**21** [**Q1966416**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4af5ded-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

**22** [**Q1966415**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4ac05ca-3d) [Metodologia de desenvolvimento de software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metodologia-de-desenvolvimento-de-software)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Processos de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

Seu nome é mais conhecido em inglês *throughput*. **Vazão é o nome mais correto**.

A vazão de um fluxo é a **quantidade de itens entregues para um cliente em um determinado período**(dia, semana, quinzena, mês, trimestre, sprint…). Para visualizar no CFD, pegue o período e veja quantos itens foram entregues para o cliente.

Então vamos lá

A média de produtividade foi de 5 histórias e o desvio padrão foi 1

Em outras palavras o delivery rate é a média de entregas no dia. E não o desvio padrão

**Desvio padrão**: é uma variação da média. Tipo, em um dia fez 4, em outro 6 em outro 6. logo tirando 1 unidade de cada dia e passar para o 4. Todos ficam com 5. Que é a média. Logo o desvio é 1 (ficou pessimamente explicado pqp)

Tentar explicar de outra forma. 4+6+6 = 16. A média é dividir 16/3(dia) = 5,3. 4 o menor valor para dar 5 precisa de 1 (que é o desvio). 6 para ir para 5, precisa tirar 1 (que é o desvio). Desvio padrão é isso, o número que desviou da média, o valor que precisa, para chegar na média

Link

<https://k21.global/br/blog/metricas-no-cfd>

**23** [**Q1966414**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4a8b2e6-3d) [Metodologia de desenvolvimento de software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metodologia-de-desenvolvimento-de-software)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Processos de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

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.

**O que é Lead Time?**

Na tradução livre do inglês Lead significa conduzir e Time significa tempo. A junção dos dois é utilizada quando estamos nos referindo ao tempo levado para conduzir todo o ciclo de produção, desde o pedido até a entrega efetiva. Ou seja, estamos falando do tempo de espera dos clientes por todo esse ciclo.

Não é até a entrega do plano de trabalho, é até a entrega do produto.

Basicamente o **Lead Time** é o tempo que leva de uma tarefa que foi criada no backlog até ela chegar no estado DONE ou seja, o tempo total de vida de um item de backlog (não necessariamente de desenvolvimento).

luiztools.com.br

**24** [**Q1966413**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4a5720a-3d) [Metodologia de desenvolvimento de software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metodologia-de-desenvolvimento-de-software)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Processos de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

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.*

O **Lead Time pode ser “quebrado” em mais duas métricas, que são o Cycle Time e o Reaction Time**. Vamos analisar primeiro o Cycle Time, que pode ser definido como:

**A diferença entre o momento em que a tarefa é considerada "em progresso" até o momento em que ela entra em seu estado final.**

Dessa forma, podemos analisar o tempo em que a tarefa foi realmente trabalhada, desde o momento em que alguém começou a realizar alguma modificação em seu estado.

Fonte: <https://imasters.com.br/agile/o-que-e-lead-time-cycle-time-e-reaction-time>

Lead time na área de logística é o tempo total de um pedido ser feito por um cliente até o mesmo ser entregue a ele e a ideia aqui não é diferente. É uma métrica que geralmente está associada ao uso do  e dá um pouco mais de trabalho para ser medida dependendo das ferramentas que você tem à disposição.

Basicamente o Lead Time é o tempo que leva de uma tarefa que foi criada no backlog até ela chegar no estado DONE ou seja, o tempo total de vida de um item de backlog (não necessariamente de desenvolvimento).

Já o **Cycle Time** (Tempo de Ciclo) é o tempo de desenvolvimento de uma atividade, ou seja, desde quando ela entrou em DOING/In Progress, até ela chegar em DONE, sendo sempre menor ou igual ao Lead Time.

Ambas métricas vão te dar um número de horas (ou dias, fazendo a conversão) para finalizar cada atividade, sendo que para o cliente, o que importa é o Lead Time (total, desde o pedido), mas para o time técnico, muitas vezes o foco é o cycle time.

luiztools.com.br

**25** [**Q1966412**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4a16ac8-3d) [Metodologia de desenvolvimento de software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metodologia-de-desenvolvimento-de-software)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Processos de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

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.

está representando em 1, pois é o tempo total até entrega do produto.

