com esse princípio, uma boa *user story* deve ser

- A independente, neutra, valiosa, estimável, pequena e temporal.
- B independente, negociável, valiosa, estimável, pequena e testável.
- C iterativa, não ambígua, viável, estimável, sequencial e testável.
- D interdependente, negociável, valiosa, estimável, ampla e testável.
- E independente, negociável, verificável, estimável, pequena e escalável.

**Questão 54**

A respeito das boas práticas de narração de histórias de usuário, julgue os itens a seguir.

- I O uso da voz ativa e do modelo “Como [*persona*], quero [ação] para [benefício].” ajudam a explicitar o valor da funcionalidade.
- II *Personas* são personagens fictícias que, criadas com base em dados reais dos usuários, representam seus objetivos, comportamentos e atitudes.
- III As histórias de usuário devem ser repassadas prontas pelo *product owner* para a equipe, a fim de se evitar impacto nas atividades em andamento do time.

Assinale a opção correta.

- A Apenas o item II está certo.
- B Apenas o item III está certo.
- C Apenas os itens I e II estão certos.
- D Apenas os itens I e III estão certos.
- E Todos os itens estão certos.

**Questão 55**

Uma instituição financeira está modernizando seu sistema de atendimento ao cliente e deve identificar requisitos críticos, como preferências de clientes sobre notificações de transações e necessidades de acessibilidade para idosos.

Com base na situação hipotética precedente, assinale a opção em que é corretamente citada a técnica de levantamento de requisitos mais adequada para a descoberta de necessidades não óbvias de clientes e funcionários da instituição.

- A observação *in loco* de caixas e gerentes durante atendimentos
- B questionários *online* com perguntas fechadas para clientes
- C *benchmarking* de aplicativos de instituições concorrentes
- D *workshop* com a equipe de TI da instituição para identificar requisitos técnicos
- E entrevista com perguntas fechadas para os funcionários da instituição

**Questão 56**

Uma equipe de desenvolvimento está construindo um protótipo de aplicativo para facilitar o agendamento de atendimento presencial nos caixas de uma instituição financeira, por meio de poucos toques na tela de um terminal de autoatendimento, de forma a melhorar a experiência do cliente ao reduzir o tempo gasto pelos usuários para solicitar atendimentos. Com base no MVP *canvas*, é correto afirmar que a situação hipotética precedente constitui exemplo de

- A *personas* segmentadas.
- B resultado esperado.
- C métricas para validar as hipóteses de negócio.
- D proposta do MVP.
- E jornadas.

**Questão 57**

Perguntas como “Isso é realmente o mínimo necessário?”, “Esse conjunto torna o produto viável?”, “Há algo essencial que esquecemos?” são apropriadas na etapa do processo de definição do MVP denominada

- A análise de métricas de uso após o lançamento do MVP.
- B validação de hipóteses com usuário.
- C criação de *personas* para segmentação de público.
- D seleção e refinamento das funcionalidades essenciais.
- E geração de ideias iniciais sobre o produto.

**Questão 58**

Uma equipe de produto está desenvolvendo um novo aplicativo de mobilidade urbana. Para a identificação dos reais desafios enfrentados pelos usuários, os *designers* saem a campo, realizam entrevistas com passageiros e motoristas, observam seus comportamentos e documentam suas angústias e necessidades.

No que se refere ao processo de *product design*, a etapa descrita na situação hipotética precedente corresponde à

- A iteração e refinamento.
- B ideação e *brainstorming*.
- C descoberta do problema.
- D definição da solução.
- E prototipagem e teste.

**Questão 59**

Ajudar o gestor do *product backlog* a encontrar técnicas para a definição eficaz da meta do produto no gerenciamento do *product backlog* é responsabilidade

- A do *product owner*.
- B dos *developers*.
- C do *scrum team*.
- D dos *stakeholders*.
- E do *scrum master*.

**Questão 60**

O modelo “Como [usuário, *persona* ou sistema], eu quero [ação] para que [valor, motivo ou necessidade por trás].” é utilizado no gerenciamento do *backlog* para descrever

- A história.
- B subtarefa.
- C *bug*/defeito.
- D tema.
- E tarefa.

**Questão 61**

A fase de empatia no *design thinking* tem como objetivo principal

- A gerar *insights* a partir das experiências, angústias e motivações dos usuários.
- B avaliar o desempenho dos protótipos construídos.
- C priorizar a validação das hipóteses previamente estruturadas.
- D concentrar-se na ideação colaborativa de alternativas viáveis.
- E analisar a viabilidade técnica das possíveis soluções.

