

21 Q1966416 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

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 o item que se segue. O *throughput* da equipe é 5 ± 1 .

☐ Certo☐ Errado

22 Q1966415 Engenharia de Software > Metodologia de desenvolvimento de software , Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Processos de Software

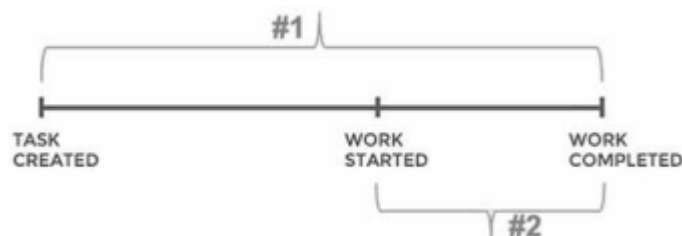
Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

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 o item que se segue. O *delivery rate* de todo o período avaliado é igual a 1.

☐ Certo☐ Errado

23 Q1966414 Engenharia de Software > Metodologia de desenvolvimento de software , Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Processos de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital



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

Lead time é o período de tempo em que determinada equipe ágil planeja o produto, ou seja, o tempo compreendido entre a solicitação do usuário e a entrega do plano de trabalho a ser adotado pela equipe para realizar a entrega do produto.

☐ Certo☐ Errado

24

Q1966413

Engenharia de Software > Metodologia de desenvolvimento de software ,
Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Processos de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

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

Em metodologias ágeis, o *cycle time* é maior que o *lead time*.

☐ Certo☐ Errado

25

Q1966412

Engenharia de Software > Metodologia de desenvolvimento de software ,
Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Processos de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

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

O *lead time* está representado por #2 nessa figura.

☐ Certo☐ Errado

26

Q1966411

Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Processos de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Com referência às técnicas de facilitação e mediação de atividades cocriativas e Design Sprints, julgue o seguinte item. Na utilização do Google Design Sprint, a técnica *crazy 8's* é recomendada para a fase Definir, em que a equipe avalia todo o conhecimento adquirido na fase Compreender.

☐ Certo☐ Errado

27

Q1966410

Engenharia de Software > Teste de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Com referência às técnicas de facilitação e mediação de atividades cocriativas e Design Sprints, julgue o seguinte item. Empregando-se o Design Sprint de quatro dias, como proposto no Design Sprint 2.0, o fluxo de teste do usuário é uma técnica apropriada para apoiar o roteiro para o protótipo no dia dedicado à votação das soluções.

☐ Certo☐ Errado

28

Q1966409

Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Processos de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Com referência às técnicas de facilitação e mediação de atividades cocriativas e Design Sprints, julgue o seguinte item.
No Design Sprint em cinco estágios, a fase da divergência inspira as equipes a encontrar quais ideias podem funcionar mais adequadamente no teste das opções de solução.

☐ Certo

☐ Errado

29

Q1966408 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Processos de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Com referência às técnicas de facilitação e mediação de atividades cocriativas e Design Sprints, julgue o seguinte item.
Observando-se as orientações do Google Design Sprint, a técnica *storyboard* é apropriada para a fase de Protótipo, no tempo em que a equipe do Design Sprint cria em conjunto um protótipo do conceito decidido na fase anterior.

☐ Certo

☐ Errado

30

Q1966407 Engenharia de Software > Engenharia de Requisitos

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Acerca da metodologia Scrum, julgue o item subsequente.

No Scrum, para maximizar a transparência das principais informações, o compromisso do artefato incremento é com a meta do produto.

☐ Certo

☐ Errado

31

Q1966406 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Scrum

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Acerca da metodologia Scrum, julgue o item subsequente.

Como unidade fundamental, os Scrum Teams são 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.

☐ Certo

☐ Errado

32

Q1966405 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Scrum

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Acerca da metodologia Scrum, julgue o item subsequente.

O Product Owner é auxiliado pelo Scrum Master na criação de técnicas a serem usadas na definição de meta do produto.

☐ Certo

☐ Errado

33 Q1966404 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil , Scrum

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Acerca da metodologia Scrum, julgue o item subsequente.

Durante a *sprint planning* do Scrum, na definição de como o trabalho escolhido será realizado, fica a critério exclusivo dos *developers* a forma de planejamento do trabalho necessário para criar um incremento que atenda à definição de pronto.

☐ Certo

☐ Errado

34 Q1966403 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Julgue o próximo item, relativos ao uso de Lean UX e Lean UX Canvas nas metodologias ágeis e experiência do usuário. O princípio GOOB (*getting out of the building*) do Lean UX significa desconsiderar no projeto, o mais cedo possível, a funcionalidade que está sendo construída e não estiver alcançando o resultado esperado.

☐ Certo

☐ Errado

35 Q1966402 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Julgue o próximo item, relativos ao uso de Lean UX e Lean UX Canvas nas metodologias ágeis e experiência do usuário. Ao preencher o quadro de soluções do Lean UX Canvas, as equipes são provocadas a identificar soluções de todas as dimensões, aceitando-se a consideração de modelos de negócio não usuais.

☐ Certo

☐ Errado

36 Q1966401 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Julgue o próximo item, relativos ao uso de Lean UX e Lean UX Canvas nas metodologias ágeis e experiência do usuário. O primeiro passo no Lean UX é implementar um mínimo produto viável (MVP), o qual apoia a avaliação e o aprendizado sobre as funcionalidades da aplicação.

☐ Certo

☐ Errado

37 Q1966400 Engenharia de Software > Teste de Software

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação

Julgue o próximo item, relativos a metodologias ágeis e experiência do usuário, suas técnicas e processos de apoio. O DevOps melhora a experiência do cliente ao dar atenção aos testes manuais contínuos por membros da equipe de operações e de desenvolvimento para garantir a adequação do produto às necessidades dos usuários.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

38 Q1966399 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Julgue o próximo item, relativos a metodologias ágeis e experiência do usuário, suas técnicas e processos de apoio. Para criar e validar soluções de acordo com a experiência do usuário, a prototipação com *wireframes* é adequada para representar a hierarquização da informação, o fluxo de navegação e interações de um determinado *software*.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

39 Q1966398 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Julgue o próximo item, relativos a metodologias ágeis e experiência do usuário, suas técnicas e processos de apoio. A técnica *storytelling* é usada no *design thinking* para transmitir o valor de uma solução para pessoas nela interessadas, a partir de histórias sob várias perspectivas para explicar as ideias propostas.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

40 Q1966397 Engenharia de Software > Processos de Software - Desenvolvimento Ágil

Ano: 2022 Banca: CESPE / CEBRASPE Órgão: BANRISUL Prova: CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital

Julgue o próximo item, relativos a metodologias ágeis e experiência do usuário, suas técnicas e processos de apoio. Para encontrar o que faz sentido para as pessoas, o *design thinking* tem como fundamento a não aceitação de restrições e de limites para as suas soluções.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

Respostas

21: C 22: E 23: E 24: E 25: E 26: E 27: C 28: E 29: C 30: E 31: E 32: C 33: C
34: E 35: C 36: E 37: E 38: C 39: C 40: E

