

- Nesta prova, faça o que se pede, usando, caso deseje, o espaço para rascunho indicado no presente caderno. Em seguida, transcreva o texto para a **FOLHA DE TEXTO DEFINITIVO DA PROVA DISCURSIVA**, no local apropriado, pois **não será avaliado fragmento de texto escrito em local indevido**.
- Qualquer fragmento de texto além da extensão máxima de linhas disponibilizadas será desconsiderado.
- Na **Folha de Texto Definitivo**, a presença de qualquer marca identificadora no espaço destinado à transcrição do texto definitivo acarretará a anulação da sua prova discursiva.
- Ao domínio do conteúdo serão atribuídos até **40,00 pontos**, dos quais até **2,00 pontos** serão atribuídos ao quesito apresentação (legibilidade, respeito às margens e indicação de parágrafos) e estrutura textual (organização das ideias em texto estruturado).

-- PROVA DISCURSIVA --

O Programa Justiça 4.0 torna o sistema judiciário brasileiro mais próximo da sociedade ao disponibilizar novas tecnologias e inteligência artificial. Impulsiona a transformação digital do Poder Judiciário para garantir serviços mais rápidos, eficazes e acessíveis.

Conselho Nacional de Justiça. **Programa Justiça 4.0**.
Internet: <<https://www.cnj.jus.br> (com adaptações).

Para implantar projetos complexos, as organizações públicas cada vez mais se valem das metodologias ágeis de gestão de projetos, a fim de acelerá-los e aumentar sua eficiência e produtividade, bem como para tornar os processos organizacionais mais simples, dinâmicos e interativos.

Considerando que as informações apresentadas tenham caráter unicamente motivador, redija um texto dissertativo em atendimento ao que se pede a seguir.

- 1 Identifique três eixos principais do programa judiciário do Estado brasileiro contemporâneo denominado Justiça 4.0. **[valor: 12,00 pontos]**
 - 2 Explique as diferenças entre as metodologias tradicionais e as metodologias ágeis na gestão de projetos, no que diz respeito às etapas, ao planejamento e à tomada de decisões. **[valor: 15,00 pontos]**
 - 3 Esclareça a função do diagrama de afinidades utilizado no *design thinking*. **[valor: 11,00 pontos]**
-

RASCUNHO

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	