**Questão 62**

No processo de desenvolvimento de interfaces de usuário, certas decisões de projeto devem ser tomadas desde as fases iniciais, para que sejam evitados retrabalhos, atrasos e problemas de usabilidade e acessibilidade. Conforme as diretrizes reconhecidas para o desenvolvimento de interfaces acessíveis e eficientes, a conduta apropriada para o contexto descrito consiste em

- A tratar a acessibilidade apenas como exigência legal, aplicando as diretrizes mínimas recomendadas sem preocupação com a experiência geral do usuário.
- B adotar desde o início do projeto práticas em que se considerem aspectos como tratamento de erros, ajuda ao usuário e nomeação de comandos, para favorecer a acessibilidade para todos os perfis de usuários.
- C focar exclusivamente nas funcionalidades principais da aplicação nas fases iniciais do projeto, deixando questões de acessibilidade para etapas posteriores, quando os protótipos estiverem validados.
- D priorizar a responsividade da interface em dispositivos móveis, ainda que isso dificulte seu uso por pessoas com deficiência.
- E concentrar os esforços de acessibilidade somente nas funcionalidades mais utilizadas, por razões de custo-benefício.

**Questão 63**

A conduta adequada a ser tomada durante o desenvolvimento de interfaces de usuário para *web apps* e aplicativos móveis, em consonância com o princípio segundo o qual a interface deve ser construída de forma a maximizar a produtividade do usuário, mesmo com maior esforço de desenvolvimento, consiste em

- A organizar menus e botões de forma aleatória para permitir a exploração livre da interface e aumentar a autonomia do usuário.
- B priorizar a implementação de recursos que otimizem o desempenho do sistema, ainda que tornem a interface mais complexa para o usuário.
- C estruturar a interface de modo que a produtividade do usuário seja favorecida, ainda que isso exija mais esforço de desenvolvimento.
- D adotar metáforas visuais conhecidas para facilitar o entendimento da aplicação, ainda que a interface se torne menos eficiente no que diz respeito ao desempenho.
- E utilizar animações esteticamente agradáveis que mantenham o usuário entretido durante o carregamento da aplicação, ainda que não haja ganho de produtividade.

**Questão 64**

Durante uma *sprint* de 4 semanas, certa equipe de desenvolvimento identificou que um dos itens do *backlog* da *sprint* estava mal definido e que sua implementação requeria novas funcionalidades que não constavam no *backlog* do produto. Sugeriu-se que o *product owner* incluísse uma nova funcionalidade urgente no *backlog* da *sprint* em andamento. Além disso, durante a *daily*, dois membros relataram obstáculos que não puderam ser resolvidos até o final do dia. Ao final da *sprint*, o incremento desenvolvido foi apresentado, mas o *product owner* recusou sua aceitação. Uma nova reunião foi marcada.

Com base na situação hipotética precedente e no *framework* Scrum, julgue os itens seguir.

- I O *product owner* não poderia adicionar novos itens ao *backlog* da *sprint* em andamento, a menos que a *sprint* fosse cancelada ou reiniciada.
- II A equipe de desenvolvimento poderia identificar e adicionar novas funcionalidades ao *backlog* do produto a qualquer momento, desde que houvesse consentimento do *product owner*.
- III A decisão de aceitar ou rejeitar o incremento ao final da *sprint* caberia exclusivamente ao *scrum master*, com base em critérios técnicos e de qualidade, e não ao *product owner*.
- IV O *scrum master* é responsável por remover os obstáculos identificados durante a *daily*, preferencialmente antes da próxima reunião.

Assinale a opção correta.

- Ⓐ Apenas os itens I, II e III estão certos.
- Ⓑ Apenas os itens I, II e IV estão certos.
- Ⓒ Apenas os itens I, III e IV estão certos.
- Ⓓ Apenas os itens II, III e IV estão certos.
- Ⓔ Todos os itens estão certos.

**Questão 65**

Assinale a opção correta no que se refere ao Kanban.

- Ⓐ O quadro Kanban visa controlar o esforço individual dos desenvolvedores por meio de estimativas de tempo em cada tarefa.
- Ⓑ O método Kanban incentiva a visualização do fluxo de trabalho, a limitação do trabalho em andamento e a melhoria contínua do processo.
- Ⓒ As políticas do método Kanban são fixas e devem ser mantidas ao longo de todo o projeto para a garantia da estabilidade do fluxo.
- Ⓓ O método Kanban exige planejamento de iteração com duração fixa para controlar a entrega de funcionalidades.
- Ⓔ A limitação de WIP (trabalho em andamento) no Kanban busca reduzir o número de funcionalidades entregues por *sprint*.

**Questão 66**

Acerca das atribuições do *product owner* (PO) em equipes ágeis, assinale a opção correta.