#2 é o *cycle time* pois representa o tempo em que a tarefa começou a ser feita (status: em progresso) até a sua conclusão.

**26** [**Q1966411**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d49d5d49-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Processos de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

**Definição:** O ***Crazy 8*** um exercício de esboço que desafia as pessoas a esboçar oito idéias distintas em oito minutos. O objetivo é ir além da sua primeira ideia, freqüentemente a menos inovadora, e gerar uma ampla variedade de soluções para o seu desafio.

O **Crazy 8** é recomendado na etapa **Esboçar**.

**27** [**Q1966410**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d499cd18-3d) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

**O item está correto.**

O Design Sprint é uma metodologia de desenvolvimento ágil que permite a realização de protótipos e testes de ideias em um curto espaço de tempo. O Design Sprint 2.0 propõe um roteiro de quatro dias que inclui uma série de atividades para facilitar a cocriação de soluções por uma equipe multidisciplinar.

No dia dedicado à votação das soluções, é comum utilizar a técnica de fluxo de teste do usuário para apoiar o roteiro do protótipo. Essa técnica consiste em desenhar, em um quadro branco ou papel, o fluxo completo de interação do usuário com o protótipo, desde o início até a conclusão da tarefa. Isso ajuda a equipe a entender como o usuário irá interagir com a solução proposta e a identificar pontos de melhoria e problemas no processo.

Portanto, a afirmativa está correta, pois a técnica de fluxo de teste do usuário é uma ferramenta útil para apoiar o roteiro do protótipo durante o dia de votação das soluções em um Design Sprint de quatro dias.

**28** [**Q1966409**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d495e55f-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Processos de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

* Dia 01: Definição (Unpack) - **mapear os problemas e escolher o mais importante dentre eles para focar seus esforços durante esses 5 dias**.
* Dia 02: Sketch (Divergência) -**no dia do Sketch os participantes têm como missão buscar uma solução individualmente para o problema**. É como um brainstorming individual!
* Dia 03: Decide (Decisão) -**No dia do Decide, ou melhor, decisão, o objetivo é colocar prioridades em relação às ideias escolhidas.**
* Dia 04: Prototype (Protótipo) - **Os participantes irão produzir um protótipo**
* Dia 05: Test (Teste e Validação) - **os membros da equipe irão finalmente testar a eficácia do produto/serviço criado com os possíveis clientes.**

**29** [**Q1966408**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4922598-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Processos de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

**30** [**Q1966407**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d48ecf3b-3d) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

Errado

Seria com a meta da sprint ?

Definição de pronto.

Pra mim esse item está CERTO.

No Scrum, o objetivo principal do incremento é fornecer valor ao produto e garantir que ele esteja pronto para ser entregue ao final de cada sprint.

O compromisso do artefato incremento é com a meta do produto, ou seja, cada incremento construído deve estar alinhado com a meta geral do produto e contribuir para o seu sucesso.

Dessa forma, é possível maximizar a transparência das informações e garantir que todos os envolvidos no projeto estejam alinhados com as metas e objetivos.

**31** [**Q1966406**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d48b8ab4-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Scrum](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/scrum)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

Considero a questão correta. Vejam trechos retirados do Guia:

"*A****unidade fundamental****do Scrum é um pequeno time de pessoas, um****Scrum Team****. O Scrum Team consiste em um Scrum Master, um Product owner e Developers*"

*"Eles também são****autogerenciáveis****, o que significa que decidem internamente quem faz o quê, quando e como."*

*"O Scrum Team é****responsável por todas as atividades relacionadas ao produto****, desde a colaboração com stakeholder, verificação, manutenção, operação, experimentação, pesquisa e desenvolvimento, e qualquer outra coisa que possa ser necessária."*

Aos não assinantes, **gabarito: ERRADO**

Questão bem casca de banana kkkk Acredito que o erro foi dizer ao final o papel do PO como sendo do Team.