- Ⓐ Após o planejamento inicial, o PO não deve mais alterar as prioridades, para evitar impactos no cronograma e garantir a estabilidade do projeto.
- Ⓑ O PO é quem implementa diretamente as funcionalidades mais relevantes, conforme definição do time técnico, garantindo que sejam entregues nos prazos estipulados.
- Ⓒ O PO é responsável por definir as prioridades do time a cada *sprint* e pode decidir redirecionar ou até encerrar o projeto com base na análise do retorno esperado.
- Ⓓ O PO deve delegar as decisões relacionadas ao escopo e orçamento ao time técnico, concentrando-se exclusivamente no relacionamento com os usuários finais.
- Ⓔ O principal papel do PO é garantir a integridade técnica do sistema, realizando revisões de código ao final de cada *sprint*.

**Questão 67**

O *design thinking*, abordagem voltada à inovação, destaca-se pela

- Ⓐ aplicação de métodos de engenharia para automatizar a criação de produtos físicos.
- Ⓑ adoção exclusiva de métodos visuais e artísticos para a resolução de problemas técnicos.
- Ⓒ priorização da execução de *brainstormings* como única etapa do processo criativo.
- Ⓓ concentração nas necessidades dos usuários e combinação de criatividade com análise de viabilidade.
- Ⓔ substituição do trabalho em grupo por entrevistas individuais com clientes.

**Questão 68**

Com base nos princípios e nas etapas do *design thinking*, assinale a opção correta.

- Ⓐ A empatia é um componente fundamental do *design thinking*, contribuindo para a compreensão profunda dos usuários e para a orientação da definição dos problemas a serem resolvidos.
- Ⓑ A fase de definição no *design thinking* consiste em reunir as ideias geradas na fase de ideação e organizá-las em um *backlog* para desenvolvimento.
- Ⓒ O *design thinking* é uma abordagem prescritiva e linear, com etapas fixas que devem ser seguidas rigorosamente, sem iteração entre elas.
- Ⓓ O *design thinking* inicia-se com a etapa de ideação, na qual as soluções são diretamente propostas pelos especialistas técnicos, antes de qualquer contato com os usuários.
- Ⓔ A prototipagem em *design thinking* deve ocorrer apenas após o produto final ser desenvolvido, para a validação das funcionalidades com usuários reais.

**Questão 69**

Considerando os princípios Lean no contexto do desenvolvimento de *software*, assinale a opção correta.

- Ⓐ A responsabilidade pelas decisões técnicas deve estar centralizada na alta gestão, que possui uma visão mais estratégica e evita desvios operacionais na equipe.
- Ⓑ A padronização de tarefas e a rigidez nos processos são essenciais no Lean, pois garantem previsibilidade e impedem que o time faça mudanças constantes durante o projeto.
- Ⓒ Um dos princípios Lean é maximizar o trabalho em progresso, o que permite a execução simultânea de múltiplas tarefas para a aceleração das entregas.
- Ⓓ A amplificação do aprendizado, princípio fundamental no Lean, incentiva ciclos curtos de *feedback*, experimentação e validação com vistas à redução de incertezas e à melhoria contínua do produto.
- Ⓔ A entrega tardia do produto é vista como uma vantagem no Lean, pois permite que mais funcionalidades sejam adicionadas antes que o cliente receba o *software*.

**Questão 70**

Com base no paradigma da prototipação, assinale a opção correta.

- Ⓐ De acordo com esse paradigma, um projeto rápido não inclui elementos visuais ou de interface, sendo apenas técnico e interno ao sistema.
- Ⓑ O principal objetivo da prototipação é permitir a visualização e refinamento do *software* a partir do *feedback* dos usuários.
- Ⓒ Prototipar consiste em automatizar completamente o sistema antes de qualquer validação com o usuário.
- Ⓓ O protótipo deve ser desenvolvido apenas após todos os requisitos estarem completamente definidos.
- Ⓔ A prototipação é exclusiva do modelo de processo incremental, não podendo ser aplicada a outros modelos.

**Questão 71**

Acerca das características e limitações do paradigma da prototipação no desenvolvimento de *software*, assinale a opção correta.

- Ⓐ Os engenheiros de *software* não são afetados por limitações desse paradigma, uma vez que sempre seguem processos rigorosos de implementação.
- Ⓑ O protótipo deve sempre ser descartado após a sua construção inicial, pois não contribui para a identificação de requisitos.
- Ⓒ A principal vantagem da prototipação está no fato de que ela garante, desde o início, a qualidade estrutural e a manutenibilidade do *software*.
- Ⓓ Um dos riscos da prototipação é criar nos usuários a ilusão de que estão diante de um sistema já finalizado e pronto para uso.
- Ⓔ O uso de ferramentas para a geração rápida de programas operacionais deve ser evitado na prototipação, pois compromete a interação com os usuários.

**Questão 72**

A respeito dos riscos e limitações associados à prototipação no desenvolvimento de *softwares*, julgue os itens seguintes.