**Scrum Team**

A unidade fundamental do *Scrum*é um pequeno time de pessoas, um

*Scrum Team*. O *Scrum Team*consiste em um *Scrum Master*, um *Product owner*e *Developers*. Dentro de um *Scrum Team*, não há sub-times ou hierarquias. É uma unidade coesa de profissionais focados em um objetivo de cada vez, a Meta do Produto.

nao sei onde esta o erro nao

Concordo com o julius BR. Não faz sentido o gabarito ser "ERRADO"

**32** [**Q1966405**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d48784e7-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Scrum](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/scrum)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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,

Conforme Scrum Guide (2020), O **Scrum master** serve o **PO**de várias formas, incluindo:

* Ajudando a encontrar técnicas para definição eficaz do Product Goal e a para gestão do Product Backlog
* Ajudando a Scrum Team a compreender a necessidade de itens claros e concisos no Product Backlog
* Ajudar a estabelecer o planejamento empírico do produto para um ambiente complexo; e,
* facilitar a colaboração dos stakeholders conforme solicitado ou necessário.

**33** [**Q1966404**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4844e29-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Scrum](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/scrum)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

Logo após a Sprint Planning parte 01, o time deve se reunir para realizar o planejamento técnico dos itens do Sprint Backlog. Nessa etapa é onde vai acontecer a quebra técnica dos itens em tarefas. Também é nesse momento que o Time estima os itens e tarefas do Sprint Backlog.

**Importante ressaltar que é o Time que define a quantidade de trabalho que vai ser desenvolvido durante o Sprint.**

Fonte: https://www.metodoagil.com/sprint-planning/

**34** [**Q1966403**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4806a23-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

**35** [**Q1966402**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d47cacf5-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

**36** [**Q1966401**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d479708e-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

De acordo com Gothelf, o lean UX se aplica a partir do seguinte passo a passo:

**1. Pressupostos**

Inicia-se realizando um brainstorming das features.

**2. Hipóteses**

Em seguida, levanta-se algumas hipóteses para a definição do MVP.

**3. Protótipo/MVP**

A próxima etapa é criar um protótipo de baixa, média ou alta fidelidade do MVP que foi definido anteriormente.

**4. Validação**

Nesse momento, ocorre a validação interna e externa do produto, guiada por testes de usabilidade do protótipo. Primeiro ocorre a validação interna, geralmente realizada com os stakeholders, e, depois, a validação externa, com os consumidores ou usuários do produto.

**5. Resultados**

Avalia-se os dados coletados e, caso ocorram falhas ou qualquer problema de uso, o time deve voltar para o passo do protótipo e, novamente, passar por todas as etapas seguintes, até chegar na realização de testes de usabilidade.

Fonte: <https://www.supero.com.br/blog/lean-ux/>

**37** [**Q1966400**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4763264-3d) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

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.

**Gabarito: ERRADO.**

O DevOps é uma metodologia ágil que busca integrar as equipes de desenvolvimento e operações para criar e implantar software de forma mais rápida e eficiente. Embora os testes manuais sejam importantes para garantir a qualidade do software, o foco principal do DevOps é na automação de testes e na integração contínua.

Além disso, embora o DevOps possa contribuir para melhorar a experiência do usuário, não é apenas por meio de testes manuais contínuos. A experiência do usuário é influenciada por diversos fatores, como a interface do usuário, a facilidade de uso, o desempenho, a segurança, entre outros.

Assim, afirmar que o DevOps melhora a experiência do cliente apenas dando atenção aos testes manuais contínuos é uma visão limitada e não reflete a abordagem abrangente do DevOps. O DevOps busca uma abordagem holística para o desenvolvimento de software, que inclui automação de testes, integração contínua e colaboração entre as equipes de desenvolvimento e operações para entregar software de alta qualidade e com melhor experiência do usuário.

testes automatizados

**38** [**Q1966399**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d472e712-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.*

**39** [**Q1966398**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d46f3273-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

**40** [**Q1966397**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d46bf75f-3d) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-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.

Errado

Fundamentos do Design Thiking: Empatia; Explorar problemas; Foco no usuário