- I O uso de protótipos impede a construção de funcionalidades operacionais, já que são apenas representações estáticas da interface.
- II O foco na entrega rápida de protótipos pode comprometer aspectos importantes, como a qualidade do código e a manutenção futura do sistema.
- III A principal limitação do uso de protótipos está na dificuldade de integrar *feedbacks* dos usuários ao ciclo de desenvolvimento.

Assinale a opção correta.

- Ⓐ Apenas o item I está certo.
- Ⓑ Apenas o item II está certo.
- Ⓒ Apenas os itens I e III estão certos.
- Ⓓ Apenas os itens II e III estão certos.
- Ⓔ Todos os itens estão certos.

**GESTÃO E GOVERNANÇA****Questão 73**

Conforme a Lei n.º 14.133/2021 e atualizações, o fiscal de um contrato de TI tem como atribuição principal

- Ⓐ autorizar alteração dos valores contratuais de contratação integrada ou semi-integrada.
- Ⓑ definir os critérios técnicos e jurídicos de julgamento das propostas na licitação.
- Ⓒ monitorar o cumprimento das obrigações contratuais e emitir relatórios de irregularidades.
- Ⓓ representar legalmente a parte contratante durante audiências de instrução e julgamento.
- Ⓔ elaborar o estudo técnico preliminar da contratação com indicação de critérios objetivos.

**Questão 74**

Assinale a opção em que é citado um princípio que, segundo a Lei n.º 13.303/2016, deve orientar a contratação de soluções de TI por empresas públicas e sociedades de economia mista.

- Ⓐ discricionariedade do contratante
- Ⓑ sigilo das etapas no caso de contratação estratégica
- Ⓒ discricionariedade absoluta do gestor
- Ⓓ dispensa de licitação para contratos de *software*
- Ⓔ obtenção de competitividade

**Questão 75**

Em contratos de TI, cláusulas fundamentais de nível de serviço (SLA) devem incluir

- Ⓐ indicadores mensuráveis com mecanismos de cálculo e formas de acompanhamento.
- Ⓑ isenção de responsabilidade por falhas decorrentes de atualizações de segurança.
- Ⓒ penalidades financeiras por descumprimento contratual, sem necessidade de notificação prévia.
- Ⓓ renegociação automática dos prazos em qualquer caso.
- Ⓔ mecanismos de bonificação por superação dos indicadores acordados.

**Questão 76**

Assinale a opção correta a respeito das penalidades e sanções administrativas em contratos de TI no setor público brasileiro, conforme a Lei n.º 14.133/2021 e atualizações.

- A** A aplicação de sanções pode ser realizada diretamente pela administração contratante, sem necessidade de notificação formal prévia do contratado, desde que haja evidências documentais do descumprimento do contrato.
- B** O registro de irregularidades no Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas (CEIS) é obrigatório apenas para contratos acima de R\$ 10 milhões.
- C** Para a aplicação das penalidades por descumprimento contratual, que podem incluir desde advertência até declaração de inidoneidade, conforme a gravidade do caso, devem ser observados critérios de proporcionalidade.
- D** As multas aplicadas aos responsáveis por infrações administrativas devem ser limitadas a 10% do valor anual do contrato, independentemente da gravidade da falha.
- E** A rescisão contratual pode ser aplicada diretamente pelo fiscal do contrato, sem necessidade de análise jurídica prévia.

**INOVAÇÃO EM TI NO SISTEMA FINANCEIRO****Questão 77**

O principal princípio do *open finance* é

- A** a mitigação do risco para novos empréstimos.
- B** a obtenção de crédito mais barato.
- C** o empoderamento do cliente sobre seus dados.
- D** o compartilhamento das informações entre todos os bancos.
- E** a utilização de uma aplicação para acessar diversos bancos.

**Questão 78**

A característica do *blockchain* responsável por garantir a segurança das transações é conhecida como

- A** eficiência.
- B** registro.
- C** transparência.
- D** consenso.
- E** descentralização.

**Questão 79**

Assinale a opção em que são citadas as quatro dimensões que devem ser consideradas no sistema bancário no que diz respeito às novas tecnologias.

- A** acesso, uso, qualidade e destino
- B** acesso, qualidade, destino e rapidez
- C** uso, qualidade, destino e poder
- D** acesso, uso, destino e rapidez
- E** acesso, uso, qualidade e poder

**Questão 80**

O termo *beyond banking* refere-se a

- A** uma expansão internacional de uma instituição financeira brasileira.
- B** um ecossistema no qual instituições financeiras oferecem produtos e serviços financeiros e não financeiros.
- C** uma permissão para clientes brasileiros adquirirem produtos de instituições estrangeiras.
- D** uma expansão de uma instituição estrangeira no Brasil.
- E** uma estratégia de transferir para o celular atividades conduzidas em agências físicas.

**Espaço livre**